

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI
PENGGAJIAN PEGAWAI
PADA
SMA NEGERI 1 BELINYU**

Marisa Marini

*Sistem Informasi STMIK ATMA LUHUR PANGKALPINANG
Jl. Jend. Sudirman Selindung Lama Pangkalpinang Kepulauan Babel
email : Rienk4waii@gmail.com*

ABSTRACT

SMA Negeri 1 Belinyu is one of the public schools in the province of Bangka Belitung. The school has achieved many accomplishments in the field of academic or non-academic. So many parents who want their children to attend the school.

On SMA Negeri 1 Belinyu reporting employee salaries are still manual. Data civil servants and salaries are still made in the data. Its difficult to get complete data, and the data processing is computerized but not yet effective. Therefore, it is necessary in designing an information system involving employee payroll employee payroll issues to provide computerized information and speed up the process of work and searching data.

Information is one of the system's needs within an institution, company, organization, institutions and environments that are outside the system. Information considered important due to the lack of information can increase knowledge, reduce uncertainty and risk of failure and can assist leaders in making effective and efficient decisions.

Keywords: SMA Negeri 1 Belinyu, Information System

1. Pendahuluan

1.1 Latar Belakang Masalah

Informasi merupakan salah satu kebutuhan sistem didalam suatu instansi, perusahaan, organisasi, lembaga serta lingkungan yang berada diluar sistem. Informasi dianggap penting karena dengan adanya informasi dapat menambah pengetahuan, mengurangi ketidak pastian dan resiko kegagalan serta dapat membantu pemimpin dalam pengambilan keputusan yang efektif dan efisien. Salah satu informasi yang penting dari suatu perusahaan atau instansi pemerintah adalah tentang kepegawaiannya yang terkait dengan apa saja yang termasuk dalam melengkapi data pegawai tersebut. mulai dari pangkat dan jabatan, cuti, penggajian dan lain-lain.

Pada SMA Negeri 1 Belinyu pembuatan laporan gaji pegawai masih menggunakan Microsoft excel, tetapi penginputan data masih lama dan kurang akurat. Sehingga memungkinkan terjadinya ketidak sesuaian laporan. Data pegawai yang masih dibuat dalam satu dokumen. berdasarkan masalah diatas, maka penulis mencoba membahas permasalahan tersebut kedalam skripsi yang berjudul “ Rancangan Sistem Informasi Penggajian Pegawai Pada SMA NEGERI 1 BELINYU Dengan Metode Berorientasi Objek “

1.2 Perumusan Masalah

Dari pengamatan penulis tentang sistem informasi penggajian pegawai mendapat beberapa kendala, adapun kendalanya adalah susahnya mendapatkan data-data secara rinci, dan pengolahan data pegawai tersebut masih menggunakan Microsoft excel, tetapi belum efisien

2. Tinjauan Pustaka

2.1 Konsep Sistem Informasi

2.1.1 Konsep Dasar Informasi

”Informasi adalah data yang telah diproses atau disusun ke dalam suatu format lebih berarti untuk seseorang. informasi dibentuk dari kombinasi dari data yang

dan juga membutuhkan waktu dalam penginputan data. Oleh karena itu, penulis mencoba merancang sebuah sistem informasi penggajian pegawai yang menyangkut masalah penggajian pegawai untuk memberikan informasi yang terkomputerisasi dan dapat mempercepat pekerjaan dalam pencariannya.

1.3 Batasan Masalah

Sesuai dengan judul skripsi ini, maka ruang lingkup akan dibatasi untuk menghindari meluasnya pembahasan dari ruang lingkup permasalahan. Adapun batasan permasalahannya yaitu:

- a. Menganalisa proses laporan gaji pegawai
- b. Merancang dan membangun program aplikasi untuk pembuatan laporan penggajian

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan pembuatan aplikasi ini adalah :

1. Mengontrol sistem informasi penggajian pegawai SMA Negeri 1 Belinyu
2. Mempercepat dalam pencarian sistem penggajian pegawai
3. Membangun aplikasi yang sesuai guna mendukung kemajuan, yang dapat mempermudah dalam membuat dokumentasi sistem informasi penggajian SMA Negeri 1 Belinyu.

.Diharapkan dengan penerapan sistem yang diusulkan beban kerja dibagian administrasi pembelajaran dapat dengan mudah mengontrol data yang ada, sehingga informasi yang dibutuhkan jadi lebih cepat, akurat, dan efisien.

dengan penuh harapan dapat mempunyai arti bagi penerimanya”.

