

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### A. Penelitian Terdahulu

Aplikasi penggajian karyawan telah diterapkan pada beberapa perusahaan dan organisasi karena penggunaannya dapat membantu kinerja. Salah satunya pada penelitian yang dilakukan oleh Manday & Raisa, (2023). Permasalahan yang dihadapi pada penelitian tersebut yaitu terkait penggajian karyawan dimana prosesnya masih menggunakan cara manual dengan bantuan program Microsoft Excel. Hal tersebut mengakibatkan *file* penggajian rentan *corrupt* bahkan rentan mengalami serangan virus sehingga data tidak dapat lagi digunakan yang mengakibatkan staff kehilangan data. Selain itu, sistem informasi penggajian karyawan yang dapat memudahkan pengelolaan perhitungan penggajian, slip gaji, dan laporan untuk meningkatkan efisiensi dan mengurangi kesalahan dalam perhitungan gaji pegawai. Permasalahan tersebut diberikan solusi berupa sebuah sistem berbasis *website* yang berfungsi untuk mengelola informasi gaji karyawan dengan metode *Rapid Application Development* (RAD).

Penelitian selanjutnya yang membahas terkait aplikasi serupa yaitu penelitian yang dilakukan oleh Hassan, (2022). Masalah yang dihadapi adalah di Libya, tidak ada basis data publik yang menyediakan tabel penggajian dan undang-undang terkait gaji yang dapat diakses dengan mudah oleh individu. Hal ini menyebabkan warga Libya, terutama mereka yang bekerja di sektor publik, mengalami kesulitan dan

menghabiskan banyak waktu mencari informasi terkait gaji mereka di internet. Informasi ini sering kali tersebar dan tidak terorganisir, sehingga memerlukan solusi untuk mengumpulkan dan menampilkan jadwal gaji dengan cara yang lebih terstruktur dan mudah diakses. Permasalahan tersebut membutuhkan solusi yaitu dengan membuat sebuah aplikasi berbasis Android untuk mengelola gaji dengan menggunakan Flutter.

Penelitian selanjutnya yang membahas mengenai pembuatan aplikasi penggajian karyawan yaitu penelitian yang dilakukan oleh Mulyani dkk., (2020). Penelitian tersebut dilakukan dengan tujuan untuk membangun sistem informasi penggajian berbasis web pada PT Panca Abadi. Penerapan tersebut dilakukan karena pihak UMKM memiliki masalah mengenai penggajian karyawan, yaitu pihak *Human Resource Development (HRD)* dan staff keuangan mengalami kesulitan saat menghitung dan memberikan gaji. Kedua pihak tersebut harus menghitung satu persatu gaji karyawan hanya dengan menggunakan bantuan kalkulator, kemudian dituliskan pada selembaran slip gaji dan data gaji seluruh karyawan harus ditulis kembali pada sebuah dokumen sebagai data rekap. Hal tersebut kurang efisien karena menghambat proses dan membutuhkna banyak waktu.

Aplikasi penggajian karyawan juga pernah diterapkan di PT Hartono Istana Teknologi pada sebuah penelitian yang dilakukan oleh Gunawan & Sutomo, (2023). Peneliti mencoba membangun sistem berbasis *website* untuk memantau kehadiran dan mengelola gaji karyawan. Perusahaan tersebut kesulitan dalam memantau kehadiran dan produktivitas karyawan karena adanya kebijakan *Work From Home (WFH)*. Sebelum pandemi, karyawan melakukan presensi secara manual dengan

menandatangani kertas kehadiran. Untuk mengatasi masalah ini, diperlukan sistem informasi penggajian berbasis web yang memudahkan karyawan untuk melakukan presensi secara online, terintegrasi langsung dengan penggajian karyawan, dan membantu HRD dalam mengawasi serta mengelola aktivitas dan penggajian karyawan.

Penelitian selanjutnya yang membahas tentang aplikasi serupa yaitu penelitian yang dilakukan oleh Fahlevi dkk., (2021) pada Arista Teknik Jakarta. Masalah yang dihadapi oleh perusahaan tersebut adalah adanya kesalahan dalam penghitungan gaji karena proses penggajian masih dilakukan secara manual. Kesalahan ini dapat berdampak fatal dan mempengaruhi laporan keuangan perusahaan. Selain itu, sekretaris mengalami kesulitan dalam membuat laporan keuangan karena harus mencari data dari pembukuan manual dan kemudian mengolahnya menggunakan Microsoft Office Excel. Proses ini tidak hanya memakan waktu tetapi juga rentan terhadap kesalahan. Tidak adanya database untuk penyimpanan data penggajian juga menimbulkan risiko kehilangan data yang tinggi, yang dapat menghambat proses penggajian dan pembuatan laporan keuangan. Oleh karena itu, diperlukan sistem informasi penggajian yang berbasis komputerisasi untuk mengatasi masalah-masalah tersebut yaitu sebuah sistem penggajian karyawan berbasis *website* yang dibangun menggunakan *framework* Codeigniter.

