



BAB II

TINJAUAN LITERATUR

Sistem informasi penggajian karyawan di Rumah Sakit 3M Plus berbasis Android merupakan inovasi dalam pengelolaan administrasi keuangan, khususnya pada proses pembayaran gaji karyawan. Sistem ini dirancang untuk menggantikan metode manual berupa slip gaji kertas yang masih digunakan dan rentan mengalami kehilangan, kerusakan, atau tidak tersimpan dengan baik. Dengan penerapan sistem digital berbasis Android, penyampaian slip gaji dirancang agar dapat dilakukan secara lebih praktis dan mudah diakses oleh karyawan kapan saja dan di mana saja. Penelitian ini berfokus pada perancangan sistem informasi penggajian yang disesuaikan dengan kebutuhan Rumah Sakit 3M Plus, mengingat pengelolaan gaji merupakan salah satu proses penting dalam manajemen sumber daya manusia. Melalui pemanfaatan teknologi informasi, diharapkan sistem yang dirancang mampu mendukung transparansi, akurasi, dan efektivitas dalam pengelolaan data penggajian.

Bagian tinjauan literatur ini akan dipaparkan berbagai teori dan penelitian terdahulu yang berkaitan dengan sistem informasi, khususnya sistem penggajian berbasis web maupun *mobile*. Selain itu, pembahasan juga akan mencakup analisis terhadap penelitian-penelitian sebelumnya untuk melihat persamaan, perbedaan, serta kekurangan yang masih ada. Hal ini bertujuan agar penelitian dengan judul “Sistem Informasi Penggajian Karyawan di Rumah Sakit 3M Plus Berbasis Android” memiliki pijakan yang kuat dan memperlihatkan kontribusi



2.1 Sistem Informasi

Sistem informasi terdiri dari dua kata, yaitu “sistem” dan “informasi”. Sistem sendiri berarti gabungan dari beberapa komponen yang bekerja sama untuk mencapai tujuan. Informasi berarti sesuatu yang mudah dipahami oleh penerima. Sistem informasi memiliki makna sistem yang bertujuan menampilkan informasi [6].

Pada penelitian lain juga menjelaskan bahwa, Sistem informasi adalah data yang dikumpulkan, dikelompokkan dan diolah sedemikian rupa sehingga menjadi sebuah satu kesatuan informasi yang saling terkait dan saling mendukung sehingga menjadi suatu informasi yang berharga bagi yang menerimanya [7]

2.2 Android

Android adalah sebuah sistem operasi untuk perangkat *mobile* berbasis linux yang mencakup sistem operasi, middleware, dan aplikasi. Aplikasi android menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka [8]

2.3 Penelitian Terdahulu

Berikut merupakan penelitian terdahulu yg telah di lakukan peneliti sebelumnya mengenai penggajian karyawan menggunakan metode

Waterfal



Tabel 2 1 Penelitian Terdahulu

No	Penulis (Tahun)	Judul Penelitian	Desain Penelitian	Hasil Penelitian	Perbedaan dengan Penelitian Ini
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)
1	Bagus Wahyudianto et al. (2025)	Merancang Aplikasi Penggajian Karyawan Berbasis Web Menggunakan Metode <i>Waterfall</i>	Metode SDLC model <i>Waterfall</i> , pengujian sistem berbasis Black Box.	Aplikasi web mempermudah administrasi gaji dengan hasil akurat dan efisien.	Berbeda karena penelitian ini berbasis Android, bukan web, dengan fokus pada slip gaji digital.
2	Munawaroh et al. (2022)	Perancangan Sistem Penggajian Karyawan Berbasis Web PT Layangan Putus	Metode <i>Waterfall</i> dengan tahapan analisis, desain, implementasi, dan pengujian.	Sistem mempercepat proses penggajian dan meminimalkan kesalahan.	Berbeda karena sistem ini berbasis Android untuk kemudahan akses slip gaji digital.
4	Bramantara Yudha et al. (2023)	Penggunaan Metode <i>Waterfall</i> Pada Sistem Informasi Penggajian Karyawan Tetap	Metode <i>Waterfall</i> , implementasi sistem berbasis web.	Sistem meningkatkan akurasi perhitungan dan efisiensi proses.	Berbeda karena sistem ini berbasis Android untuk akses <i>mobile</i> yang lebih cepat.
5	Santi Anggryani Sinaga et al. (2025)	Rancang Bangun Sistem Penggajian Berbasis Website dalam Optimalisasi Pengelolaan Kehadiran Karyawan	Metode Agile, pengujian fungsionalitas dan efisiensi.	Sistem meningkatkan efisiensi hingga 60% dengan integrasi absensi.	Berbeda karena sistem penelitian ini menggunakan metode <i>Waterfall</i> dan fokus pada slip gaji digital.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Universitas Islam Indragiri

