

Sistem Informasi Penggajian Rider di *Mini Station* Ninja Xpress Sidoarjo

Lukman Junaedi¹, Arif Muhammad Rizal²

¹Program Studi Sistem Informasi, Universitas Narotama, Surabaya, Indonesia

e-mail: lukman.junaedi@narotama.ac.id¹, arifrizal02@gmail.com²

*Penulis Korespondensi: E-mail: lukman.junaedi@narotama.ac.id

Abstrak: Produk sistem informasi sangat dibutuhkan di era perkembangan teknologi pada masa sekarang. Adanya suatu sistem informasi dapat menggantikan suatu sistem perhitungan *manual* yang telah diterapkan sejak bertahun-tahun lamanya, salah satu contohnya yaitu Sistem Informasi Penggajian. Sistem informasi yang berkaitan dengan ilmu akuntansi gaji dan upah tersebut telah diadaptasi oleh beberapa perusahaan besar di Indonesia, tetapi pada PT. Andiarta Muzizat (Ninja Xpress) yang bergerak di jasa pengiriman paket belum sepenuhnya mengadaptasi atau menerapkan Sistem Informasi Penggajian khususnya untuk *rider* (kurir). Maka dari itu dibutuhkan suatu Sistem Informasi Penggajian yang dapat menghitung secara cepat dan rinci perihal penggajian para *rider* (kurir) di setiap bulannya. Penerapan Sistem Informasi Penggajian kali ini diterapkan di salah satu cabang dari Ninja Xpress yaitu *Mini Station* Ninja Xpress Sidoarjo. Dengan menggunakan metode *Extreme Programming* (XP) yang menerapkan proses pendekatan pengembangan sistem informasi dengan tahapan *planning* (perencanaan), *design* (perancangan), *coding* (*testing*), dan *testing* (pengujian). Hasil akhir dari penelitian ini berupa suatu Sistem Informasi Penggajian yang dapat menghitung secara detail pendapatan setiap *rider* (kurir) mulai dari gaji kotor, bonus *rider*, dan gaji bersih yang diterima oleh *rider* (kurir) di setiap bulannya dalam format *web* dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MySQL.

Kata Kunci: *Extreme Programming*; Penggajian; Sistem Informasi

Abstract: Information system products are needed in the current era of technological development. The existence of an information system can replace a manual calculation system that has been implemented for many years, one example is the Payroll Information System. The information system related to salary and wage accounting has been adopted by several large companies in Indonesia but at PT. Andiarta Muzizat (Ninja Xpress), which operates package delivery services, has not fully adopted or implemented a Payroll Information System, especially for riders (couriers). Therefore, we need a Payroll Information System that can calculate quickly and in detail the payroll of the riders (courier) every month. The implementation of Payroll Information System this time was implemented in one of the branches of Ninja Xpress, namely Mini Station Ninja Xpress Sidoarjo. By using the Extreme Programming (XP) method, which applies the process approach to developing information systems with the stages of planning, design, coding, and testing. The result of this research is a Payroll Information System that can calculate in detail the income of each rider (courier) starting from the gross salary, rider bonus, and net salary received by the rider (courier) every month in a web format using the PHP programming language and MySQL.

Keywords: System Information; Payroll; Extreme Programming

PENDAHULUAN

Sejalan dengan perkembangan teknologi di Indonesia yang sangat pesat, saat ini sudah seharusnya sebuah perusahaan membutuhkan sebuah sistem informasi penggajian yang dapat mengoptimalkan kinerja perusahaan. Sistem informasi penggajian adalah sebuah solusi untuk mempermudah staf atau karyawan untuk mendapatkan informasi terkait data gaji karyawan di perusahaan tersebut. Salah satu bidang usaha yang sedang berkembang tersebut yaitu, bidang usaha jasa pengiriman atau penerimaan barang atau logistik lainnya yang berbasis teknologi yaitu, Ninja Xpress yang di naungi PT. Andiarta Muzizat. Di era globalisasi, banyak persaingan untuk memimpin bisnis di perusahaan. Semua persaingan membutuhkan sistem informasi yang *valid* untuk digunakan oleh manajemen untuk mengambil keputusan yang tepat yang akan memutuskan hak dan meningkatkan kinerja perusahaan dan menjadi pemimpin dari semua perusahaan yang berada dalam

