

ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENGGAJIAN PADA PT. BAHANA AUTO MANDIRI SUNGAILIAT BERORIENTASI OBJEK

Fiqih Prasmihar Al-Farisi

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

ABSTRACT

The process of recording and payroll calculations performed by PT. Bahana Auto Mandiri Sungailiat until now still manual. Therefore, frequent mistakes in executing or processing employee payroll processes. Among frequent errors in data recording absences, overtime data, the data bonus, delay payroll transactions or transactions that are not perceived on time, and the absence of a computerized system that makes the counting process payroll transactions to be slow, ineffective and inefficient. This research is a descriptive study using primary data such as interviews with the company and secondary data such as the structure and organization of multiple documents and forms related to payroll system. This research was conducted using interview techniques and documentation studies conducted at PT. Bahana Auto Mandiri Sungailiat located at Jalan Jalan Muhidin No.. 141 Sungailiat. To overcome these problems, the need for a computerized payroll system to support the progress and development of the company. So as to overcome the problems or obstacles in the current system. By utilizing employee payroll system applications proposed by using the Visual Basic.net well and properly fit the expected output, the possibility of employee payroll process becomes more effective.

Keywords: Payroll System, Visual Basic.net, PT. Bahana Auto Mandiri Sungailiat

1. Pendahuluan

1.1. Latar Belakang

Upah atau gaji adalah uang yang diberikan kepada seseorang baik itu seorang pegawai atau karyawan sebagai imbalan atas usaha atau kerja yang telah dilakukannya kepada suatu perusahaan. Dalam memberikan gaji setiap perusahaan memiliki cara yang berbeda. Gaji yang diberikan kepada para karyawan juga berbeda sesuai dengan jabatan dan tingkat golongannya. Sehingga bukan suatu hal yang mengherankan suatu perusahaan mengalami kesulitan di dalam melakukan perhitungan gaji karyawan tersebut. Hal ini umumnya disebabkan karena jumlah karyawan yang sangat banyak dan waktu yang digunakan untuk menghitung gaji sangatlah singkat yang biasanya dilakukan di tiap akhir bulan.

PT. Bahana Auto Mandiri Sungailiat adalah salah satu perusahaan yang bergerak dibidang penjualan motor Kawasaki, suku cadang, dan perawatan, yang mana pada akhir periode (bulan) melakukan proses penggajian kepada para karyawannya dan membuat laporan gaji sebagai pertanggung jawaban kepada pimpinan perusahaan. Proses pencatatan dan perhitungan gaji yang

diterapkan oleh perusahaan masih bersifat manual sehingga menyebabkan proses gaji sering terlambat. Oleh karena itu perusahaan ini sebenarnya membutuhkan suatu sistem perhitungan gaji yang cepat dan akurat sehingga proses penggajian menjadi lebih efisien.

Berdasarkan uraian di atas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian bidang penggajian pada sebuah perusahaan dengan memilih judul “**Analisa Dan Perancangan Sistem Informasi Penggajian Pada PT. Bahana Auto Mandiri Sungailiat Berorientasi Objek**”.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang telah penulis paparkan dalam latar belakang masalah yang sering terjadi adalah :

- Pengelolaan sistem penggajian yang masih sistem manual.
- Sering terjadinya kesalahan dalam pengelolaan data gaji karyawan.

1.3. Batasan Masalah

Karena keterbatasan waktu dan mengingat banyaknya permasalahan yang dihadapi oleh perusahaan maka penulis melakukan pembatasan masalah. Adapun

- batasan masalah ini adalah:
- Dalam perancangan sistem ini, penulis hanya membatasi area yang berkaitan sistem penggajian karyawan pada PT. Bahana Auto Mandiri Sungailiat.
 - Perancangan program menggunakan bahasa pemrograman VB.NET.
 - Laporan yang dihasilkan adalah data pegawai, data absen, data lembur dan laporan data penggajian pegawai.