1. Dilarang memperbanyak atau mendistribusikan dokumen ini untuk tujuan komersial tanpa izin tertulis dari penulis atau pihak berwenang.
2. Penggunaan untuk kepentingan akademik, penelitian, dan pendidikan diperbolehkan dengan mencantumkan sumber.
3. Penggunaan tanpa izin untuk kepentingan komersial atau pelanggaran hak cipta dapat dikenakan sanksi sesuai dengan UU Hak Cipta di Indonesia.
3. Plagiarisme juga dilarang dan dapat dikenakan sanksi.
3. Universitas hanya berhak menyimpan dan mendistribusikan dokumen ini di repositori akademik, tanpa mengalihkan hak cipta penulis, sesuai dengan peraturan yang berlaku di Indonesia.

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu (Lanjutan)

(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)
6	Jeni Sugiarti et al. (2024)	Perancangan Sistem Informasi Penggajian Karyawan Berbasis Web dengan PHP dan MySQL pada CV. Sukses Sejahtera	Metode <i>Waterfall</i> dengan pengujian Black Box.	Sistem mempercepat perhitungan gaji dan meningkatkan akurasi data.	Berbeda karena sistem ini merancang berbasis Android, bukan web.
7	Salsabilla Putri Dinka et al. (2022)	Penerapan Metode <i>Waterfall</i> dalam Rancang Bangun Sistem Informasi Penggajian Berbasis Web	Metode <i>Waterfall</i> dengan pengujian Black Box.	Sistem mempercepat penggajian dan mengurangi kesalahan.	Berbeda karena penelitian ini berbasis Android untuk akses slip gaji digital di RS 3M Plus.
8	Nilam Tayang & Kristia Yuliawan (2023)	Perancangan Sistem Informasi Penggajian Karyawan Menggunakan PHP dan MySQL pada PT AMP	Metode <i>Waterfall</i> , implementasi berbasis web.	Sistem meningkatkan akurasi data dan efisiensi laporan gaji.	Berbeda karena fokus penelitian ini pada sistem berbasis Android untuk akses <i>mobile</i> .
9	Maria Desmuliati et al. (2025)	Pemanfaatan Teknologi Cloud Computing dalam Manajemen Keuangan pada Bengkel Calvin Motor	Metode <i>Waterfall</i> dengan implementasi cloud computing.	Sistem berbasis cloud meningkatkan efisiensi dan keamanan data keuangan.	Berbeda karena penelitian ini fokus pada penggajian Android, bukan sistem keuangan berbasis cloud.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Universitas Islam Indragiri



1. Dilarang memperbanyak atau mendistribusikan dokumen ini untuk tujuan komersial tanpa izin tertulis dari penulis atau pihak berwenang.
2. Penggunaan untuk kepentingan akademik, penelitian, dan pendidikan diperbolehkan dengan mencantumkan sumber.
3. Penggunaan tanpa izin untuk kepentingan komersial atau pelanggaran hak cipta dapat dikenakan sanksi sesuai dengan UU Hak Cipta di Indonesia.
3. Plagiarisme juga dilarang dan dapat dikenakan sanksi.
3. Universitas hanya berhak menyimpan dan mendistribusikan dokumen ini di repositori akademik, tanpa mengalihkan hak cipta penulis, sesuai dengan peraturan yang berlaku di Indonesia.

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu (Lanjutan)

(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)
10	Panji Rangga Adzan Fajar Fakharudin & Donny Avianto (2024)	Penerapan Metode Fuzzy Mamdani untuk Pemerataan Gaji Karyawan	Metode logika fuzzy dengan Python dan Flask.	Sistem mampu menghitung pemerataan gaji dengan akurasi cukup baik.	Berbeda karena penelitian ini fokus pada merancang sistem Android di RS 3M Plus.