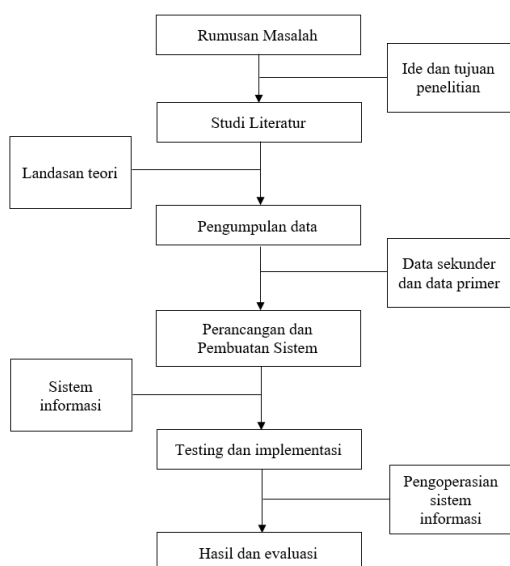
jenis bisnis yang sama [4]. Dalam Jurnal yang ditulis oleh Rahmawati, dkk [5], dijelaskan bahwa gaji adalah balas jasa berupa uang yang diterima oleh seorang pegawai sebagai akibat dari jabatannya sebagai karyawan yang telah memberikan kontribusi dan juga pemikirannya untuk mencapai suatu tujuan bagi perusahaan. Temuan tersebut mengungkapkan bahwa penerapan sistem penggajian dan informasi personel terintegrasi telah berfungsi sebagai alat yang benar-benar dalam mengabadikan akuntabilitas [6].

Didalam penelitian ini yang menjadi bahasan yaitu *rider* SPH dari *mini station* Ninja Xpress Sidoarjo. SPH merupakan singkatan dari Si Penghubung Harapan, yang artinya kurir Ninja Xpress diharapkan berperan sebagai penghubung harapan dari para pelanggan. Di program SPH ini ada banyak komponen perhitungan gaji yang masuk dalam sistem informasi penggajian. Namun sistem informasi penggajian yang ada tersebut dirasa belum maksimal, dikarenakan sering terjadi selisih

seperti perhitungan kinerja khususnya pada gaji *rider*. Di *Mini station Ninja Xpress Sidoarjo* sering didapati komplain terkait gaji oleh *rider*, hal tersebut dikarenakan dari sisi *rider* sendiri seringkali memiliki perhitungan kinerjanya secara rinci. Seringkali terjadi perselisihan penerimaan gaji yang dikarenakan, *rider* merasa bahwa gaji tersebut kurang atau tidak sesuai dengan rincian kinerja yang telah diperhitungkan oleh *rider* tersebut. Berdasarkan latar belakang tersebut maka dilakukanlah penelitian terkait Sistem Informasi penggajian *rider* di *mini station Ninja Xpress Sidoarjo*". Maka dari itu diharapkan dengan dilakukannya penelitian ini dapat meminimalisir terjadinya perselisihan antara gaji tersebut dan dapat menjadi alternatif penyelesaian dari permasalahan tersebut.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini ada tahapan-tahapan aktivitas yang akan dilakukan, tahapan-tahapan tersebut merupakan cara untuk mencapai tujuan dalam penelitian. Berikut Gambar 1, merupakan gambaran kerangka kerja penelitian yang akan dilakukan:



Gambar 1. Kerangka Kerja Penelitian

Penelitian ini diawali dengan studi lapangan terlebih dahulu di *mini station Ninja Xpress Sidoarjo* setelah itu diperoleh sebuah ide penelitian untuk membahas terkait penggajian. Dari ide yang muncul tersebut maka dapatkan rumusan masalah yaitu, bagaimana menjadikan sistem informasi penggajian *rider* menjadi alternatif dari penyelesaian masalah penggajian dan inventarisasi data untuk arsip di *mini station Ninja Xpress Sidoarjo*.

Setelah didapatkan rumusan masalah tersebut dilanjutkan dengan melakukan studi literatur terhadap sumber-sumber seperti jurnal, buku, skripsi dan penelitian terdahulu sebagai dasar acuan dalam melakukan penelitian.

Setelah tahap tersebut mulai dilakukan pengumpulan data yang berupa data sekunder secara langsung dari pihak *mini station Ninja Xpress Sidoarjo*.