1.4. Metode Penelitian

Di dalam melakukan suatu perancangan sistem informasi diperlukan adanya suatu metodologi. Metodologi diperlukan sebagai alat bantu untuk memudahkan pekerjaan didalam melakukan perancangan suatu sistem informasi.

Metodologi penelitian yang digunakan dalam penyusunan Laporan Tugas Akhir ini yaitu dengan cara sebagai berikut :

- Pengumpulan Data**
 - Observasi, melakukan pengamatan dan penelitian secara langsung sistem pengolahan informasi jalan, jembatan dan lingkungan tol.
 - Wawancara, mengadakan tanya jawab secara langsung antara penulis dengan bagian pemeliharaan.
 - Studi Kepustakaan, Yaitu dengan mengumpulkan berbagai sumber-sumber referensi baik berupa buku, artikel, dan sumber-sumber lainnya sebagai acuan dalam analisa sistem penggajian karyawan serta penyusunan laporan.

- Analisa Sistem**

Berdasarkan data-data yang diperoleh dari kegiatan sistem berjalan, dapat dianalisis data dan proses-proses untuk menentukan batas sistem. Menspesifikasikan sistem yaitu menspesifikasikan masukan yang digunakan, data base yang ada.

Adapun tahap-tahap pada analisa sistem antara lain :

- Activity Diagram**
Activity Diagram digunakan untuk memodelkan alur kerja atau *workflow* sebuah proses bisnis dan urutan aktivitas didalam suatu proses.
- Usecase Diagram**
Use case Diagram digunakan untuk menjelaskan manfaat sistem yang jika dilihat menurut pandangan orang yang berada diluar sistem atau *actor*.
- Use Case Description**
Usecase Deskripsi digunakan untuk mendeskripsikan secara rinci mengenai *use case diagram*.

- Perancangan Sistem**

Tahap perancangan sistem adalah merancang system secara rinci berdasarkan hasil analisa sistem yang ada, sehingga menghasilkan model sistem baru yang diusulkan dengan disertai rancangan database dan spesifikasi program.

Alat-alat yang digunakan pada tahap perancangan sistem adalah sebagai berikut :

- Entity Relationship Diagram (ERD)**
ERD digunakan untuk menggambarkan hubungan antara data store yang ada dalam diagram arus data.
- Logical Record Structure (LRS)**
LRS terdiri dari *link-link* diantara tipe record. *Link* ini menunjukkan arah dari satu tipe *record* lainnya.
- Normalisasi**
Normalisasi adalah kegiatan mengelompokan atribut-atribut sehingga mendapatkan bentuk yang normal.
- Spesifikasi Basis Data**
Spesifikasi Basis Data digunakan untuk menjelaskan tipe data yang ada pada model konseptual secara lengkap.
- Sequence Diagram**
Sequence Diagram untuk menggambarkan interaksi antara objek di dalam dan disekitar sistem (termasuk pengguna, *display* dan sebagainya) berupa *message* yang digambarkan terhadap waktu.

1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah :

- Menganalisa dan merancang sistem informasi penggajian pada PT. Bahana Auto Mandiri Sungailiat sehingga membantu pihak perusahaan untuk menyusun laporan penggajian menjadi cepat dan lebih efisien.
- Memberikan kemudahan dalam penyajian laporan gaji karyawan.
- Merancang dan menerapkan sistem informasi penggajian yang terkomputerisasi sebagai solusi terhadap masalah yang dihadapi oleh PT. Bahana Auto Mandiri Sungailiat.

2. Tinjauan Pustaka

2.1. Pengertian Sistem

Menurut Fat **pengertian sistem** adalah sebagai berikut :“Sistem adalah suatu himpunan suatu “benda” nyata atau abstrak (a set of thing) yang terdiri dari bagian-bagian atau komponen-komponen yang saling berkaitan, berhubungan, berketergantungan, saling mendukung, yang secara keseluruhan bersatu dalam satu kesatuan (Unity) untuk mencapai tujuan tertentu secara efisien dan efektif”.