Aplikasi serupa juga sudah berhasil diterapkan pada sebuah perusahaan dengan nama PT. Sop Sumsum Langsa. Masalah yang dihadapi oleh perusahaan tersebut yaitu dalam pengolahan data penggajian karyawan adalah proses penggajian yang masih dilakukan secara semi manual. Meskipun menggunakan Microsoft Excel pada

komputer, metode ini tetap menimbulkan tantangan dan masalah. Kesulitan utama muncul saat bagian keuangan harus menyalin data gaji ke penyimpanan eksternal dan kemudian menyerahkannya kepada atasan, yang memerlukan waktu dan tenaga yang cukup banyak serta rentan terhadap kesalahan. Selain itu, cara semi manual ini tidak efisien dan berpotensi menimbulkan kesalahan dalam penghitungan dan pelaporan gaji karyawan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat aplikasi *mobile* berbasis Android yang akan mempermudah dan mempercepat PT. Sop Sumsum Langsa dalam memproses gaji karyawan. Dengan memanfaatkan teknik pengembangan agile, diharapkan aplikasi ini dapat meningkatkan efisiensi dan akurasi dalam pengolahan data penggajian serta meminimalkan kesalahan yang mungkin terjadi.

## **B. Landasan Teori**

### **1. Penggajian**

Menurut Antoro dkk., (2022) gaji adalah pembayaran yang diberikan kepada karyawan atas pekerjaan mereka di perusahaan . Dalam sistem penggajian, terdapat beberapa komponen yang digunakan untuk menghitung gaji, seperti pencatatan kehadiran karyawan, pencatatan lembur, pencatatan cuti, serta perhitungan pajak dan pengurangan lainnya. Selain itu, sistem penggajian karyawan juga harus mampu membuat slip gaji untuk merekam pendapatan karyawan, yang diperlukan untuk berbagai keperluan perusahaan seperti audit dan kebutuhan lainnya.

## 2. Usaha Mikro Kecil Menengah (UMKM)

Usaha Mikro Kecil Menengah atau UMKM merupakan unit usaha produktif yang berdiri sendiri, yang dilakukan oleh orang perorangan atau badan usaha disemua sektor ekonomi. Pada prinsipnya, perbedaan antara usaha mikro (UMI) usaha kecil (UKA) usaha menengah (UM) dan usaha besar (UB) pada umumnya disarankan pada nilai aset awal (tidak termasuk tanah dan bangunan), omset rata-rata per tahun, atau jumlah pekerja tetap.

## 3. Aplikasi *Mobile*

Aplikasi *mobile* berasal dari 2 (dua) kata, yaitu aplikasi dan *mobile*. Aplikasi merupakan sebuah program siap pakai yang dibuat untuk melaksanakan suatu fungsi untuk pengguna atau aplikasi yang lain. Sedangkan *mobile* merupakan perpindahan dari suatu tempat ke tempat yang lain. Berdasarkan kedua penjelasan tersebut, maka aplikasi *mobile* merupakan program siap pakai yang melaksanakan fungsi tertentu yang dipasang pada perangkat *mobile* (Siregar & Permana, 2016).

## 4. *Framework*

*Framework* merupakan kerangka kerja yang mempermudah dalam pengembangan suatu atau aplikasi. Dalam penggunaan *framework* bukan berarti tidak akan bertemu dengan kode justru dengan adanya *framework* akan ada beberapa aturan khusus jika digunakan yang dapat meningkatkan kinerja karena bisa memanfaatkan beberapa fungsi dan *plugin* yang disediakan untuk mempersingkat dan mengoptimalkan kode yang dibuat. Dengan menggunakan *framework* tentu akan memberikan keuntungan di mana keuntungan menggunakan *framework* yaitu

memudahkan untuk membuat website atau aplikasi yang menarik, mempercepat pembuatan, pemeliharaan menjadi lebih mudah dan kode program yang terstruktur (Mufti Prasetyo dkk., 2022).

#### 5. React Native

React adalah salah satu *library* JavaScript yang bersifat *open source*. *Library* ini dikembangkan oleh Facebook pada tahun 2011. React ini sendiri bukan merupakan *framework* murni karena masih membutuhkan beberapa pendukung namun masih bisa dibilang seperti *framework* karena memiliki fitur unggulan. React dapat digunakan untuk pengembangan aplikasi berbasis *mobile* terutama Android atau bisa dikenal dengan React Native.

#### 6. PHP

PHP (*Hypertext Preprocessor*), merupakan bahasa pemrograman pada sisi server (Apache, ISS, atau apapun) yang akan dieksekusi sebelum perintah itu dikirim oleh halaman ke *browser* yang melakukan permintaannya. Sesuai dengan fungsinya yang berjalan di sisi *server* maka PHP adalah bahasa pemrograman yang digunakan untuk membangun teknologi *web application* maupun sebagai *Application Programming Interface* (API).

#### 7. MySQL

MySQL adalah sebuah perangkat lunak sistem manajemen basis data SQL atau *database management system* (DBMS) yang *multithread*, *multi-user* dengan sekitar 6 juta instalasi di seluruh dunia. MySQL tersedia sebagai perangkat lunak gratis dibawah lisensi GNU *General Public License* (GPL), tetapi mereka juga

menjual dibawah lisensi komersial untuk kasus-kasus dimana penggunaannya tidak cocok dengan penggunaan GPL (Harahap, 2021).

