

Perancangan Sistem Informasi Penggajian Karyawan Menggunakan Metode Scrum

Rizki Aulianita¹, Anna Mukhayaroh^{2*}

¹Manajemen, ²Akuntansi; Universitas Bina Sarana Informatika; Jl. Kramat Raya No.98, RT.2/RW.9, Kwitang, Kec. Senen, Kota Jakarta Pusat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta, Indonesia, Telp : 021-21231170; e-mail: rizki.rzk@bsi.ac.id

* Korespondensi:
e-mail:anna.auh@bsi.ac.id

Diterima: 19 Mei 2026; Review: 03 Juni 2026; Disetujui: 30 Juni 2026

Cara sitasi: Aulianita R, Mukhayaroh A. 2026. Perancangan Sistem Informasi Penggajian Karyawan Menggunakan Metode Scrum. Information Management for Educators and Professionals. Vol 11 (1): 56 - 65

Abstrak: Sistem Informasi yang ada saat ini, menjadi salah satu bukti perkembangan dunia digital. Hal itu juga berlaku pada sektor industri, seperti penerapan sistem informasi penggajian pada perusahaan. PT KBB merupakan perusahaan yang bergerak di bidang jasa. Dalam aktivitasnya penggajian yang dilakukan masih menggunakan sistem yang semi terkomputerisasi sehingga akibatnya pencatatan masih rentan terjadi kesalahan, pengambilan keputusan tidak berdasarkan perhitungan yang matang dan sering terjadinya kesalahan dalam perhitungan gaji karyawan. Penelitian ini bertujuan untuk merancang sistem informasi penggajian berbasis Website sehingga pengelolaan data gaji karyawan menjadi lebih valid, efektif dan penggajian dapat dilakukan sesuai deadline yang telah ditentukan. Metode pengembangan perangkat lunak yang digunakan pada penelitian ini adalah Agile. Hasil dari penelitian ini yaitu Sistem Informasi Penggajian Karyawan berbasis web mampu diterapkan dengan baik sehingga memudahkan pihak HRD dalam melakukan pengelolaan absensi karyawan, perhitungan gaji karyawan sampai pada proses Pelaporan Penggajian.

Kata kunci: Sistem Informasi, Penggajian, Agile, Scrum

Abstract: The current information system is one of the evidences of the development of the digital world. This also applies to the industrial sector, with the implementation of a payroll information system in companies. PT KBB is a company engaged in the service sector. In its payroll activities there still uses a semi-computerized system so that as a result the recording is still prone to errors, decision making is not based on careful calculations and often errors in calculating employee salaries. This study aims to design a website-based payroll information system so that employee salary data management becomes more valid, effective and payroll can be carried out according to the specified deadline. The software development method used in this study is Agile. The results of this study are that the web-based Employee Payroll Information System can be implemented well, making it easier for HRD to manage employee absences, calculate employee salaries to the Payroll Reporting process

Keywords: Information Systems, Payroll, Agile, Scrum

1. Pendahuluan

Pengelolaan penggajian karyawan merupakan salah satu proses bisnis yang memiliki peran penting dalam operasional perusahaan karena berkaitan langsung dengan pemenuhan hak karyawan serta kelancaran administrasi perusahaan. Sistem penggajian yang tidak dikelola secara efektif berpotensi menimbulkan berbagai permasalahan, seperti keterlambatan pembayaran gaji, kesalahan dalam perhitungan komponen penghasilan maupun potongan, serta kurang akuratnya laporan penggajian yang dihasilkan. Kondisi tersebut tidak hanya memengaruhi

efisiensi operasional perusahaan, tetapi juga dapat menurunkan tingkat kepercayaan dan kepuasan karyawan terhadap organisasi.

PT Keuntungan Berkah Bersama (PT KBB), yang bergerak di bidang jasa dan ritel, masih menerapkan proses penggajian secara semi-komputerisasi. Beberapa aktivitas, seperti pencatatan absensi, rekapitulasi kehadiran, perhitungan gaji, hingga pembuatan laporan penggajian, masih dilakukan menggunakan aplikasi yang terpisah dan melibatkan proses perhitungan secara manual. Kondisi tersebut menyebabkan proses pengolahan data menjadi kurang efisien, meningkatkan risiko terjadinya kesalahan perhitungan (human error), memperlambat penyusunan laporan, serta menyulitkan proses verifikasi data penggajian.