2.2. Karakteristik Sistem

Suatu sistem mempunyai karakteristik atau sifat-sifat tertentu yaitu :

- a. **Komponen-komponen (components)**
Komponen-komponen satu sistem dapat berupa suatu subsistem atau bagian-bagian dari sistem yang mempunyai sifat dari sistem yang menjalankan fungsi tertentu dan mempengaruhi proses sistem secara keseluruhan.
- b. **Batasan Sistem (boundry)**
Batas sistem merupakan daerah yang membatasi antara suatu sistem dengan sistem lainnya atau dengan lingkungan luarnya. Batas suatu sistem menunjukkan ruang lingkup(scope) dari sistem tersebut.
- c. **Lingkungan Luar Sistem (environment)**
Lingkungan luar sistem adalah apapun diluar batas sistem yang mempengaruhi operasi sistem. Lingkungan luar sistem dapat bersifat menguntungkan dan juga dapat bersifat merugikan sistem tersebut.
- d. **Penghubung Sistem (interface)**
Penghubung sistem merupakan media penghubung antara suatu subsistem dengan subsistem yang lain untuk berinteraksi membentuk satu kesatuan.
- e. **Masukan Sistem (input)**
Masukan adalah energi yang dimasukan kedalam sistem. Masukan dapat berupa masukan perawatan (maintenance input) dan masukan sinyal (signal input). Maintenance input adalah energi yang dimasukkan supaya sistem tersebut dapat beroperasi. Signal input adalah energi yang diproses untuk didapatkan keluaran.
- f. **Keluaran Sistem (output)**
Keluaran adalah hasil dari energi yang diolah dan diklasifikasikan menjadi keluaran yang berguna dan sisa pembuangan.
- g. **Pengolah Sistem**
Suatu sistem dapat mempunyai suatu bagian pengolah yang akan merubah masukan menjadi keluaran.
- h. **Sasaran sistem.**
Suatu sistem pasti mempunyai tujuan (goal) atau sasaran (objectives). Sasaran dari sistem sangat menentukan sekali masukan yang dibutuhkan sistem dan keluaran yang akan dihasilkan sistem. Suatu sistem dikatakan berhasil bila mengenai sasaran atau tujuannya.

2.3. Sistem Informasi

Sistem yang ada berfungsi sebagai penghasil suatu keluaran, baik berupa informasi maupun berupa objek / benda. Untuk keluaran berupa informasi, maka sistem tersebut dikatakan sebagai sistem informasi.

2.4. Sistem Informasi

Sistem informasi dapat didefinisikan sebagai suatu sistem di dalam suatu organisasi yang merupakan kombinasi dari orang-orang, fasilitas, teknologi, media prosedur-prosedur dan pengendalian yang ditujukan untuk mendapatkan jalur komunikasi penting, memproses tipe transaksi rutin tertentu memberi sinyal kepada manajemen dan yang lainnya terhadap kejadian-kejadian internal dan eksternal yang penting dan menyediakan suatu dasar informasi untuk pengambilan keputusan.

2.5. Pengertian Sistem Penggajian

Setiap sistem pasti terdiri dari struktur dan proses. Struktur sistem merupakan unsur-unsur yang membentuk sistem tersebut dalam mencapai tujuan sistem. Sistem pada dasarnya adalah sekelompok unsur yang erat berhubungan satu dengan yang lainnya, yang berfungsi bersama-sama untuk mencapai tujuan tertentu (Mulyadi, 2001:2).

Menurut Niswonger (1999:446) mengemukakan bahwa gaji adalah pembayaran atas jasa manajerial, administratif, dan jasa-jasa yang sama. Tarif gaji biasanya di ekspresikan dalam periode bulanan. Sedangkan menurut Rokmulyati (1983, p199) gaji adalah suatu proses menerima pemberian motivasi kepada karyawan yang dilakukan secara periodik.