Tahap pengumpulan data ini dilakukan guna memperoleh informasi yang dibutuhkan oleh penulis untuk mencapai tujuan penelitian dalam membuat sebuah sistem informasi. Setelah diperoleh data yang cukup, maka dilanjutkan ke tahap selanjutnya yaitu, tahap pembuatan sistem informasi penggajian.

Sistem informasi yang akan digunakan pada penelitian ini menggunakan sistem informasi berbasis *web*. Langkah selanjutnya setelah sistem informasi dibuat maka dilanjutkan ke tahap *testing* dan implementasi pada sistem informasi. Hal tersebut dilakukan guna mengetahui apakah sistem informasi tersebut dapat berjalan sesuai perencanaan penelitian ataukah tidak. Langkah terakhir setelah tahap *testing* dan implementasi dilanjutkan dengan melakukan evaluasi terhadap hasil yang didapat tersebut.

Merumuskan penggajian pengembang dalam proyek pengembangan perangkat lunak penting bagi organisasi untuk memberikan gaji yang adil formulasi yang dapat memotivasi pengembang untuk bekerja secara profesional. Penggajian juga dapat dijadikan acuan dalam merencanakan biaya proyek pengembangan perangkat lunak untuk memenuhi kesuksesan finansial *startup*. Dalam literatur, estimasi penggajian pengembang dapat diperoleh dengan mengalikan jumlah jam kerja suatu proyek dengan upah pengembang. Namun, mengalikan angkanya. Jam kerja dengan upah pengembang dianggap tidak adil karena masing-masing pengembang memiliki kompetensi dan pertunjukan [7].

Maka dari itu dengan dibuatnya penelitian ini, diharapkan sistem penggajian *rider* yang terdapat pada *mini station Ninja Xpress Sidoarjo* dapat lebih terstruktur lagi dengan *output* berupa perhitungan gaji *rider* di setiap bulannya. Sistem ini nantinya diimplementasikan dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan bantuan *MySQL*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

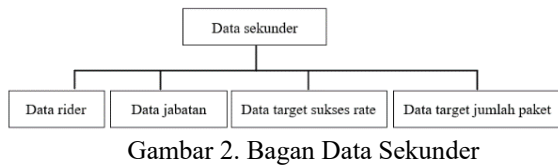
Pada penelitian kali ini terdapat beberapa tahapan hasil dan pembahasan, diantaranya yaitu:

Tahap Perencanaan

Setelah dari tahapan metodologi penelitian dilanjutkan ke tahap perencanaan. Dimana pada tahap ini dilakukan penentuan langkah-langkah yang akan dilakukan pada penelitian ini. Adapun langkah-langkah tersebut sebagai berikut:

1. Pengumpulan Data

Sebelum melakukan perancangan aplikasi langkah-langkah yang dilakukan yaitu, menyiapkan data sekunder yang diperoleh di *Mini station Ninja Xpress Sidoarjo*. Tahapan awal yang dilakukan yaitu, mengumpulkan data sekunder yang diperoleh pada saat studi lapangan, adapun data tersebut digambarkan pada bagan yang ditunjukkan pada Gambar 2.



Gambar 2. Bagan Data Sekunder

2. Kategori Data

Adapun kategori data yang digunakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Data Rider

Data rider yang digunakan pada penelitian ini yaitu 5 sample data rider dengan jabatan yang berbeda, data tersebut ditunjukkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Data Nama Rider

No.	Rider	Jabatan
1.	Rider A	Berlian
2.	Rider B	Platinum
3.	Rider C	Emas
4.	Rider D	Perak
5.	Rider E	Perunggu

b. Data Jabatan

Data jabatan yang ditunjukkan pada Tabel 2. merupakan penggolongan rider berdasarkan performa kinerja. Minimum hari kerja di tabel dibawah ini adalah acuan rider untuk naik ke tahap selanjutnya yang dapat diambil contoh jika rider A berada di jabatan perak, maka rider tersebut wajib minimum masuk 10 hari kerja untuk naik jabatan emas.