Selain sebagai kebutuhan operasional perusahaan, pengelolaan penggajian juga harus memenuhi ketentuan peraturan perundang-undangan yang berlaku. Di Indonesia, pengaturan mengenai pengupahan telah diatur dalam Undang-Undang Nomor 6 Tahun 2023 tentang Penetapan Peraturan Pemerintah Pengganti Undang-Undang Nomor 2 Tahun 2022 tentang Cipta Kerja menjadi Undang-Undang. Regulasi tersebut mengatur berbagai aspek ketenagakerjaan, termasuk ketentuan mengenai pengupahan, upah minimum, perjanjian kerja waktu tertentu (PKWT), pemutusan hubungan kerja (PHK), serta alih daya (outsourcing) [1]. Oleh karena itu, perusahaan memerlukan sistem informasi penggajian yang mampu mendukung proses perhitungan gaji secara akurat, transparan, dan sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Sistem penggajian adalah proses yang menentukan tingkat penggajian staf, memonitoring karyawan serta mengembangkan dan mengendalikan [2]. Inflasi terus menerus terjadi dan berbagai usaha pemerintah untuk mengekanginya melalui serangkaian kebijakan pengendalian penggajian, telah menyebabkan adanya ketegangan dalam prosedur pelaksanaan penggajian. Inflasi juga berimbas kepada penerimaan pendapatan nasional Indonesia [3]. Akibatnya yang nyata antara lain adalah pengikisan perbedaan, penyimpangan dalam penggajian dan struktur penggajian serta struktur gaji yang sudah tidak memenuhi syarat lagi. Salah satu unsur penting di dalam penggajian adalah Absensi karyawan. Absensi menjadi salah satu kriteria untuk perhitungan gaji, Maka dari itu, absensi menjadi salah satu hal yang terpenting di dalam penggajian [4].

PT Keuntungan Berkah Bersama (PT. KBB) merupakan perusahaan yang bergerak pada Bidang Jasa dan ritel (aggregator) Perusahaan yang baru berdiri sejak tahun 2023 ini memiliki karyawan yang tersebar di beberapa wilayah seperti Bekasi, Tambun, Karawang yang menyebabkan lemahnya pengawasan kehadiran di lapangan. Dalam hal operasional penggajian, masih semi komputerisasi. Absensi yang dilakukan masih menggunakan whatsapp dengan mengirimkan bukti absensi, kemudian setiap minggunya HRD merekap. Hasil rekap yang ditarik terkadang membuat perhitungan gaji menjadi lebih tidak valid dan lambat sehingga berimbas pada terlambatnya gaji yang diterima oleh karyawan. Eksistensi karyawan juga berkaitan dengan upah atau gaji yang diperolehnya sebagai wujud kompensasi dari perusahaan. Namun tidak jarang permasalahan gaji ini karena faktor pengelolaan yang tidak terintegrasi dengan baik [5].

Berdasarkan permasalahan yang ada, maka kami akan memberikan solusi dengan membuat perancangan system informasi penggajian berbasis website menggunakan metode Agile. [6] Metode Agile sebagai metode yang dikenal dengan tingkat flexibility yang tinggi serta tahapan metode agile yang diterapkan sangat cocok untuk industry saat ini [7] [8].

Agile menawarkan pendekatan yang iteratif dan flexible yang berbeda dengan metode lainnya, Agile meningkatkan adaptabilitas dan kepuasan pelanggan [9] Agile menekankan kerja kolaborasi, adaptif dan responsive terhadap perubahan yang terjadi [10] [11].

Dalam penelitian lainnya, metode Agile juga banyak diterapkan dalam pengembangan perangkat lunak berbasis website seperti yang ditulis oleh Widiarta dkk dengan menggunakan metode Agile Software Development untuk rancang bangun system Inventory pada Toko Nada mendeskripsikan bahwa Agile sebagai metode ekspansi dalam pengembangan perangkat lunak dengan waktu yang relative singkat dan interaksi yang cepat dari pengembang dalam perubahan dalam bentuk apapun [12] [13]. Dalam penelitian ini, kerangka agile yang digunakan yaitu scrum.

Agile scrum telah terbukti efektif dalam mengurangi resiko keterlambatan penyelesaian proyek dan memungkinkan penyesuaian berkelanjutan melalui sprint review [14] dan menerima masukan dari stakeholder [15] [16].

Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan sebuah system yang terintegrasi yaitu Sistem Informasi Penggajian sehingga tidak ada lagi keterlambatan penggajian, yang berimbas kepada turunnya daya semangat kerja para karyawan dan perusahaan memiliki tingkat kredibilitas yang baik dimata karyawan.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian terapan (*applied research*) yang bertujuan untuk menghasilkan sebuah perangkat lunak berupa sistem informasi penggajian yang dapat menyelesaikan permasalahan pengelolaan penggajian di PT Keuntungan Berkah Bersama (PT KBB). Pengembangan sistem dilakukan berdasarkan hasil identifikasi kebutuhan pengguna (*user requirements*) sehingga sistem yang dibangun mampu mendukung proses bisnis perusahaan secara efektif dan efisien. Pendekatan ini dipilih karena berorientasi pada penerapan solusi teknologi informasi terhadap permasalahan nyata yang dihadapi perusahaan, khususnya dalam proses pencatatan absensi, perhitungan gaji, dan penyusunan laporan penggajian.

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui beberapa metode agar informasi yang diperoleh bersifat lengkap dan sesuai dengan kondisi di lapangan. Metode pertama adalah observasi, yaitu melakukan pengamatan secara langsung terhadap proses pengelolaan penggajian di PT Keuntungan Berkah Bersama. Observasi dilakukan untuk memahami alur kerja sistem yang sedang berjalan, mulai dari proses pencatatan absensi, perhitungan gaji, hingga penyusunan laporan penggajian. Selain itu, observasi juga bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan sistem serta berbagai kendala yang dihadapi oleh perusahaan dalam proses penggajian.