2.4 Rangkuman

Penelitian pertama dilakukan oleh [9] pada tahun 2025. Penelitian ini bertujuan untuk merancang Sistem Informasi Penggajian Karyawan Berbasis Web sebagai solusi untuk mempercepat proses perhitungan dan distribusi gaji yang sebelumnya masih dilakukan secara manual. Metode merancang sistem yang digunakan adalah *Waterfall*, dengan tahapan analisis kebutuhan, perancangan sistem, implementasi, dan pengujian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sistem yang dibangun mampu mengotomatiskan proses penggajian, meminimalkan kesalahan perhitungan, dan mempercepat pembuatan laporan. Kelebihan dari penelitian ini terletak pada rancangan sistem yang sederhana namun efisien serta penerapan pengujian sistem menggunakan Black Box Testing yang menunjukkan hasil sesuai harapan. Namun, kekurangannya adalah sistem masih terbatas pada platform web dan belum menyediakan akses *mobile*, sehingga penggunaannya kurang fleksibel bagi karyawan yang membutuhkan akses cepat melalui perangkat seluler. Berbeda dengan penelitian skripsi ini yang merancang sistem informasi penggajian berbasis Android di Rumah Sakit 3M Plus, sistem yang diusulkan lebih menekankan pada aspek mobilitas dan kemudahan akses slip gaji digital, sehingga memberikan nilai tambah dalam hal transparansi dan efisiensi waktu bagi karyawan maupun bagian keuangan.





Penelitian selanjutnya dilakukan oleh [10] pada tahun 2022 di PT Layangan Putus, sebuah perusahaan yang bergerak di bidang elektronik. Penelitian ini bertujuan untuk merancang sistem penggajian karyawan berbasis web guna menggantikan proses penggajian manual yang sebelumnya menggunakan Microsoft Excel dan sering memakan waktu 3–5 hari. Metode merancang yang digunakan adalah *Waterfall*, dengan tahapan mulai dari analisis kebutuhan, desain sistem, implementasi, hingga pengujian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sistem yang merancang mampu mempercepat proses penggajian, meminimalkan kesalahan perhitungan, serta menghasilkan laporan yang lebih akurat dan efisien. Kelebihan penelitian ini terletak pada implementasi sistem yang disertai dengan pengujian fungsional secara menyeluruh menggunakan metode Black Box Testing. Namun, kelemahannya adalah sistem hanya berbasis web dan belum memiliki fitur backup data maupun keamanan yang kuat, sehingga penulis merekomendasikan merancang lebih lanjut ke arah aplikasi berbasis Android. Perbedaan dengan penelitian skripsi ini terletak pada platform yang digunakan, di mana penelitian ini berfokus pada merancang sistem informasi penggajian berbasis Android di Rumah Sakit 3M Plus yang berfungsi sebagai media penyampaian slip gaji digital, bukan hanya pengelolaan data penggajian berbasis web.

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh [11] pada tahun 2023 dengan judul “Pengaruh Sistem Penggajian, Upah Lembur, dan Insentif Finansial terhadap Kinerja Karyawan (Studi Kasus pada CV. Dua Elang Makmur)”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana sistem penggajian, upah lembur, dan insentif finansial berpengaruh terhadap kinerja karyawan. Metode yang digunakan

1. Dilarang memperbanyak atau mendistribusikan dokumen ini untuk tujuan komersial tanpa izin tertulis dari penulis atau pihak berwenang.

2. Penggunaan tanpa izin untuk kepentingan akademik, penelitian, dan pendidikan diperbolehkan dengan mencantumkan sumber.

3. Plagiarisme juga dilarang dan dapat dikenakan sanksi.

3. Universitas hanya berhak menyimpan dan mendistribusikan dokumen ini di repositori akademik, tanpa mengalihkan hak cipta penulis, sesuai dengan peraturan yang berlaku di Indonesia.



adalah regresi linear berganda dengan jumlah responden sebanyak 40 orang karyawan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sistem penggajian tidak berpengaruh signifikan terhadap kinerja karyawan, sedangkan variabel upah lembur dan insentif finansial memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap kinerja karyawan. Kelebihan penelitian ini terletak pada analisis data yang komprehensif melalui uji validitas, reliabilitas, dan uji klasik, serta tingginya nilai koefisien determinasi (85,4%) yang menunjukkan tingkat pengaruh yang kuat. Namun, keterbatasannya adalah penelitian ini hanya difokuskan pada satu perusahaan dengan jumlah responden yang terbatas sehingga belum dapat digeneralisasi secara luas. Berbeda dengan skripsi ini yang berfokus pada perancangan sistem informasi penggajian berbasis Android untuk penyampaian slip gaji digital di Rumah Sakit 3M Plus, penelitian tersebut lebih menekankan analisis pengaruh variabel finansial terhadap kinerja karyawan tanpa merancang sistem informasi secara langsung.