Tabel 2. Data Jabatan

No.	Jabatan	Minimum Hari Masuk
1.	Berlian	25
2.	Platinum	25
3.	Emas	20
4.	Perak	10
5.	Perunggu	0

c. Data Target Sukses Rate

Pada data yang ada pada Tabel 3. Mini station Ninja Xpress Sidoarjo Masuk di kategori JA1. Sesuai dengan kategori JA1 maka jika rider ingin mempertahankan atau mencapai ke jenjang jabatan selanjutnya maka rider wajib memenuhi target sesuai Tabel 3. Jika rider di jabatan perak maka rider harus bisa mempertahankan sukses rate di angka 88%.

Tabel 3. Target Sukses Rate

Success Rate (3 Bulan)	Perak	Emas	Platinum	Berlian
AA1	88,0%	90,0%	92,0%	94,0%
AB1	88,0%	90,0%	92,0%	94,0%
JA1	88,0%	90,0%	92,0%	94,0%
JA2	88,0%	90,0%	92,0%	94,0%
JA3	88,0%	90,0%	92,0%	94,0%
JB1	88,0%	90,0%	92,0%	94,0%
JB2	88,0%	90,0%	92,0%	94,0%

Success Rate (3 Bulan)	Perak	Emas	Platinum	Berlian
JB3	88,0%	90,0%	92,0%	94,0%
JC1	88,0%	90,0%	92,0%	94,0%
JC2	88,0%	90,0%	92,0%	94,0%
JC3	88,0%	90,0%	92,0%	94,0%

d. Data Target Jumlah Paket

Sesuai dengan kategori JA1 maka jika rider ingin mempertahankan atau mencapai ke jenjang jabatan selanjutnya maka rider wajib memenuhi target sesuai Tabel 4. Jika rider di jabatan perak maka rider harus bisa mempertahankan target paket sukses minimal 1250 paket sukses.

Tabel 4. Target Paket Sukses

Success Rate (3 Bulan)	Perak	Emas	Platinum	Berlian
AA1	1,650	3,375	6,000	9,000
AB1	1,650	3,375	6,000	9,000
JA1	1,250	2,300	4,250	7,550
JA2	1,200	2,250	4,200	7,500
JA3	1,200	2,250	4,200	7,500
JB1	1,080	2,025	3,900	7,125
JB2	1,080	2,025	3,900	7,125
JB3	1,080	2,025	3,900	7,125
JC1	9,60	1,800	3,600	6,750
JC2	9,60	1,800	3,600	6,750
JC3	9,60	1,800	3,600	6,750

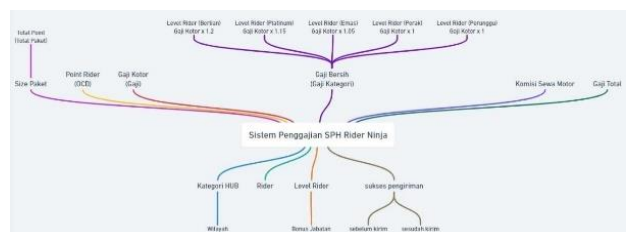
Tahap Perancangan

Pada tahapan ini dilakukan perancangan sistem informasi dengan menggunakan data yang di peroleh dari tahap sebelumnya. Adapun langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:

1. Perancangan Dasar

a. Mind Map

Mind mapping merupakan cara untuk menempatkan informasi ke dalam otak dan mengimplementasikannya kembali dalam bentuk nyata. Bentuk mind mapping seperti peta sebuah jalan yang mempunyai banyak cabang, yang dimana peta rute yang digunakan ingatan, membuat kita bisa menyusun fakta dan fikiran sedemikian rupa sehingga cara kerja otak kita yang alami akan dilibatkan sejak awal sehingga mengingat informasi akan lebih mudah dan bisa diandalkan daripada menggunakan teknik mencatat biasa [8]. Berikut pada Gambar 3. adalah gambar mind map dari tahapan penelitian ini:



Gambar 3. Mind Map SPH Rider Mini Station Ninja Xpress Sidoarjo

Mind map yang ditunjukkan pada Gambar 3. pada penelitian ini dirancang guna menentukan lingkungan aplikasi dalam pengembangan aplikasi yang dimulai dari kategori *hub*, dimana didalamnya terdapat suatu wilayah *coverage* untuk menentukan cakupan dari pada *rider* bekerja nantinya, lalu ada *rider* dimana *rider* tersebut juga memiliki identitas berupa *rider id*, lalu jabatan *rider* yang memungkinkan *rider* akan naik jabatan dimana dalam skema tersebut juga memiliki suatu bonus tergantung dari jabatan yang diraih.