Metode kedua adalah wawancara, yaitu melakukan komunikasi secara langsung dengan pihak-pihak yang terlibat dalam proses penggajian, yaitu bagian Human Resources Department (HRD) dan Direktur PT Keuntungan Berkah Bersama, Bapak Ichsan. Wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai prosedur penggajian yang diterapkan perusahaan, mekanisme pencatatan kehadiran, komponen perhitungan gaji, tunjangan, potongan, pajak penghasilan, serta berbagai kebutuhan fungsional yang harus diakomodasi dalam sistem informasi penggajian yang akan dikembangkan. Data hasil wawancara menjadi dasar dalam penyusunan kebutuhan sistem (**system requirements**) dan penyusunan **product backlog** pada metode Scrum.

Selain observasi dan wawancara, penelitian ini juga menggunakan studi pustaka sebagai sumber data sekunder. Studi pustaka dilakukan dengan mengumpulkan dan mempelajari berbagai referensi yang relevan, baik yang berasal dari buku, e-book, artikel ilmiah, maupun jurnal nasional dan internasional yang membahas sistem informasi penggajian, rekayasa perangkat lunak, metode Scrum, serta teknologi pendukung pengembangan sistem informasi. Kajian pustaka bertujuan untuk memperkuat landasan teori, membandingkan penelitian terdahulu, serta menjadi acuan dalam proses analisis, perancangan, implementasi, dan evaluasi sistem yang dikembangkan.

Adapun tahapan dari metode pengembangan yang kami pilih yaitu Metode Agile, dengan merujuk kepada kerangka scrum, dengan tahapan-tahapan sebagai berikut:

Backlog yaitu daftar pekerjaan yang akan dibuat oleh scrum team. Seperti User Stories penggajian, Bugs/improvement dan tasks. Dibedakan dari yang memiliki prioritas tinggi dan tidak serta memiliki jadwal estimasi.

Sprint Planning yaitu melakukan analisis kebutuhan penggajian seperti mengumpulkan dokumen-dokumen terkait data karyawan, data gaji, data pajak PPh pasal 21 dan semua prosedur system penggajian yang ada saat ini, guna untuk merubah system yang baru.

Sprint Backlog yaitu rencana dari Product Owner dan scrum team. Sprint backlog akan

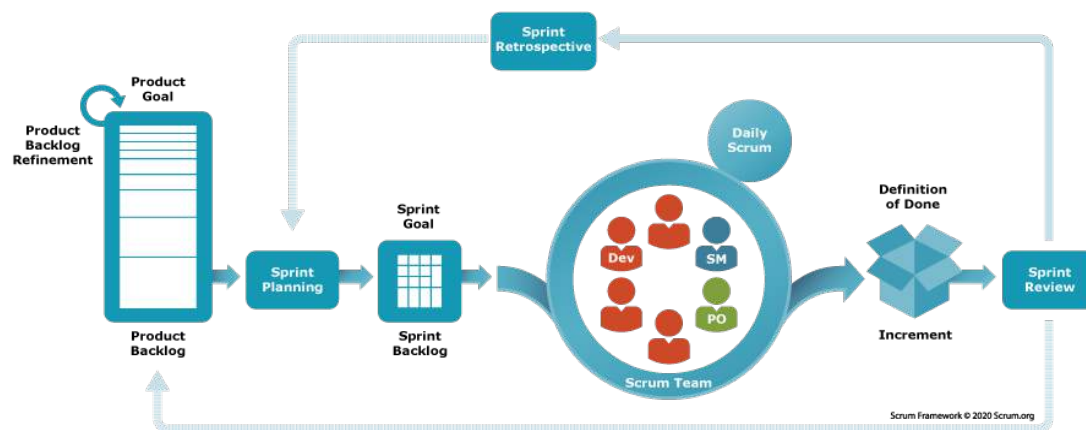
diperbarui sepanjang sprint seiring dengan semakin banyaknya pekerjaan. Harus detail terhadap semua pekerjaan yang akan dibagi-bagi ke tugas yang lebih kecil pada sistem penggajian.

Daily Scrum yaitu melakukan pembagian tugas antar tim dengan memilih product backlog yang akan dikerjakan selama 4 Bulan dengan dibagi menjadi pekerjaan yang lebih kecil kemudian memasukkan ke sprint backlog, dengan output atau tujuan yaitu berupa target sprint dan pembagian tugas-tugas kecil ke semua anggota tim. Tahap pengembangan ini seperti sprint planning, sprint backlog yaitu membuat design sistem, melakukan code program, integrasi fitur. Biasanya dilakukan daily sprint dengan berdiskusi mengenai pekerjaan, apa yang dilakukan serta hambatan apa yang ditemui biasanya pertemuan ini hanya berdurasi dengan waktu singkat.

Sprint Review yaitu membuat pengujian dengan menggunakan black box testing. Sehingga dapat mengetahui kekurangan apa yang ada pada project dan menerima feedback dari tester. Tester tidak hanya dilakukan dari satu orang namun terdiri lebih dari satu orang, dengan melakukan pengujian logika program, mendokumentasikan semua bugs dan semua modul yang dari awal dibuka hingga pada laporan. Tujuan dari pengujian ini agar software yang dihasilkan memiliki kualitas yang bagus dengan menggunakan standar yang sudah ditentukan. Begitulah yang terus dilakukan dengan melakukan perulangan secara iteratif dan diulang setiap sprint hingga semua backlog selesai dan software penggajian direlease.