Penelitian berikutnya dilakukan oleh [12] pada tahun 2023 dengan judul “Penggunaan Metode *Waterfall* pada Sistem Informasi Penggajian Karyawan Tetap” pada PT. Citra Absorbsi Sukses Mandiri. Tujuan penelitian ini adalah merancang dan merancang sistem informasi penggajian yang dapat meminimalkan kesalahan dalam proses perhitungan gaji yang sebelumnya masih dilakukan secara manual melalui Microsoft Excel. Metode merancang yang digunakan adalah *Waterfall*, dengan tahapan analisis, desain, implementasi, dan pengujian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sistem yang dihasilkan mampu mempercepat proses pengolahan data karyawan, perhitungan gaji, dan pembuatan laporan, serta meningkatkan akurasi data dan keamanan penyimpanan. Kelebihan

1. Dilarang memperbanyak atau mendistribusikan dokumen ini untuk tujuan komersial tanpa izin tertulis dari penulis atau pihak berwenang.

2. Penggunaan tanpa izin untuk kepentingan akademik, penelitian, dan pendidikan diperbolehkan dengan mencantumkan sumber.

3. Plagiarisme juga dilarang dan dapat dikenakan sanksi.

3. Universitas hanya berhak menyimpan dan mendistribusikan dokumen ini di repositori akademik, tanpa mengalihkan hak cipta penulis, sesuai dengan peraturan yang berlaku di Indonesia.



dari penelitian ini terletak pada penjelasan teknis yang rinci mengenai tahapan merancang sistem serta implementasi desain antarmuka yang jelas. Namun, kekurangannya adalah sistem hanya diimplementasikan berbasis web dan belum mengakomodasi kebutuhan pengguna secara *mobile*. Berbeda dengan skripsi ini yang berfokus pada sistem informasi penggajian berbasis Android di Rumah Sakit 3M Plus, penelitian ini bertujuan menghadirkan solusi slip gaji digital yang dapat diakses secara real-time dan lebih cepat oleh karyawan, tanpa melalui proses pencetakan kertas seperti pada sistem sebelumnya.

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh [13] pada tahun 2025 di CV. Rajawali Mandiri Indo Jaya dengan tujuan untuk merancang dan mengimplementasikan sistem penggajian berbasis website yang terintegrasi dengan pengelolaan kehadiran karyawan menggunakan metode Agile. Sistem ini dirancang untuk meminimalkan kesalahan perhitungan gaji dan meningkatkan efisiensi proses penggajian serta transparansi data kehadiran karyawan. Hasil uji fungsi dan evaluasi pengguna menunjukkan bahwa penerapan sistem berhasil meningkatkan akurasi dan efisiensi hingga 60% dibandingkan metode manual sebelumnya. Kelebihan dari penelitian ini adalah penggunaan metode Agile yang adaptif terhadap perubahan kebutuhan pengguna serta melibatkan pengguna secara aktif dalam setiap tahap merancang. Selain itu, sistem juga dilengkapi dengan fitur keamanan akses berdasarkan peran untuk menjaga kerahasiaan data. Namun, keterbatasan penelitian ini terletak pada pengujian yang hanya difokuskan pada aspek fungsional tanpa melibatkan pengukuran kepuasan pengguna secara mendalam dan belum menyentuh aspek *mobile application*. Perbedaan dengan skripsi ini terletak pada platform yang digunakan, di mana penelitian ini

1. Dilarang memperbanyak atau mendistribusikan dokumen ini untuk tujuan komersial tanpa izin tertulis dari penulis atau pihak berwenang.

2. Penggunaan tanpa izin untuk kepentingan akademik, penelitian, dan pendidikan diperbolehkan dengan mencantumkan sumber.

3. Plagiarisme juga dilarang dan dapat dikenakan sanksi.

3. Universitas hanya berhak menyimpan dan mendistribusikan dokumen ini di repositori akademik, tanpa mengalihkan hak cipta penulis, sesuai dengan peraturan yang berlaku di Indonesia.



merancang sistem berbasis website, sementara skripsi ini berfokus pada merancang sistem informasi penggajian berbasis Android di Rumah Sakit 3M Plus yang lebih menekankan kemudahan akses melalui perangkat *mobile* serta penyampaian slip gaji digital kepada karyawan.

Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh [14] pada tahun 2024 berfokus pada perancangan Sistem Informasi Penggajian Karyawan Berbasis Web pada CV. Sukses Sejahtera menggunakan PHP dan MySQL. Penelitian ini bertujuan untuk mengatasi permasalahan penggajian yang sebelumnya masih dilakukan secara manual menggunakan Microsoft Excel, yang sering menyebabkan kesalahan perhitungan dan keterlambatan pelaporan. Metode yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan studi pustaka, serta menggunakan metode merancang *Waterfall*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sistem yang dirancang mampu meningkatkan efisiensi dan akurasi proses penggajian dengan fitur-fitur seperti penginputan data karyawan, absensi, potongan gaji, slip gaji, serta laporan otomatis. Pengujian menggunakan metode Black Box dan kuesioner menunjukkan bahwa 95% responden setuju bahwa aplikasi ini efektif dan efisien. Namun, penelitian ini terbatas pada satu perusahaan dengan jumlah responden sedikit. Penelitian ini memberikan kontribusi praktis dalam merancang sistem informasi penggajian yang akurat, cepat, dan sesuai dengan kebutuhan operasional perusahaan.

Penelitian berikutnya dilakukan oleh [15] pada tahun 2022 dengan judul “Penerapan Metode *Waterfall* dalam Rancang Bangun Sistem Informasi Penggajian Berbasis Web pada FoodPedia by Pasta Kangen”. Penelitian ini

1. Dilarang memperbanyak atau mendistribusikan dokumen ini untuk tujuan komersial tanpa izin tertulis dari penulis atau pihak berwenang.

2. Penggunaan untuk kepentingan akademik, penelitian, dan pendidikan diperbolehkan dengan mencantumkan sumber.

3. Penggunaan juga dilarang untuk kepentingan komersial atau pelanggaran hak cipta dapat dikenakan sanksi.

Plagiarisme juga dilarang dan dapat dikenakan sanksi. Universitas hanya berhak menyimpan dan mendistribusikan dokumen ini di repositori akademik, tanpa mengalihkan hak cipta penulis, sesuai dengan peraturan yang berlaku di Indonesia.



dilatarbelakangi oleh proses penggajian yang masih dilakukan secara manual. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sistem yang dibangun mampu mempercepat proses perhitungan gaji secara akurat, efektif, efisien, dan transparan. Kelebihannya adalah metode merancang yang sistematis, pemanfaatan Java Web dengan NetBeans serta MySQL, serta pengujian Black Box untuk memastikan kesesuaian sistem. Namun, kekurangannya adalah sistem hanya berbasis web dan belum mencakup versi *mobile*. Berbeda dengan skripsi ini yang merancang sistem penggajian berbasis Android di Rumah Sakit 3M Plus agar lebih cepat dan mudah diakses oleh karyawan kapan pun dan di mana pun.

Penelitian berikutnya dilakukan oleh [16] pada tahun 2023 dengan judul “Perancangan Sistem Informasi Penggajian Karyawan Menggunakan PHP dan MySQL pada PT AMP”. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pengolahan data penggajian yang sebelumnya masih dilakukan secara manual, sehingga sering terjadi kesalahan perhitungan dan keterlambatan dalam pembuatan slip gaji. Penelitian ini menggunakan metode *Waterfall* dengan tahapan analisis, perancangan, implementasi, dan pengujian, serta sistem dibangun menggunakan PHP dan MySQL. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sistem yang dirancang mampu mempercepat proses pengolahan gaji, meningkatkan akurasi data, serta mempermudah penyusunan laporan. Kelebihannya adalah struktur merancang yang terarah dan antarmuka sistem yang mudah digunakan. Namun, kekurangannya adalah sistem hanya berbasis web sehingga belum mendukung akses *mobile*, sehingga fleksibilitas pengguna dalam mengakses slip gaji masih terbatas. Berbeda dengan penelitian ini, skripsi yang penulis lakukan merancang sistem penggajian berbasis Android agar slip gaji dapat diakses secara real-time

1. Dilarang memperbanyak atau mendistribusikan dokumen ini untuk tujuan komersial tanpa izin tertulis dari penulis atau pihak berwenang.

2. Penggunaan tanpa izin untuk kepentingan akademik, penelitian, dan pendidikan diperbolehkan dengan mencantumkan sumber.