Setelah itu dibagian atas *mind map* ada proses transaksi, yang dimulai dari *size* paket dimana ada beberapa *size* pada penelitian ini yaitu S (*small*), M (*medium*), L (*large*) dan XL (*Extra large*). Untuk ukuran S-M bernilai 1 poin dan untuk ukuran L-XL bernilai 2,5 poin. Sehingga setelah *rider* menyelesaikan pengiriman, akan terjadi akumulasi dari total paket yang dibawa oleh *rider* tersebut berupa total poin. Selanjutnya jika jumlah poin sudah ditentukan maka akan ada perhitungan gaji kotor dengan persamaan (1).

$$GK = (tp \times 500) + \% \times UMK \dots \dots \dots (1)$$

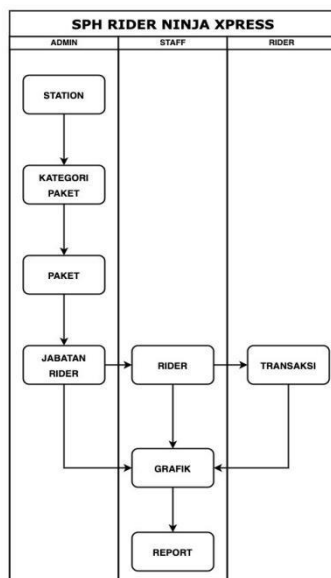
Keterangan:

GK : Gaji Kotor

tp : total point

b. *Flowchart*

Bagan alir atau *flowchart* adalah bagan (*chart*) yang menunjukkan aliran (*flow*) di dalam program atau prosedur sistem secara logika, digunakan terutama sebagai alat bantu komunikasi dan untuk dokumentasi [9]. *Flowchart* dari program yang akan dirancang ditunjukkan pada Gambar 5.



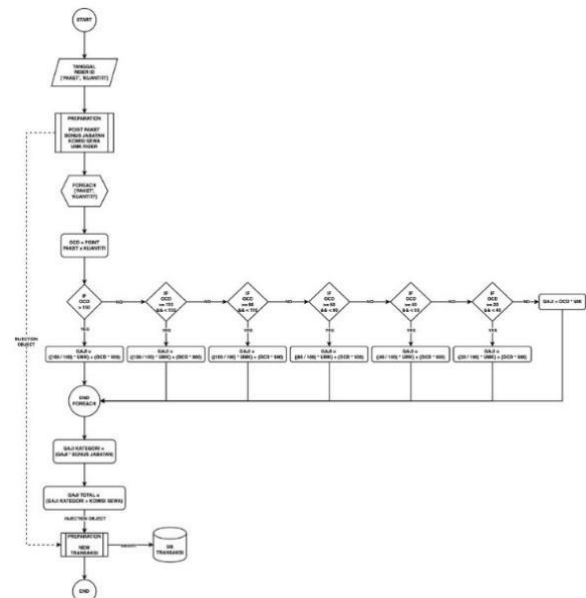
Gambar 5. *Flowchart* Modular

Pada Gambar 5. menjelaskan *flowchart* secara keseluruhan pada proses penelitian ini. Admin pada penelitian ini dapat melakukan seluruh akses yang meliputi penambahan kategori paket, paket, jabatan

rider, *rider*, melakukan transaksi, melihat grafik dan mengunduh *report*.

Sedangkan untuk staf hanya terbatas untuk mengakses penambahan *rider* dan melakukan transaksi guna mengisi pendapatan *rider* setiap harinya. Pada bagian *rider* hanya dapat melihat grafik dan total paket yang dibawa.

Gambar 6. menunjukkan *flowchart* transaksi dimana terdapat transaksi atau perhitungan gaji *rider* untuk setiap harinya. Diawali dengan mengisi tanggal transaksi, setelah itu pilih *rider* dan mengisi kuantiti. Kuantiti pada *flowchart* diatas ada 2 yaitu kuantiti untuk kategori paket *small* dan *bulky*. Yang memiliki nilai konstan perhitungan kategori *small* memperoleh 1 poin dan *bulky* 2,5 poin. Ketika kuantiti telah terisi, kemudian diakumulasikan menjadi poin. Setelah poin dihitung maka akan ada perhitungan gaji kotor berdasarkan poin yang diperoleh.