Sprint Retrospective

Pada tahap ini, Produk Sistem Informasi Penggajian yang sudah dihasilkan akan dilakukan serah terima kepada mitra yaitu PT.KBB. Diimplementasikan kepada system mereka, dengan melakukan monitoring terhadap user yang menggunakan penggajian tersebut.



Sumber: [17]

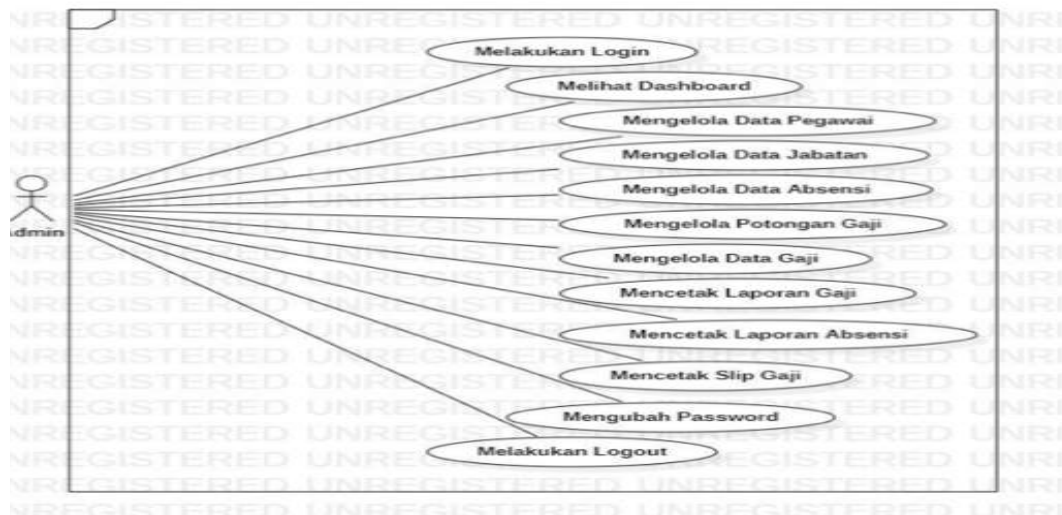
Gambar 1. Scrum Framework

3. Hasil dan Pembahasan Desain (*Design*)

Tahap desain sistem dilakukan dengan menyusun blueprint pengembangan perangkat lunak menggunakan pemodelan Unified Modeling Language (UML). UML digunakan sebagai bahasa pemodelan standar untuk memvisualisasikan kebutuhan sistem, struktur, serta perilaku sistem yang akan dibangun. Melalui pemodelan UML, proses analisis dan perancangan sistem menjadi lebih terstruktur sehingga memudahkan pengembang dalam mengimplementasikan kebutuhan pengguna ke dalam bentuk perangkat lunak. Adapun diagram UML yang digunakan dalam penelitian ini meliputi Use Case Diagram, Activity Diagram, Sequence Diagram, dan Class Diagram, yang masing-masing berfungsi untuk menggambarkan interaksi aktor dengan sistem, alur proses bisnis, komunikasi antarobjek, serta struktur kelas dalam sistem informasi penggajian.

Use Case Diagram

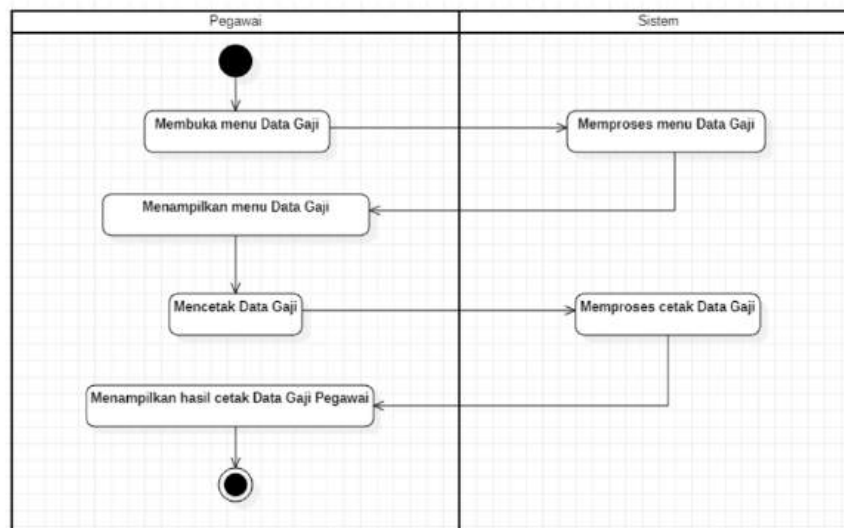
Berikut adalah Usecase diagram sistem informasi penggajian berbasis web. Dalam Sistem Informasi Penggajian di penelitian ini memiliki dua actor yaitu Admin dan Pegawai. Admin dapat Melakukan Login, Melihat Dashboard, Mengelola Data Pegawai, Mengelola Data Jabatan, Mengelola Data Absensi, Mengelola Potongan Gaji, Mengelola Data Gaji, Mencetak laporan Gaji, Mencetak Laporan Absensi, Mencetak Slip Gaji, Mengubah Password dan Melakukan Log Out. Sedangkan pada Actor Pegawai dapat melakukan Melakukan Login, Melihat Dashboard, Mencetak data Gaji, Mengubah Password dan Melakukan Login.