2.1.2 Komponen Sistem Informasi

Menurut Jeffery L. Whitten et al.(2004 : 12) :

”Sistem Informasi dapat diartikan sebagai suatu susunan dari orang, data, proses, dan teknologi informasi yang saling berkaitan untuk mengumpulkan, memproses, menyimpan, dan menyediakan keluaran informasi yang dibutuhkan untuk mendukung suatu organisasi”.

2.2 Analisa dan Perancangan Sistem Berorientasi Obyek Dengan UML

2.2.1 UML (Unified Modelling Language)

“Unified Modeling Language adalah satu set peragaan konvensi yang digunakan untuk menetapkan atau menguraikan suatu sistem perangkat lunak dalam bentuk obyek” (Jeffery L. Whitten et al, 2004 : 430).

2.2.2 Analisa Sistem Berorientasi Obyek

- Activity Diagram
- Analisa Dokumen Keluaran
- Analisa Dokumen Masukan
- Use Case Diagram
- Deskripsi Use Case Diagram

2.2.3 Perancangan Sistem Berorientasi Obyek

- Entity Relationship Diagram (ERD)
- LRS
- Tabel
- Spesifikasi Basis Data
- Rancangan Dokumen Keluaran
- Rancangan Dokumen Masukan
- Rancangan Layar Program
- Sequence Diagram
- Class Diagram

2.3 Teori Pendukung

2.3.1 Teori Sistem Informasi Administrasi Pembelajaran

Administrasi pembelajaran adalah kegiatan yang meliputi pengaturan seperangkat program pengalaman belajar yang di susun untuk mengembangkan kemampuan siswa sesuai dengan tujuan sekolah dalam rangka terciptanya proses belajar mengajar yang efektif dan efisien. Di mana administrasi ini sangat perlu atau sangat penting dalam pembelajaran di sekolah.

2.4 Pengelolaan Proyek

2.4.1 Manajemen Proyek

Manajemen dapat diartikan sebagai sebagai ilmu seni tentang upaya untuk memanfaatkan semua sumber daya yang di

miliki untuk mencapai tujuan secara efektif dan efisien.

Menurut Schwalbe (2000, p4) proyek adalah usaha temporer yang dilakukan untuk menyelesaikan suatu tujuan unik.

3. Metode Penelitian

3.1 Analisa Berorientasi Obyek (*Object Oriented Analysis*)

Object oriented analysis adalah metode analisis yang memeriksa requirements (syarat atau keperluan yang harus dipenuhi suatu sistem). (Suhendar dan Hariman, 2002:11)

Dalam tahap ini kegiatan-kegiatan yang dilakukan dalam menganalisa sistem sebagai berikut :

- Menganalisa sistem yang ada dan mempelajari apa yang dikerjakan oleh sistem yang ada.
- Menspesifikasikan sistem yaitu spesifikasi masukan yang digunakan database yang ada, proses yang dilakukan dan keluaran yang dihasilkan.

Tujuan dari analisa berorientasi objek yaitu untuk menentukan kebutuhan pemakai secara akurat. Pendekatan-pendekatan yang dipakai dalam analisa berorientasi objek antara lain :

- 1) Pendekatan *top down*, yaitu memecahkan masalah ke dalam bagian-bagian terkecil atau per level sehingga mudah untuk diselesaikan.
- 2) Pendekatan modul, yaitu membagi sistem ke dalam modul-modul yang dapat beroperasi tanpa ketergantungan.
- 3) Penggunaan alat-alat bantu dalam bentuk grafik dan teks sehingga mudah untuk dimengerti serta dikoreksi apabila terjadi perubahan.

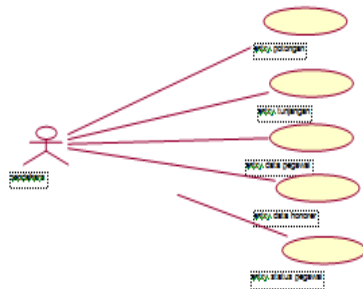
3.2 Perancangan Berorientasi Obyek (*Object Oriented Design*)

Object oriented design adalah metode untuk mengarahkan arsitektur *software* yang didasarkan pada manipulasi objek-objek sistem atau subsistem (Suhendar dan Hariman, 2001:11). Perancangan berorientasi objek merupakan proses spesifikasi yang terperinci atau pendefinisian dari kebutuhan-kebutuhan fungsional dan persiapan untuk rancang bangun implementasi yang menggambarkan

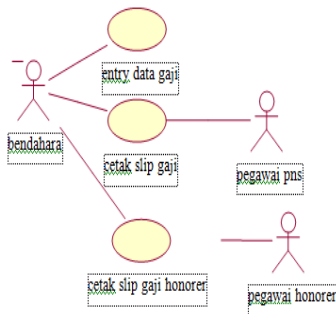
bagaimana suatu sistem dibentuk. Untuk mengembangkan suatu sistem baru digunakan dengan menguraikan hubungan proses-proses dalam bentuk diagram-diagram.