Gambar 6. *Flowchart* Transaksi

Rumus untuk perhitungan gaji kotor ditunjukkan pada Tabel 5.

Tabel 5. Rumus Perhitungan Gaji Kotor

No.	Poin	Perhitungan
1.	>150	(150%*UMK) + (poin*500)
2.	>=110 dan <150	(130%*UMK) + (poin*500)
3.	>=80 dan <110	(100%*UMK) + (poin*500)
4.	>=60 dan <80	(65%*UMK) + (poin*500)
5.	>=40 dan <60	(45%*UMK) + (poin*500)
6.	>=20 dan <40	(30%*UMK) + (poin*500)
7.	<20	poin*500

Setelah di temukan gaji kotor akan ada perhitungan gaji bersih yaitu sesuai jabatan *rider* yang telah ditunjukkan pada Tabel 6.

Tabel 6. Rumus Perhitungan Gaji Bersih

No.	Jabatan	Perhitungan
1.	Berlian	gaji kotor*1,2 dan bonus jabatan 500.000
2.	Platinum	gaji kotor*1,15 dan bonus jabatan 300.000
3.	Emas	gaji kotor*1,05 dan bonus jabatan 100.000
4.	Perak	gaji kotor*1 dan tidak mendapatkan bonus jabatan
5.	Perunggu	gaji kotor*1 dan tidak mendapatkan bonus jabatan

Catatan: untuk bonus jabatan sendiri berskala periodik bulanan.

Setelah gaji bersih ditentukan, maka dilakukan dengan perhitungan gaji total yang dapat diketahui dengan perhitungan gaji bersih ditambah dengan uang sewa motor per harinya. Adapun uang sewa motor sendiri hanya diberikan kepada level berlian, platinum dan emas.

c. *Entity Realitionship Diagram (ERD)*

Setelah membuat *Mind Mapping* dilanjutkan dengan pembuatan *Entity Realitionship Diagram (ERD)* yang ditunjukkan pada Gambar 7. Metode di mana langkah-langkah proses ini diselesaikan dalam kerangka kerja dijelaskan secara rinci dan ditunjukkan bagaimana mengembangkan diagram hubungan entitas dari informasi yang diperoleh dari pengguna [10].

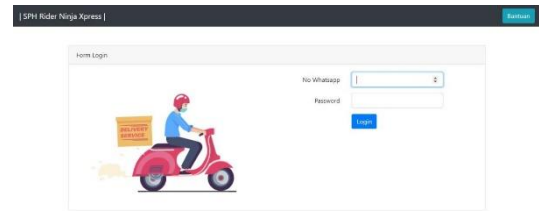


Gambar 7. *Entity Relationship Diagram (ERD)*

2. Perancangan *Interface*

Pada tahapan perancangan ini dilakukan perancangan tampilan *interface* pada sistem informasi yang dibuat pada penelitian ini, sebagai berikut:

a. *Login*

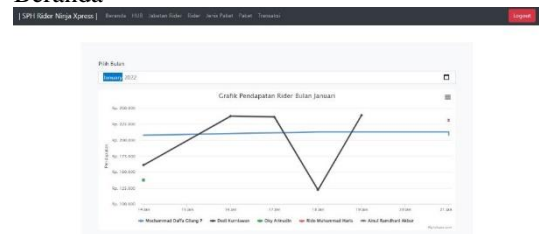


Gambar 8. *Form Login*

Pada Gambar 8. merupakan tampilan utama sistem informasi pada penelitian ini yaitu *form login*. Pada *form login* tersebut user melakukan input berupa nomor WhatsApp dan *password*. *User* disini terbagi menjadi 3 user dengan yaitu, admin, staf dan *rider* dengan hak akses yang berbeda-beda.

Untuk *login* disini pengguna menggunakan nomor WhatsApp dan *password* sebagai inputan untuk masuk halaman *website*. Pada bagian *login* sendiri terbagi menjadi 3 bagian yaitu, admin, staf, dan *rider* dengan hak akses yang berbeda-beda.

b. *Beranda*



Gambar 9. *Tampilan Beranda*

Gambar 9. adalah tampilan beranda yang dimana terdapat tampilan grafik pendapatan bulanan *rider* yang dapat di lihat berdasarkan bulan yang diinginkan atau dipilih.

c. *Master Data HUB*

The screenshot shows a table titled 'Daftar HUB'. It has columns for 'Category', 'Mini Station', 'Kabupaten/Kota', 'Kecamatan', and 'UMK'. There are 'Ubat' and 'Hapus' buttons for each row.