Sumber : Hasil penelitian (2026)

Gambar 2. Use Case Diagram sistem informasi penggajian Aktor Admin

Activity Diagram Mengelola Data Gaji Pegawai

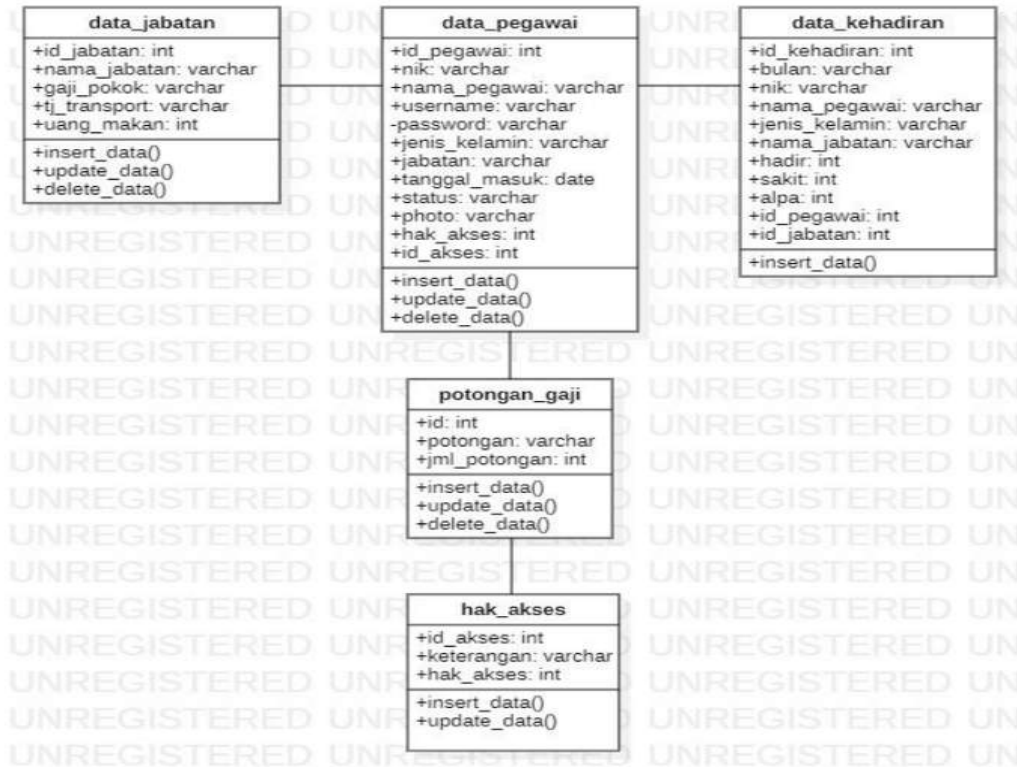


Sumber : Hasil penelitian (2026)

Gambar 3. Activity Diagram Mengelola Data Gaji Pegawai

Pada Gambar 3 di atas menjelaskan bahwa Aktor Pegawai Membuka Menu Data Gaji, kemudian Sistem memproses menu Data Gaji lalu menampilkan Menu Data Gaji serta Mencetak Slip Gaji Pegawai kemudian Menampilkan hasil cetak Data Gaji Pegawai.

Class Diagram



Sumber : Hasil penelitian (2026)

Gambar 4. Class Diagram Sistem Informasi Penggajian

Pada Gambar 4 di atas, menjelaskan Class Diagram Sistem Informasi Penggajian yang terdiri dari class data_jabatan, data_pegawai, data_kehadiran, potongan_gaji dan hak_akses.

Pengembangan Backlog

Daftar Backlog Sistem Informasi Penggajian Karyawan dijelaskan dalam tabel 1.

Tabel 1. Daftar Backlog

No	Kode Backlog	Daftar Aktivitas
1	AA, PA – 2	Admin dan Pegawai dapat memiliki akses Login
2	AA-6 [Feature AA-2]	Admin mengelola Data Pegawai (CRUD)
3	PA-8 [Feature AA-2]	Pegawai dapat menampilkan form Cuti
4	PA-4 [Feature AA-2]	Pegawai dapat menampilkan Menu Absensi
5	AA-, PA – 20	Admin dan Pegawai memiliki Button Logout
6	AA-9	Admin Mengklik Menu Data Gaji Pegawai
7	AA-10 [Feature AA-9]	Admin Mengelola Data gaji Pegawai (Skema Gaji Kotor + potongan pajak PPh 21 +tunjangan+asuransi)
8	AA-12 [Feature AA-10]	Admin Mengelola Data Kalkulasi Lembur
9	AA-15	Admin Dapat Mellihat Payroll per periode
10	PA-17	Pegawai Dapat Mencetak Slip Gaji

Sumber: Hasil Penelitian (2026)