Sistem digunakan untuk memberikan informasi yang bermanfaat bagi yang memerlukan. Dengan adanya sistem maka penyelenggaraan operasional perusahaan terjalin dengan rapi dan terkoordinasi sehingga dapat mencapai hasil yang diharapkan.

Sistem Informasi Penggajian merupakan sistem dalam mengatur segala hal yang berkaitan dengan penggajian karyawan. Sebuah system informasi Penggajian yang baik tentunya mampu menjalankan semua hal yang berkaitan dengan penyelenggaraan maupun hal – hal spesifik lainnya, semua komponen dipermudah dengan adanya system ini, sehingga mencegah terjadinya kesalahan atau kehilangan data di dalam perusahaan.

2.6. Manajemen Proyek

Manajemen Proyek adalah kegiatan merencanakan, mengorganisasikan, mengarahkan dan mengendalikan sumber daya organisasi perusahaan untuk mencapai tujuan tertentu dalam waktu tertentu dengan sumber daya tertentu pula. Manajemen proyek sangat cocok untuk suatu lingkungan bisnis yang menuntut kemampuan akuntansi,

fleksibilitas, inovasi, kecepatan, dan perbaikan yang berkelanjutan.

Manajemen Proyek Sistem Informasi adalah sebuah cara yang dilakukan untuk mengelola sumber daya (manusia, data, anggaran) untuk mencapai suatu tujuan yang ditentukan. Apa maksud dari mencapai suatu tujuan yang ditentukan. Maksudnya ialah suatu proyek yang dimanajemen sedemikian rupa agar sesuai dengan anggaran, keinginan konsumen, sesuai jadwal, dll. Hal itulah yang menjadi dasar dari manajemen sistem informasi tersebut.

3. Metode Penelitian

3.1. Analisa dan Perancangan Sistem Berorientasi Objek Dengan UML

UML merupakan salah satu alat bantu yang handal di dunia pengembangan sistem berorientasi objek. Hal ini karena UML menyediakan bahasa pemodelan visual yang mendukung bagi pengembangan sistem untuk membuat cetak biru atas visi mereka dalam bentuk baku, mudah dimengerti serta dilengkapi dengan mekanisme yang efektif untuk berbagi dan mengkomunikasikan rancangan mereka dengan yang lain (seperti mengkomunikasikan kepada calon pengguna sistem dan pemrogram).

3.2. Analisa Sistem Berorientasi Objek

Analisa sistem adalah suatu proses untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan-permasalahan, penyebab-penyebab masalah, mengidentifikasi kebutuhan-kebutuhan sistem, dan memahami secara keseluruhan tentang sistem yang akan kita kembangkan.

Melakukan kajian, dan menemukan berbagai faktor dari prosedur penyelenggaraan pengolahan data yang berlangsung saat ini (*present systems*) untuk bisa memenuhi kebutuhan akan sistem informasi yang efektif, itulah yang menjadi titik berat dari sebuah proses penganalisaan akan sebuah sistem (yang akan dikomputerisasikan). Keberhasilan dari tahap analisa adalah memahami kebutuhan-kebutuhan sistem dan membuat konsep sistem baru yang menggambarkan apa yang harus dilakukan sistem guna memenuhi kebutuhan-kebutuhan sistem. Tujuan utama dari analisa berorientasi objek adalah memodelkan sistem yang nyata dengan penekanan apa yang harus dilakukan sistem. Pada tahap analisa berorientasi objek, objek bisnis dalam sebuah sistem diidentifikasi seperti siapa atau apa aktornya dan bagaimana mereka bekerja sama dalam aplikasi. Dalam hal ini penulis menggunakan Use Case untuk

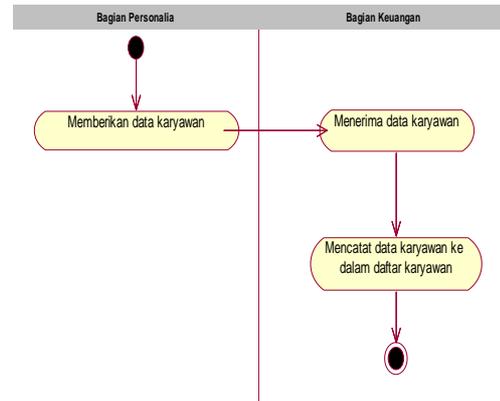
mengidentifikasi apa yang akan pengguna kerjakan dengan sistem atau perangkat lunak yang akan dikembangkan? Dan mengidentifikasi aktor termasuk didalamnya adalah siapa yang akan menggunakan sistem?