Gambar 10. *Master Data HUB*

Gambar 10. merupakan tampilan master data HUB. Fungsi HUB disini berguna untuk menentukan gudang, *mini station*, kabupaten atau kota, kecamatan, dan UMK. Untuk akses master data HUB hanya bisa diakses admin saja.

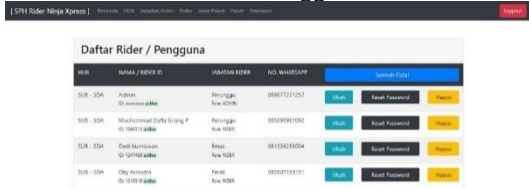
d. *Master Data Jabatan Rider*

The screenshot shows a table titled 'Daftar Jabatan Rider'. It has columns for 'Jabatan', 'Pengupah Perjam', 'Dana', and 'Limit Masa'. There are 'Ubat' and 'Hapus' buttons for each row.

Gambar 11. *Master Data Jabatan Rider*

Pada Gambar 11. menjelaskan terkait master jabatan *rider* yang berisi jabatan, pengali poin, bonus bulanan, dan uang sewa motor. Pada tahun ini skema jabatan di Ninja Xpress sendiri hanya ada 5 jabatan, yang dimulai dari level teratas yaitu, berlian, platinum, emas, perak, dan perunggu. Jabatan disini mempengaruhi gaji *rider*, dengan jabatan yang berbeda *rider* akan mendapatkan pengali poin yang berbeda. Bonus disini adalah bonus bulanan, pendapatan bonus bulanan berdasarkan jabatan *rider* tersebut.

e. Master Data *Rider* atau Pengguna



Gambar 12. Master Data *Rider* atau Pengguna

Gambar 12. berupa tampilan master data *rider* atau pengguna. Pada master data ini terdapat tampilan berupa hub, nama, jabatan *rider* beserta nomor WhatsApp yang digunakan untuk *login*. Kemudian terdapat tombol seperti master data yang lainnya yaitu, tombol tambah data, ubah, hapus dan disini terdapat tambahan satu tombol *reset password* pengguna.

f. Master Data Jenis Paket



Gambar 13. Master Data Jenis Paket

Pada Gambar 13. menunjukkan tampilan master data jenis paket, fungsi jenis paket disini yaitu untuk perhitungan poin. Pada penelitian ini terdapat 2 jenis paket yaitu, *small* bernilai 1 poin dan *bulky* 2,5 poin.

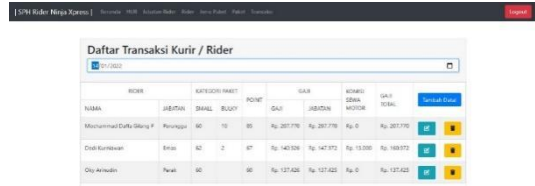
g. Master Data Paket



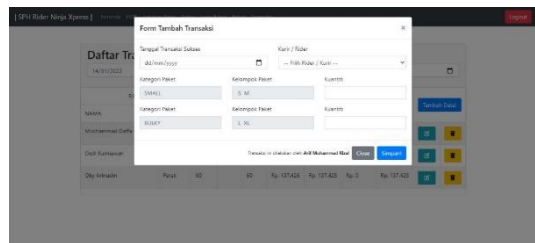
Gambar 14. Master Data Paket

Pada Gambar 14. menjelaskan Master data paket yang berisi paket berdasarkan nama dan jenis paket. Pada penelitian ini terdapat 4 nama paket dengan 2 poin yang sama dan 2 jenis yang sama. Dimana ukuran S-M masuk jenis paket *small* dengan perolehan 1 poin dan ukuran L-XL masuk jenis *bulky* dengan perolehan 2,5 poin.