Pengujian

Tabel 2. Pengujian sistem pada halaman Admin

No	Pengguna	Aktifitas	Proses	Hasil
1	Admin	Login	Login salah username (tidak dapat masuk). Login salah password (tidak dapat masuk). Login salah username & password (tidak dapat masuk). Login Username dan Password Benar (dapat masuk)	Ok
2	Admin	Mengelola Data Pegawai	Nik, nama lengkap, alamat, email, data gaji pokok, data tunjangan, jenis kelamin, jabatan, thn masuk (wajib isi semua field) (data gaji, data tunjangan integer)	Ok
3	Admin	Mengelola Data Absensi	Memilih Rekap Data Absensi (isi harus dari YYYY-MM-DD sampai YYYY-MM-DD valid tampil rekap data absensi per minggu excel) (tidak boleh kosong dan tampil pesan: "apakah tgl sudah benar"?)	Ok
4	Admin	Melakukan Kelola Data Lembur	Isi tgl lembur, isi sesi lembur, isi aktivitas (tidak boleh ada filed yang kosong)	Ok
5	Admin	Melakukan Mengelola Data Gaji	Nik, nama lengkap, alamat, email, data gaji pokok, data tunjangan, PPh 21, potongan BPJS TK, Asuransi, potongan lainnya) wajib diisi	Ok

Sumber : Hasil penelitian (2026)

Pada tabel 2 pengujian sistem informasi penggajian berbasis web terhadap Admin menunjukkan bahwa seluruh fungsi aplikasi berjalan sesuai dengan kebutuhan dan tujuan yang telah ditetapkan.

Tabel 3. Pengujian Sistem pada Halaman Pegawai

No	Pengguna	Aktifitas	Proses	Hasil
1	Pegawai	Login	Login salah username (tidak dapat masuk). Login salah password (tidak dapat masuk). Login salah username & password (tidak dapat masuk). Login Username dan Password Benar (dapat masuk)	Ok
2	Pegawai	Melihat Dashboard Pegawai	Nik, nama lengkap, alamat, email, data gaji pokok, data tunjangan, isi profil, isi cuti, permohonan izin	Ok
3	Pegawai	Menampilkan Data Pegawai	Melihat Data Gaji dan Slip Gaji	Ok
4	Pegawai	Mencetak Slip Gaji	Mencetak Slip Gaji dengan memfilter periode kerja	Ok

Sumber : Hasil penelitian (2026)

Pada tabel 3 pengujian sistem informasi penggajian berbasis web terhadap Pegawai menunjukkan bahwa seluruh fungsi aplikasi berjalan sesuai dengan kebutuhan dan tujuan yang telah ditetapkan. Melalui pengujian black-box, setiap skenario uji yang dirancang mampu menguji aspek-aspek penting dari aplikasi, termasuk input dan output dari tiap fitur. Semua pengujian memberikan hasil yang benar, menunjukkan bahwa sistem bekerja dengan stabil dan memenuhi kriteria yang diharapkan. Dengan demikian, aplikasi siap untuk digunakan oleh pengguna sesuai dengan perancangan awal tanpa kendala berarti.

Tabel 4. Skenario Project Sistem Informasi Penggajian Menggunakan Metode Scrum PT. KBB

No	Aktor	Tahapan	Skenario
1	Product Owner	Melakukan Delivery sistem ke team scrum. Mendeskripsikan kebutuhan sistem saat ini dan yang diinginkan. Membentuk team scrum.	Pengerjaan proyek diputuskan oleh product owner. Product owner bersama team scrum membuat persyaratan yang dibutuhkan pada sistem penggajian dan estimasi project. Membuat daftar karakteristik pekerjaan yang akan digarap yaitu sistem informasi penggajian.
2	Product Owner	Sprint Planning	Merencanakan rencana kerja, tahapan kerja dalam setiap sprint. Rencana kerja dapat diperoleh dari analisis kebutuhan. Mengatur komunikasi atau pertemuan daily scrum.
3	Scrum Master	Mengelola Sprint	Scrum master membagi product backlog item ke dalam sprint yang telah ditentukan pada fase sprint planning.

4	Scrum Team (Developer Team)	Melakukan pertemuan Daily sprint mengerjakan Product Backlog (tasks)	Scrum Master mendampingi Scrum Team melakukan daily meeting yang biasanya berdurasi maksimal 15 menit sebelum membuat pekerjaan pada hari tersebut atau melanjutkan pekerjaan sebelumnya. Hal ini dilakukan berulang sampai pada semua sprint dan product backlog selesai.
5	Scrum Master	Melakukan Review dan Retrospective	Melakukan pertemuan dengan Product Owner untuk membahas hasil project penggajian PT KBB yang sedang dikerjakan serta melakukan catatan hasil feed back terhadap kemajuan dan evaluasi terhadap project sistem informasi penggajian
6	Product Owner	Sprint Penutup	Scrum Master melaporkan hasil pekerjaan kepada Product Owner yang menyimpulkan bahwa hasil project siap release. Product Owner menyatakan bahwa sprint telah selesai dan project ditutup.