Mengembangkan proses bisnis sederhana yang memang terjadi di organisasi yang sedang dianalisis dengan membuat activity diagram. Dari penjelasan diatas penulis menjabarkan landasan teori diagram-diagram UML yang menjadi alat bantu pada tahap analisa berorientasi objek (OOA- Object Oriented Analysis).

4. Hasil Dan Pembahasan

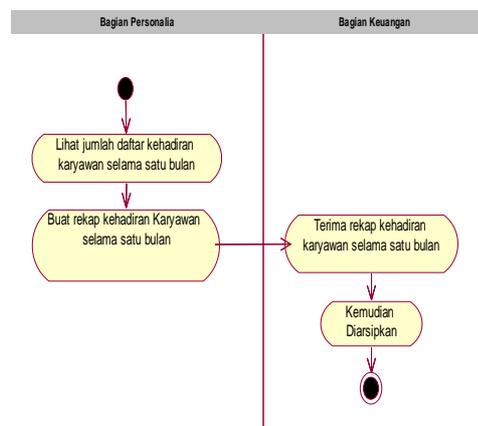
4.1. Berikut Adalah Activity Diagram Proses Penggajian Karyawan Pada PT. Bahana Auto Mandiri Sungailiat

a. Activity Diagram Pendataan Karyawan



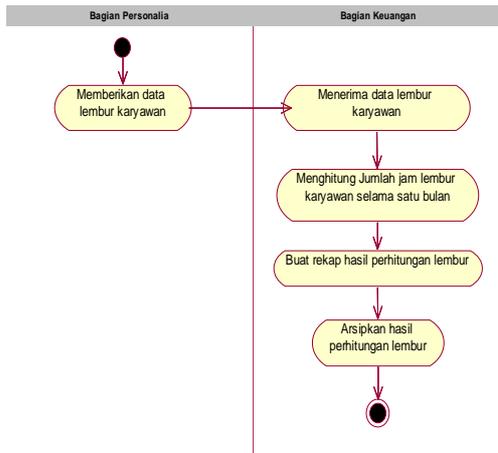
Gambar 1
Activity Diagram Pendataan Karyawan

b. Activity Diagram Rekap Absen Karyawan



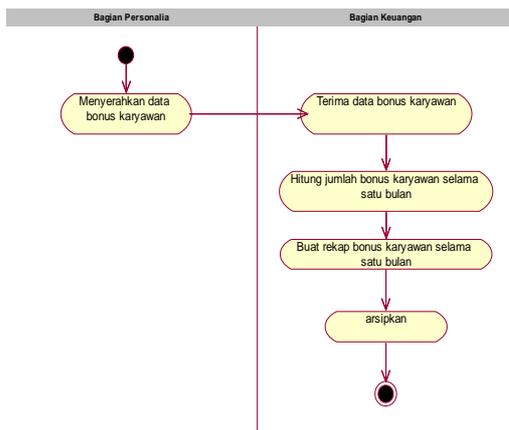
Gambar 2
Activity Diagram Rekap Absen Karyawan