3. Plagiarisme juga dilarang dan dapat dikenakan sanksi.

3. Universitas hanya berhak menyimpan dan mendistribusikan dokumen ini di repositori akademik, tanpa mengalihkan hak cipta penulis, sesuai dengan peraturan yang berlaku di Indonesia.



melalui perangkat *mobile*, sehingga lebih cepat dan efektif digunakan oleh karyawan di Rumah Sakit 3M Plus.

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh [17] pada tahun 2025 dengan judul “Pemanfaatan Teknologi Cloud Computing dalam Manajemen Keuangan pada Bengkel Calvin Motor dengan Model *Waterfall*”. Penelitian ini bertujuan meningkatkan efisiensi, keamanan, dan akurasi pencatatan keuangan dengan teknologi cloud. Hasil penelitian menunjukkan bahwa cloud computing mampu meningkatkan efisiensi pencatatan hingga 80%, mempercepat pembuatan laporan, dan mengurangi risiko kehilangan data. Kelebihannya adalah penggunaan Google Cloud Firebase sebagai media penyimpanan yang aman, namun penelitian terbatas pada satu objek studi dan belum mengukur kepuasan pengguna. Berbeda dengan skripsi ini yang berfokus pada sistem penggajian karyawan berbasis Android di sektor kesehatan, penelitian tersebut berfokus pada digitalisasi manajemen keuangan berbasis cloud di sektor otomotif.

Penelitian terakhir dilakukan oleh [18] pada tahun 2024 dengan judul “Penerapan Metode Fuzzy Mamdani untuk Pemerataan Gaji Karyawan pada Warkop IN'DA”. Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan sistem perhitungan gaji yang lebih adil dan akurat berdasarkan variabel lama kerja, pengalaman, dan tanggungan. Sistem berbasis web ini diimplementasikan menggunakan Python dan Flask. Hasil pengujian menunjukkan bahwa sistem menghasilkan output gaji dengan nilai MAE 0,567 dan MAPE 36,72%, yang menunjukkan tingkat akurasi cukup baik. Kelebihan penelitian ini adalah penerapan logika Fuzzy Mamdani yang mudah dipahami, serta uji akurasi menggunakan MAE dan MAPE. Namun, penelitian ini memiliki keterbatasan pada jumlah data yang sedikit dan konteks

1. Dilarang memperbanyak atau mendistribusikan dokumen ini untuk tujuan komersial tanpa izin tertulis dari penulis atau pihak berwenang.

2. Penggunaan tanpa izin untuk kepentingan akademik, penelitian, dan pendidikan diperbolehkan dengan mencantumkan sumber.

3. Plagiarisme juga dilarang dan dapat dikenakan sanksi.

3. Universitas hanya berhak menyimpan dan mendistribusikan dokumen ini di repositori akademik, tanpa mengalihkan hak cipta penulis, sesuai dengan peraturan yang berlaku di Indonesia.



usaha kecil. Berbeda dengan skripsi ini yang berfokus pada merancang sistem informasi penggajian berbasis Android untuk meningkatkan efisiensi dan transparansi penggajian karyawan di Rumah Sakit 3M Plus.

2.5 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian-penelitian terdahulu, dapat disimpulkan bahwa sistem informasi penggajian yang telah dibuat pada berbagai instansi umumnya masih berbasis website dan sebagian besar menggunakan metode *Waterfall* dalam perancangannya. Sistem tersebut terbukti mampu mempercepat proses penggajian, meningkatkan akurasi perhitungan gaji, dan mempermudah pembuatan laporan. Namun, sistem yang berbasis web memiliki keterbatasan karena hanya dapat diakses melalui komputer dan belum mendukung akses *mobile*, sehingga karyawan belum bisa melihat slip gaji secara mudah melalui ponsel. Beberapa penelitian lain tidak merancang sistem penggajian digital, tetapi lebih berfokus pada analisis pengaruh gaji, lembur, dan insentif terhadap kinerja karyawan, serta pada pemerataan gaji menggunakan metode tertentu. Oleh karena itu, ruang lingkupnya berbeda dengan penelitian yang penulis lakukan.

Kebaruan pada penelitian ini adalah perancangan sistem informasi penggajian karyawan berbasis Android di Rumah Sakit 3M Plus. Sistem ini memungkinkan slip gaji dikirim dan diakses secara digital dan langsung saat itu juga melalui ponsel, sehingga proses penggajian menjadi lebih cepat, efisien, transparan, dan mudah diakses oleh karyawan kapan pun dan di mana pun.