

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1. Kesimpulan

Dari hasil analisis dan perancangan yang telah selesai dilaksanakan, beberapa kesimpulan utama dapat diambil yaitu:

1. Karena terdapat permasalahan kurangnya keamanan data dan tidak mungkin kolaborasi pengelolaan gaji pada sistem yang berjalan, maka dirancanglah modul penggajian dalam sistem yang diusulkan. Adapun hasil dari perancangan tersebut adalah sebagai berikut. Telah diusulkan 1 proses bisnis penggajian, lalu pada rancangan sistem menggunakan UML ditemukan 3 aktor yaitu Bagian Keuangan, Direktur dan Karyawan, dan terdapat 8 *use case* dalam modul penggajian dari keseluruhan 12 *use case* dalam sistem yang diusulkan. Selanjutnya dihasilkanlah 8 *use case scenario*, selanjutnya telah dibuat 8 *activity diagram* dalam modul penggajian yang berisi 24 *activity state* untuk menggambarkan rangkaian aktivitas yang perlu dilakukan, setelah itu dibuat *class diagram* untuk keseluruhan sistem yang berisi 8 entitas yang mana 7 entitas yang berhubungan dengan modul penggajian lalu, dari dari *class diagram* dan *activity diagram* tersebut tersebut dibuatlah 8 *sequence diagram* untuk menggambarkan interaksi antar entitas dalam sistem dalam urutan waktu tertentu. Setelah perancangan sistem menggunakan UML selesai selanjutnya dilakukan perancangan *database* yang menghasilkan 9 tabel dengan 7 tabel digunakan dalam modul penggajian. Terakhir, rancangan modul penggajian juga dilengkapi dengan rancangan UI untuk setiap halaman yang akan diakses oleh pengguna. Karyawan, Bagian Keuangan, dan Direktur juga dapat menggunakan *prototype* rancangan dengan baik, dibuktikan dengan *usability score* dari pengujian UX menggunakan Maze sebesar 80 untuk keseluruhan sistem. Dengan rincian sebesar 99 untuk Karyawan, 70 untuk Direktur, dan 72 untuk Bagian Keuangan;

2. Dalam sistem pengelolaan gaji sebelumnya di CV. Mareca Yasa Media belum ada penerapan *reward* dan *punishment* yang menyebabkan ketidakpuasan di kalangan karyawan, maka dirancanglah modul perhitungan *reward* dan *punishment* dalam sistem yang diusulkan. Perancangan diawali dengan mengusulkan sebuah proses bisnis baru yaitu perhitungan *reward* dan *punishment*. Selanjutnya proses bisnis tersebut di perinci dalam sebuah rancangan sistem menggunakan UML, sehingga diketahui dalam modul ini terdapat 2 aktor yaitu Bagian Keuangan dan Direktur, serta 3 *use case*. Selanjutnya, juga dihasilkan 3 skenario *use case* dan 3 *activity diagram* yang berisi tujuh aktivitas untuk menggambarkan rangkaian aktivitas yang perlu dilakukan. Kemudian, dibuat *class diagram* untuk keseluruhan sistem yang berisi 8 entitas, dengan 4 entitas terkait modul perhitungan *reward* dan *punishment*, setelah itu dibuatlah 3 *sequence diagram* untuk menggambarkan interaksi antar entitas dalam sistem dalam urutan waktu tertentu. Setelah perancangan sistem menggunakan UML selesai, dilakukan perancangan *database* yang menghasilkan sembilan tabel, dengan delapan tabel digunakan dalam modul pembuatan laporan. Akhirnya, rancangan modul perhitungan *reward* dan *punishment* juga dilengkapi dengan rancangan UI untuk setiap halaman yang akan diakses oleh pengguna.

6.2. Saran

Untuk pengembangan lebih lanjut dan peningkatan sistem, berikut adalah beberapa saran yang dapat dipertimbangkan:

1. Langkah selanjutnya adalah implementasi sistem yang telah dirancang serta pemeliharaan rutin untuk memastikan sistem tetap berjalan dengan baik dan sesuai dengan kebutuhan perusahaan;
2. Melakukan perancangan integrasi sistem penggajian ini dengan sistem HR dan keuangan lainnya di perusahaan untuk mempermudah pengelolaan data secara menyeluruh;

3. Melakukan perancangan dengan menggunakan metode pengambilan keputusan lain selain SAW dalam melakukan perhitungan *reward* dan *punishment*.