h. Master Data Transaksi

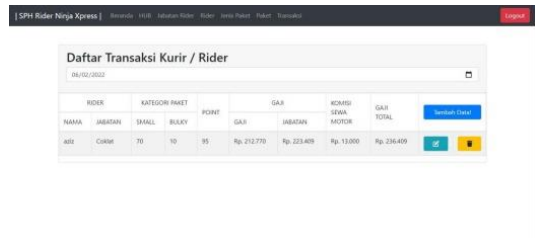


Gambar 15. Master Data Transaksi



Gambar 16. Form Tambah, Ubah, Simpan Transaksi

Pada master data transaksi yang ditunjukkan pada Gambar 15. berisi nama *rider*, jabatan, kategori paket, poin, gaji, gaji berdasarkan jabatan, komisi sewa motor dan gaji total. Ketika akan melihat transaksi, harus memasukkan tanggal yang ditentukan. Akses untuk master data ini hanya dapat dilakukan oleh admin dan staf. Gambar 16. menunjukkan halaman *form* tambah, ubah, simpan transaksi adalah *form* untuk menambahkan transaksi yang akan dilakukan.



Gambar 17. Hasil Perhitungan

Adapun penjelasan pada Gambar 17, pada data transaksi tanggal 06 Februari 2022, rider atas nama aziz dengan jabatan *rider* coklat membawa paket *small* 70 paket dan *bulky* 10 paket. Sehingga point yang di dapat oleh Aziz $70 + (2,5 \times 10) = 95 \text{ Point}$. Sehingga gaji yang di peroleh Rp. 212.770. Untuk gaji tersebut belum termasuk gaji jabatan. Aziz adalah *rider* coklat, sehingga gaji yang di peroleh aziz akan di rumuskan sebagai berikut: $(\text{Gaji} \times 1,05) + \text{uang sewa motor} (13.000) = \text{Rp. } 236.409$.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, Sistem informasi yang telah dibuat sudah dapat mengatasi permasalahan terkait penggajian dan inventarisasi data di *Mini station* Ninja Xpress Sidoarjo. Hal tersebut dapat dibuktikan dimana sistem informasi yang dibuat telah mampu mengakomodir skema penggajian *rider Mini station* Ninja Xpress Sidoarjo secara rinci, yang dapat digunakan untuk menyanggah

apabila terjadi selisih atau ketidaksesuaian gaji yang diperoleh oleh *rider*.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] J. S. P. Tyoso, *Sistem informasi manajemen*. Deepublish, 2016.
- [2] M. Hasbiallyh and D. A. Jakaria, "Aplikasi Penjualan Barang Perlengkapan Hand Phone di Zildan Cell Singaparna Kabupaten Tasikmalaya," *J. Manaj. dan Tek. Inform.*, vol. 1, no. 1, 2018.
- [3] M. Riestiana, "Sistem Informasi Penggajian Karyawan Pada Commenditaire Vennontschap (CV) RGL Bordir Dan Konveksi Pacitan," *Speed-Sentra Penelit. Eng. dan Edukasi*, vol. 6, no. 4, 2013.
- [4] S. Suryanto, "Design and Analysis: Payroll of Accounting Information System," *CommIT (Communication Inf. Technol. J.*, vol. 5, no. 1, pp. 24–26, 2011.
- [5] R. Rahmawati, S. A. Naftali, N. Zukhriyah, I. O. D. Brata, and S. G. Arnan, "Design Management Accounting System for Village-Owned Enterprises," *J. Accounting, Financ. Taxation, Audit.*, vol. 1, no. 2, pp. 74–83, 2019.
- [6] A. Yunusa, "Impact of Integrated Personnel Payroll Information System on Employees Satisfaction in Kogi State," *Int. J. Public Adm. Manag. Res.*, vol. 6, no. 6, pp. 17–27, 2021.
- [7] Y. A. Rindri, R. Ferdiana, and R. Hartanto, "Developer Payroll Approaches for Startup Environment Based on Agile Project Management," *Procedia Comput. Sci.*, vol. 161, pp. 66–73, 2019.
- [8] I. Aprinawati, "Penggunaan model peta pikiran (*mind mapping*) untuk meningkatkan pemahaman membaca wacana siswa Sekolah Dasar," *J. Basicedu*, vol. 2, no. 1, pp. 140–147, 2018.
- [9] A. K. Kusriani and A. Koniyo, "Tuntunan Praktis Membangun Sistem Informasi Akuntansi dengan Visual Basic dan Microsoft SQL Server," *Yogyakarta Andi Offset*, 2007.
- [10] M. A. Chilton, "Data modeling using entity relationship diagrams: A step-wise method," *J. Inf. Syst. Educ.*, vol. 17, no. 4, p. 385, 2006.