Sumber : Hasil penelitian (2026)

Implementasi

Tampilan antarmuka Dashboard Penggajian



Sumber : Hasil penelitian (2026)

Gambar 5. Halaman antarmuka beranda website penggajian PT. KBB

Berdasarkan Gambar 5, ditampilkan halaman **dashboard** sistem informasi penggajian PT Keuntungan Berkah Bersama (PT KBB) yang digunakan oleh aktor **karyawan** setelah berhasil melakukan proses autentikasi (login). Halaman dashboard berfungsi sebagai halaman utama yang memberikan akses terhadap berbagai menu dan informasi yang dibutuhkan oleh karyawan selama menggunakan sistem. Melalui tampilan yang sederhana dan terstruktur, pengguna dapat mengakses setiap fitur dengan lebih mudah sehingga meningkatkan kenyamanan dalam penggunaan sistem.

Dashboard terdiri atas beberapa menu utama, yaitu **Home**, **Laporan Gaji**, **Fitur Kami**, dan **Tentang Kami**. Menu **Home** berfungsi sebagai halaman utama yang menampilkan informasi umum mengenai sistem penggajian. Menu **Laporan Gaji** digunakan oleh karyawan untuk melihat dan mengunduh informasi penggajian yang meliputi rincian gaji, tunjangan, potongan, serta gaji bersih yang diterima pada setiap periode pembayaran. Selanjutnya, menu **Fitur Kami** menyediakan fasilitas bagi karyawan untuk mengelola akun, seperti melakukan perubahan kata sandi (password) guna menjaga keamanan akses terhadap sistem. Adapun menu **Tentang Kami** menyajikan informasi mengenai profil perusahaan, bidang usaha, serta gambaran umum

mengenai PT Keuntungan Berkah Bersama sehingga pengguna memperoleh informasi yang lebih lengkap mengenai perusahaan.

Perancangan antarmuka dashboard ini mengutamakan aspek kemudahan penggunaan (*usability*) dengan menyusun menu navigasi secara sistematis dan mudah dipahami. Dengan demikian, karyawan dapat mengakses informasi penggajian secara cepat, mengurangi kesalahan dalam pencarian data, serta meningkatkan efisiensi dalam proses pelayanan administrasi penggajian.

4. Kesimpulan

Penelitian ini berhasil merancang dan mengimplementasikan Sistem Informasi Penggajian Karyawan berbasis web menggunakan framework scrum. Penerapan metode ini memungkinkan proses pengembangan sistem dilakukan secara bertahap dan fleksibel berdasarkan kebutuhan pengguna, sehingga sistem yang dihasilkan lebih sesuai dengan kebutuhan penggajian PT KBB.

Hasil implementasi dan pengujian menunjukkan bahwa sistem yang dibangun mampu meningkatkan validitas data penggajian melalui pengelolaan data karyawan, rekap absensi, dan komponen gaji yang terintegrasi dalam satu sistem sehingga penggajian dapat terlaksana sesuai tanggal yang disepakati oleh pihak manajemen (sesuai deadline). Selain itu, sistem ini dapat meningkatkan efektivitas proses penggajian dengan mempermudah pengelolaan data absensi, perhitungan gaji, pencetakan slip gaji, serta pembuatan laporan penggajian secara otomatis dapat dilakukan oleh HRD sehingga pekerjaan menjadi lebih efektif. Integrasi data dalam sistem turut mendukung ketepatan waktu proses penggajian sehingga dapat meminimalkan keterlambatan pembayaran gaji kepada karyawan. Dengan demikian, tujuan penelitian untuk menghasilkan sistem penggajian yang lebih valid, efektif, dan tepat waktu telah berhasil tercapai.

Sistem yang dikembangkan juga mampu mengurangi kesalahan pencatatan dan perhitungan gaji yang sering terjadi pada proses manual, serta membantu pihak HRD dalam mengelola proses penggajian secara lebih mudah, cepat, dan akurat. Oleh karena itu, sistem ini dapat menjadi solusi yang efektif bagi perusahaan dalam mengoptimalkan pengelolaan payroll karyawan.

Untuk pengembangan selanjutnya, sistem dapat diintegrasikan dengan teknologi absensi berbasis fingerprint atau face recognition guna meningkatkan akurasi data kehadiran karyawan. Selain itu, dapat ditambahkan fitur notifikasi otomatis terkait jadwal penggajian dan informasi slip gaji, serta pengembangan aplikasi berbasis mobile agar akses sistem menjadi lebih fleksibel dan mudah digunakan oleh karyawan maupun pihak manajemen.