c. Activity Diagram Activity Diagram Rekap Lembur Karyawan



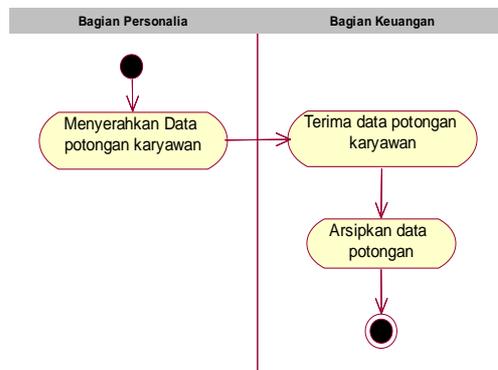
Gambar 3
Activity Diagram Rekap Lembur Karyawan

d. Activity Diagram Rekap Bonus Karyawan



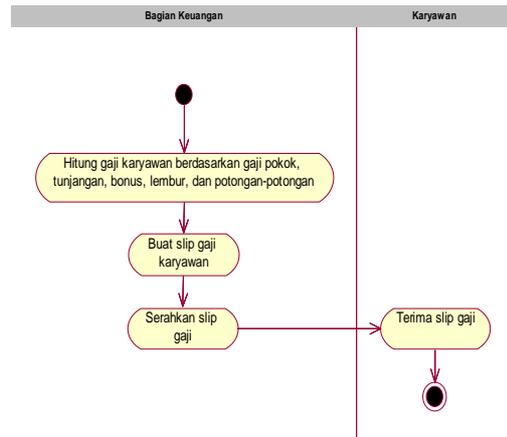
Gambar 4
Activity Diagram Rekap Bonus Karyawan

e. Activity Diagram Data Potongan Karyawan



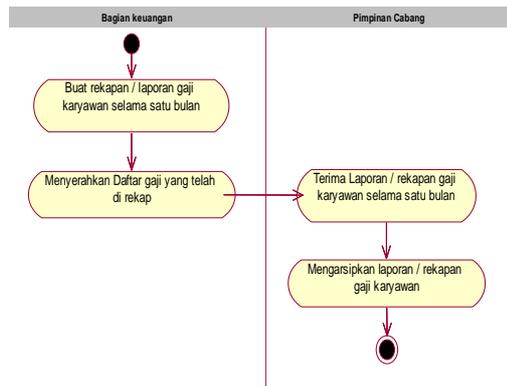
Gambar 5
Activity Diagram Data Potongan Karyawan

f. Activity Diagram pembuatan Slip Gaji Karyawan



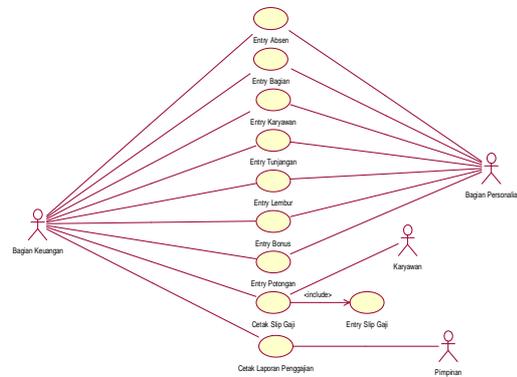
Gambar 6
Activity Diagram Pembuatan Slip Gaji Karyawan

g. Activity Diagram Pembuatan Laporan Gaji Karyawan



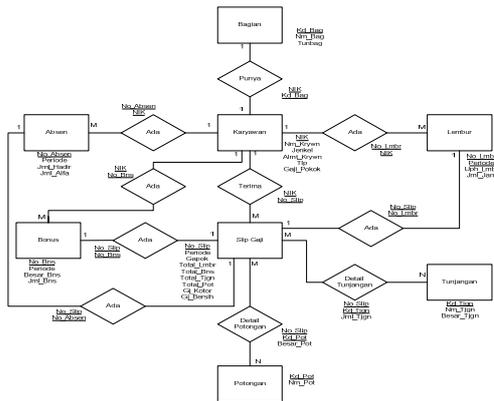
Gambar 7
Activity Diagram Pembuatan Laporan Gaji Karyawan