4. Hasil dan Pembahasan

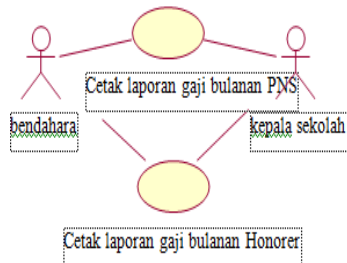
4.1 Berikut ini merupakan Use Case Diagram Pada SMA Negeri 1 Belinyu.



Gambar 1
Use Case Diagram Master

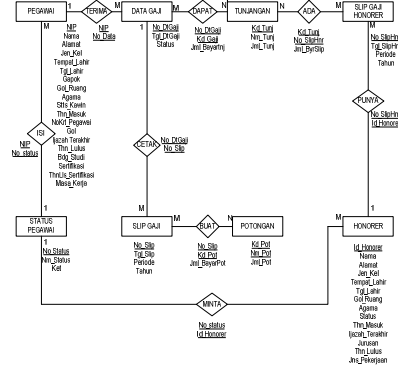


Gambar 2
Use Case Diagram Transaksi



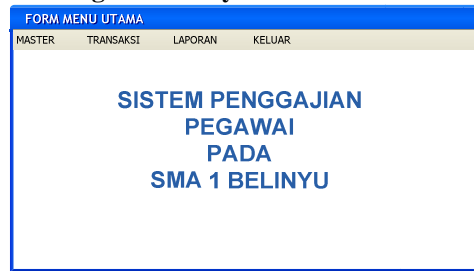
Gambar 3
Use Case Diagram Laporan Gaji Bulanan

4.2 Berikut ini merupakan Diagram ERD Pada SMK Negeri 5 Pangkalpinang



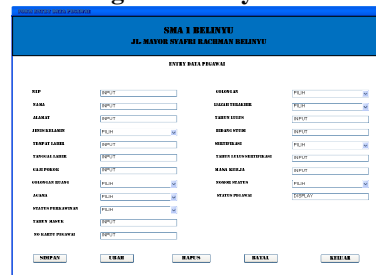
Gambar 4
Diagram ERD

4.3 Berikut ini merupakan Rancangan Layar Menu Utama Pada SMA Negeri 1 Belinyu



Gambar 5
Rancangan Layar Menu Utama

4.4 Berikut ini merupakan Rancangan Layar Entry Data Pegawai Pada SMA Negeri 1 Belinyu



Gambar 6
Rancangan Layar Entry Data pegawai

4.5 Berikut ini merupakan Rancangan Layar Entry Data Pegawai Honorer Pada SMA Negeri 1 Belinyu

Gambar 7
Rancangan Layar Entry Data Honorer

4.6 Berikut ini merupakan Rancangan Layar Entry Status Pegawai Pada SMA Negeri 1 Belinyu

Gambar 8
Rancangan Layar Entry Status Pegawai

4.7 Berikut ini merupakan Rancangan Layar Entry Data Waktu Pada SMA Negeri 1 Belinyu

Gambar 9
Rancangan Layar Entry Data Tunjangan

4.8 Berikut ini merupakan Rancangan Layar Entry Data Potongan Pada SMA Negeri 1 Belinyu

Gambar 10
Rancangan Layar Entry Data Potongan

4.9 Berikut ini merupakan Rancangan Layar Entry Data Gaji Pada SMA Negeri 1 Belinyu

Gambar 11
Rancangan Layar Entry Data Gaji

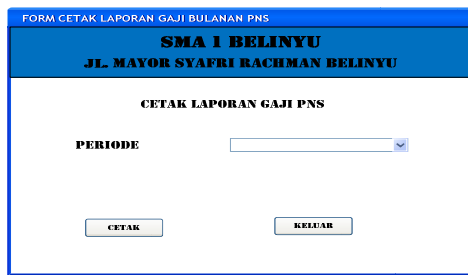
4.10 Berikut ini merupakan Rancangan Layar Cetak Slip Gaji Pada SMA Negeri 1 Belinyu

