

BAB 5

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Perancangan sistem akuntansi penggajian pada PT. Solusi Muda Energi memiliki keunikan dalam proses penggajian karyawan, yaitu dengan adanya aturan dalam penghitungan gaji berdasarkan pengerjaan project yang telah selesai maupun project yang belum selesai oleh karyawan, maka dalam sistem penggajian ini untuk pengambilan data gaji karyawan dapat diperoleh informasi lebih rinci dalam melakukan proses pembayaran gaji karyawan.

Sistem akuntansi penggajian ini juga memberikan kemudahan bagi admin, petugas personalia dalam melakukan proses penginputan, penghitungan serta pengelolaan gaji karyawan, begitu juga ketika dibutuhkan informasi data gaji karyawan dapat diperoleh dengan sangat mudah dan cepat melalui sistem akuntansi penggajian ini. Dengan diterapkannya sistem akuntansi penggajian pada PT. Solusi Muda Energi akan memberikan informasi yang lebih transparansi, akurat, efektif dan efisien.

Berdasarkan hasil dari pengujian black box yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa fungsi – fungsi pada sistem penggajian sudah berjalan dengan baik dan hasil yang diharapkan telah sesuai, maka tujuan dari perancangan dan pengembangan sistem akuntansi penggajian ini sudah tercapai, sehingga dapat memberikan manfaat bagi pengguna sistem dalam memperoleh data gaji karyawan.

5.2. Saran

Saran yang dapat diberikan penulis untuk pengembangan sistem akuntansi penggajian pada PT. Solusi Muda Energi adalah sebagai berikut :

1. Dalam mengakses perhitungan penggajian karyawan, setiap bagian yang terlibat hendaklah meningkatkan ketelitian dan kedisiplinan dalam menggunakan sistem, sehingga tidak terjadinya kesalahan input data gaji karyawan.
2. Untuk meningkatkan kinerja yang lebih efektif dan efisien, salah satunya dengan cara menggunakan sistem akuntansi penggajian dengan

lebih baik, menjalankan prosedur sistem sesuai aturan, dan melakukan pengembangan sistem menjadi lebih kompleks agar terpenuhi segala sesuatu yang dibutuhkan, sehingga proses pembayaran gaji karyawan menjadi efektif dan efisien.