4.2. Berikut Adalah Use Case Diagram Pada PT. Bahana Auto Mandiri Sungailiat



Gambar 8
Use Case Diagram

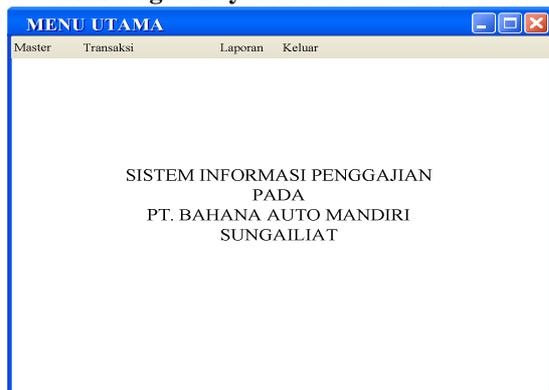
4.3. Berikut Adalah *Diagram ERD* Pada PT. Bahana Auto Mandiri Sungailiat



Gambar 9
Diagram ERD

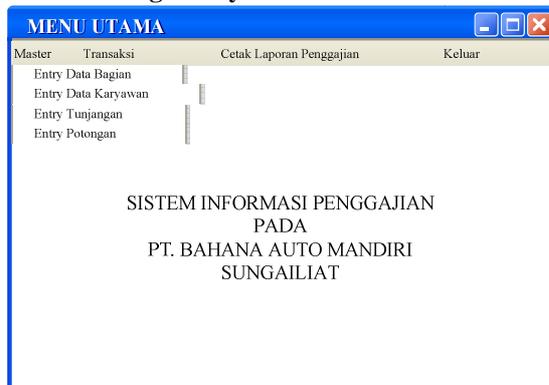
4.4. Berikut Adalah Rancangan Layar Pada PT. Bahana Auto Mandiri Sungailiat