Referensi

- [1] “peraturan.bpk.go.id,” DPR, Maret 2023. [Online]. Available: <https://peraturan.bpk.go.id/Details/246523/uu-no-6-tahun-2023>. [Acesso em 18 Mei 2026 Maret 2023].
- [2] H. Yanti e A. F. Mustoffa, “Analisis Sistem Informasi Akuntansi Penggajian dalam Rangka Efektivitas Pengendalian Internal Perusahaan (Studi Kasus Pada PT Daria Dharma Pratama Air Berau),” *Asset: Jurnal Ilmiah Bidang Manajemen dan Bisnis*, vol. 5, n° 1, pp. 56-64, 2022.
- [3] A. Fauzi, M. R. Nazala, B. Nugroho, H. M. Maryama e M. Khamdillah, “ANALISIS PENGARUH PAJAK DAN INFLASI TERHADAP PENDAPATAN NASIONAL DI INDONESIA,” *Jurnal Ekonomi dan Manajemen (JEKMA)*, vol. 2, n° 2, pp. 40-49, 2023.
- [4] M. Mariani e M. Ilmi, “PERANCANGAN SISTEM INFORMASI ABSENSI KARYAWAN DENGAN QR CODE BERBASIS WEB PADA PT. WATEROAM TECHNOLOGIES INDONESIA,” *Jurnal Teknologi Digital dan Sistem Informasi*, vol. 2, n° 1, pp. 13-20, 2025.
- [5] A. Syahfitri, H. Hasugian e Y. S. J. Nasutionc, “ANALISIS SISTEM PENGENDALIAN INTERNAL ATAS SISTEM PENGGAJIAN DAN PENGUPAHAN KARYAWAN,” *Jurnal Ekonomi Manajemen dan Akuntansi Islam*, vol. 9, n° 2, pp. 41-54, 2024.
- [6] R. Kusumawardani, I. N. amdhani e F. Alifio, “Implementasi CodeIgniter Pada Sistem Informasi Penggajian Umkm Konveksi Dengan Metode Agile,” *Jurnal TICOM: Technology of Information and Communication*, vol. 12, n° Mei 2024, pp. 81-85, 2024.

- [7] T. A. Pertiwi, N. T. Luchia, P. Sinta, R. Aprinastya, A. Dahlia e I. R. Fachrezi, “PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI SISTEM INFORMASI ABSENSI BERBASIS WEB MENGGUNAKAN METODE AGILE SOFTWARE DEVELOPMENT,” *Jurnal Testing dan Implementasi Sistem Informasi*, vol. 1, n° 1, pp. 53-66, 2023.
- [8] H. Saputra, I. Stephane, A. T. Sumarni, M. R. Meta e M. Alfarel, “Pemanfaatan Aplikasi E-Commerce Menggunakan Metode Agile pada Usaha Kue dan Makanan Minang Kreatif,” *Jurnal Sains Teknologi dan Sistem Informasi*, vol. 4, n° 1, pp. 84-91, 2024.
- [9] C. Ramadhan, M. A. Senubekti e D. Amalia, “Penerapan Metodologi Agile dalam Pengembangan Perangkat Lunak,” *Router: Jurnal Teknik Informatika dan Terapan*, vol. 3, n° Juni, pp. 10-15, 2025.
- [10] A. S. Lestari, M. A. A. Al Amin, A. Septiani, R. Ferliansyah e A. Marsehan, “Implementation of Laravel Framework for Web-Based Academic Grade Processing Using Agile Method,” *Jurnal Sistem Informasi (JUSI)*, vol. 5, n° 2, pp. 581-593, 2026.
- [11] D. E. P. Utama, A. P. Kusuma, S. Kirom e M. A. Mas'ud, “PERANCANGAN SISTEM MANAJEMEN GAJI KARYAWAN MENGGUNAKAN METODE AGILE BERBASIS WEB(STUDI KASUS : POS INDONESIA CABANG KABUPATEN BLITAR),” *JATI(Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, vol. 8, n° 6, pp. 11554-11561, 2024.
- [12] I. M. Widiarta, Y. Mulyanto e A. Sutrianto, “Rancang Bangun Sistem Informasi Inventory Menggunakan Metode Agile Software Development (Studi Kasus Toko Nada),” *Digital Transformation Technology (Digitech)*, vol. 3, n° 1, pp. 133-143, 2023.
- [13] Nursakti e S. Asri, “Perancangan Aplikasi Online Shop pada Toko Nuzhly Shop Menggunakan Metode Agile,” *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi dan Teknik Informatika (JISTI)*, vol. 6, n° 1, pp. 26-33, 2023.
- [14] A. D. Laksono e R. Aulianita, “Sistem Informasi Presensi Karyawan Berbasis Android dengan Metode Agile Pada PRESTISA Bekasi,” *INFORMATION MANAGEMENT FOR EDUCATORS AND PROFESSIONALS*, vol. 8, n° 2, pp. 101-110, 2023.
- [15] R. P. Rafi, E. Maria, S. W. Kristen e N. Ji O, “Otomatisasi Sistem Informasi Manajemen Karyawan berbasis Web dengan Pendekatan Agile Scrum Automating a Web-based Employee Management Information System using Agile Scrum,” *Sistemasi: Jurnal Sistem Informasi*, vol. 14, n° 5, pp. 1937-1951, 2025.
- [16] F. Hardiansyah, A. Rizal e I. Purnamasari, “IMPLEMENTASI METODE AGILE SCRUM DALAM PENGEMBANGAN APLIKASI PEMBELAJARAN OLAHRAGA,” *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, vol. 7, n° 2, pp. 1242-1247, 2023.
- [17] K. Schweber, “What is Scrum? An overview of Scrum and The Agile Journey,” pm-partner & scrum.org, Monday Maret 2024. [Online]. Available: <https://www.pm-partners.com.au/insights/the-agile-journey-a-scrum-overview/>. [Acesso em 16 Juni 2026].