Gambar 12
Rancangan Layar Cetak Slip Gaji

4.11 Berikut ini merupakan Rancangan Layar Cetak Slip Gaji Honorer

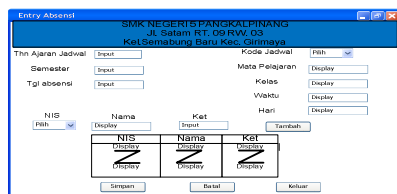
Gambar 13
Rancangan Layar Cetak Slip Gaji Honorer

4.12 Berikut ini merupakan Rancangan Layar Entry BKK Pada SMK Negeri 5 Pangkalpinang



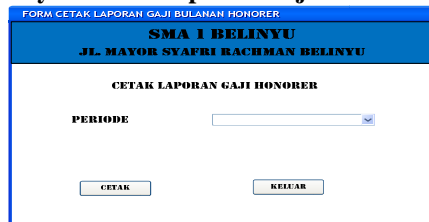
Gambar 14
Rancangan Layar Entry BKK

4.13 Berikut ini merupakan Rancangan Layar Cetak Laporan gaji PNS Pada SMA Negeri 1 Belinyu



Gambar 15
Rancangan Layar Laporan gaji PNS

4.14 Berikut ini merupakan Rancangan Layar Cetak Laporan Gaji Honorer



Gambar 16
Rancangan Layar Cetak Laporan gaji Honorer

5. Kesimpulan dan Saran

5.1 Kesimpulan

Pada uraian setiap bab, maka disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

- a. Dengan disajikannya berbagai bentuk laporan yang sesuai dengan kebutuhan, maka akan didapatkan informasi untuk

pengambilan keputusan yang lebih akurat.

- b. Penyusunan dan penyajian laporan dapat dilakukan dengan lebih cepat, lebih teliti dan rapi.
- c. Penyimpanan berkas-berkas yang dapat dikurangi karena adanya sistem informasi yang terkomputerisasi dengan lebih baik.

5.2 Saran

Sehubungan dengan hal-hal tersebut dan untuk meningkatkan keberhasilan sistem informasi penggajian pegawai, berikut ini ada beberapa saran agar sistem informasi penggajian dapat berjalan lebih efektif, yaitu:

- a. Kerjasama antar pegawai sangat dibutuhkan untuk tercapainya sistem informasi penggajian yang lebih baik.
- b. Didalam pengoperasian komputer sebaiknya yang menangani ada dua orang. Karena, apabila yang berwenang mengoperasikan sistem hanya satu orang saja, pegawai, atau pimpinan akan sulit meminta data ketika mereka membutuhkan informasi dan yang mengoperasikan komputer tidak ada di tempat.
- c. Pemeliharaan perangkat lunak dan perangkat keras sebaiknya dilakukan secara teratur, untuk menghindari kerusakan fatal.

- d. Data yang kurang lengkap sebaiknya ditambah dan diarsipkan agar bisa digunakan untuk masa yang akan datang.

Daftar Pustaka

- Hariandja, Marihot Tua Efendi. (2002). *Manajemen Sumber Daya Manusia, Pengadaan, Pengembangan, Pengkompensasian, dan Peningkatan Produktivitas Pegawai*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia
- Hartono, Jogiyanto. *Sistem Teknologi Informasi*. Edisi 1. Yogyakarta : Andi, 2003.
- Komaruddin. (1994). *Pengantar Manajemen Perusahaan*. Jakarta: Rajawali Pers.1995.
- Munawar. *Pemodelan Visual dengan UML*. Jakarta : Graha Ilmu, 2005.
- Adi, Nugroho. *Analisa Dan Perancangan Sistem Informasi dengan Motodologi Berorientasi Objek*. Bandung : Informasi Bandung, 2002.
- Pamungkas, Ir, *Microsoft Visual Basic 6.0*, Elex Media Komputindo, PT, Gramedia, Jakarta, 2000.
- Soeharto, Imam. *MANAJEMEN PROYEK (Dari Konseptual Sampai Operasional)*. Jakarta. ERLANGGA. 1995
- Sutanta,Edhy. *Sistem Basis Data*. Yogyakarta.Graha ilmu: IKAPI, 2004.
- Whitten, Jeffery L., Lonnie D. Bentley., Kevin C. Dittman. *System Analysis and Design Methods*. 6th ed. New York : McGraw-Hill, 2004.