a. Rancangan Layar Menu Utama



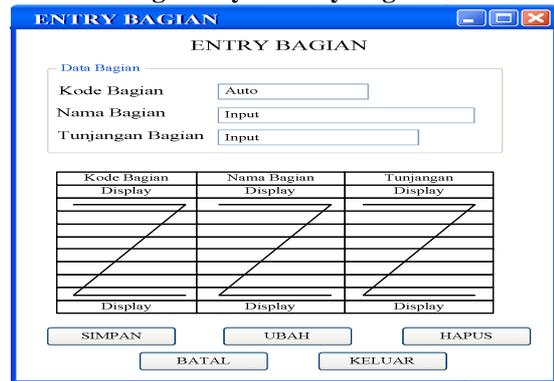
Gambar 10
Rancangan Layar Menu Utama

b. Rancangan Layar Menu Master



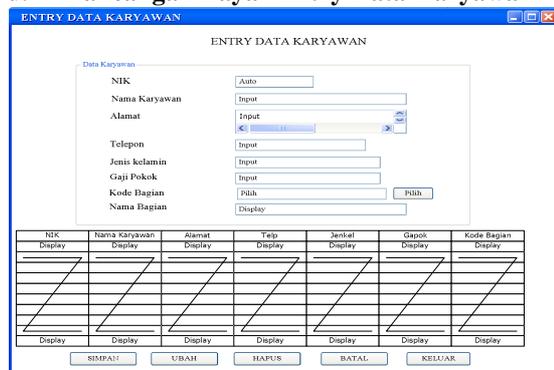
Gambar 11
Rancangan Layar Menu Master

c. Rancangan Layar Entry Bagian



Gambar 12
Rancangan Layar Entry Bagian

d. Rancangan Layar Entry Data Karyawan



Gambar 13
Rancangan Layar Entry Data Karyawan

e. Rancangan Layar Entry Tunjangan



Gambar 14
Rancangan Layar Entry Tunjangan

f. Rancangan Layar Entry Potongan

Gambar 15
Rancangan Layar Entry Potongan

i. Rancangan Layar Entry Lembur

Gambar 18
Rancangan Layar Entry Lembur

g. Rancangan Layar Menu Transaksi

Gambar 16
Rancangan Layar Menu Transaksi

j. Rancangan Layar Entry Bonus

Gambar 19
Rancangan Layar Entry Bonus

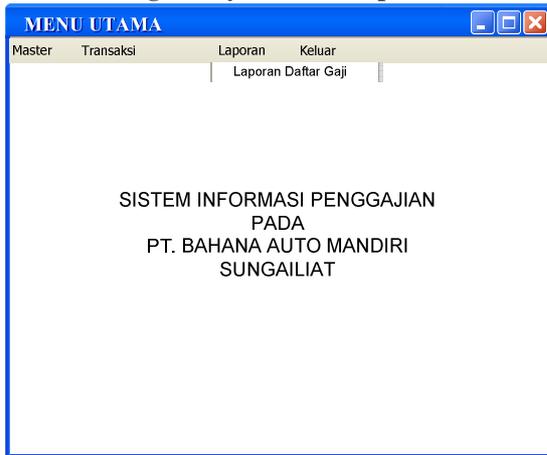
h. Rancangan Layar Entry Absen

Gambar 17
Rancangan Layar Entry Absen

k. Rancangan Layar Entry Slip Gaji

Gambar 20
Rancangan Layar Entry Slip Gaji

I. Rancangan Layar Menu Laporan



Gambar 21
Rancangan Layar Menu Laporan

m. Rancangan Layar Cetak Laporan Daftar Gaji



Gambar 22
Rancangan Layar Cetak Laporan Daftar Gaji

5. Kesimpulan Dan Saran

5.1. Kesimpulan

Setelah dianalisa dan dievaluasi keadaan perusahaan, maka pada bab ini akan diambil kesimpulan dan saran yang mungkin berguna bagi pihak perusahaan. Beberapa kesimpulan yang diambil oleh penulis adalah sebagai berikut:

- Sistem penggajian yang masih manual yang digunakan oleh PT. Bahana Auto Mandiri Sungailiat kurang efektif, efisien dan akurat dalam hal perhitungan gaji dan penyajian laporan gaji.
- Dengan menggunakan sistem penggajian yang diusulkan, maka informasi penggajian yang dihasilkan lebih lengkap, efisien, cepat dan tepat dibandingkan sistem sebelumnya yang sering mengalami keterlambatan di dalam menyajikan informasi laporan penggajian.
- Dengan diterapkannya program yang telah dirancang oleh penulis, dapat memberikan

kemudahan dalam proses perhitungan gaji serta dapat mengetahui laporan gaji secara cepat dan dapat diminta sewaktu-waktu pada saat dibutuhkan.

5.2. Saran

Adapun saran-saran yang dapat dikemukakan oleh penulis adalah sebagai berikut:

- Penulis menyarankan hendaknya setiap transaksi harus langsung direkam ke dalam komputer, sehingga komputer dapat menyajikan informasi tentang laporan penggajian pegawai secara akurat dan *up to date*.
- Penulis menyarankan adanya pelatihan untuk pegawai yang menjalankan atau menggunakan program sebelum diterapkannya sistem baru.

Daftar Pustaka

- [Mulyadi 2001] Mulyadi, 2001, *Sistem Akuntansi*, Edisi ke-3, Jakarta : Salemba Empat
- [Munawar 2005] Munawar, *Pemodelan visual UML*, jakarta : Graha ilmu, 2005
- [Sutabri] Tata Sutabri, *Analisis Sistem Informasi*, jakarta : CV ANDI OFFSET , 2012
- [Sutanta 2011] Edhy, *Basisdata dalam tinjauan konseptual*, Yogyakarta : Andi, 2001
- [Yuswanto 2003] Yuswanto, *Pemrograman Dasar Microsoft Visual Basic 6.0*. Surabaya : Presentasi Pustaka, 2003

www.Id.wikipedia.org/Analisis_sistem/tanggal8juni2013

www.Sarjana.com/PengertianSistemInformasiMenurutParaAhli/tanggal9juni2013