

**RANCANGAN SISTEM INFORMASI PENGGAJIAN
PADA KANTOR IMIGRASI KELAS 1 PANGKALPINANG
DENGAN METODOLOGI BERORIENTASI OBJEK**

Abdul Ghoni

Sistem Informasi STMIK ATMA LUHUR PANGKALPINANG

Jl.Jend. Sudirman Selindung Lama Pangkalpinang Kepulauan Babel

email: adari67@yahoo.co.id

Abstraksi

Kantor Imigrasi (disingkat Kanim) adalah unit pelaksana teknis yang menjalankan fungsi Direktorat Jenderal Imigrasi pada suatu daerah atau kota tertentu. Sebuah Kantor Imigrasi dapat membawahi satu area kabupaten/kota atau lebih. Pada bagian latar belakang ini yaitu untuk menjelaskan sistem penggajian karyawan pada kantor imigrasi kelas 1 pangkalpinang. yang beralamat: Jl. Jend. Sudirman Km. 3 Selindung Baru *Pangkalpinang*. yang bergerak dibidang pembuatan Paspor dan lain-lain.

Permasalahan yang dihadapi sekaligus ditemui pada kantor imigrasi Pangkalpinang ini adalah pembagian gaji yang kurang efektif dan sedikit kurang modern sehingga menimbulkan masalah, memakan waktu yang lama dalam penyajian data penggajian dan kurangnya keakuratan dalam pembagiannya, seta kurang baiknya penyimpanan data sehingga bisa menimbulkan kekacauan.

Pada zaman yang semakin modern atau era globalisasi ini tentu saja penggunaan komputer sangatlah berpengaruh dalam dunia kerja. Apalagi untuk menghitung jumlah gaji para pegawai. Jadi selain untuk mempermudah dalam pembagiannya gaji pegawai juga sangat akurat dibandingkan sistem yang digunakan sebelumnya yang masih belum begitu maju kalau dilihat dari era sekarang yang lebih fleksibel.

Kata kunci: *Object oriented analysis design, Sistem Informasi Penggajian, Kantor Imigrasi Pangkalpinang*

1. Pendahuluan

1.1 Latar Belakang Masalah

Kantor Imigrasi (disingkat Kanim) adalah unit pelaksana teknis yang menjalankan fungsi Direktorat Jenderal Imigrasi pada suatu daerah atau kota tertentu. Sebuah Kantor Imigrasi dapat membawahi satu area kabupaten/kota atau lebih. Pada bagian latar belakang ini yaitu untuk menjelaskan sistem penggajian karyawan pada kantor imigrasi kelas 1 pangkalpinang, yang beralamat: Jl. Jend. Sudirman Km. 3 Selindung Baru Pangkalpinang, yang bergerak dibidang pembuatan Paspor dan lain-lain.

Pada zaman yang semakin modern atau era globalisasi ini tentu saja penggunaan komputer sangatlah berpengaruh dalam dunia kerja. Apalagi untuk menghitung jumlah gaji para karyawan. Jadi selain untuk mempermudah dalam pembagiannya gaji karyawan juga sangat akurat dari sistem yang digunakan sebelumnya yang masih belum begitu maju kalau dilihat dari era sekarang yang lebih fleksibel.

Pada masalah penggajian ini sangat penting sekali karena selain untuk mengetahui hasil yang akurat juga bisa untuk mengetahui nilai-nilainya yang lebih rinci. Jadi supaya semuanya terasa adil dalam pembagiannya dan tidak ada yang terbelakangi, karena pada saat karyawan lain merasa gajinya kurang memuaskan, kita bisa memberikan bukti apakah gaji yang terima memang layak untuk diberikan melihat dari apa yang telah karyawan kerjakan selama bekerja dikantor tersebut. jadi sudah ada bukti dari rancangan sistem yang telah ada. Jadi rancangan sistem ini sangat berguna sekali selain hemat waktu juga menemukan hasil yang lebih akurat.

Semoga dengan adanya rancangan sistem ini sangat membantu kantor ini dalam menemukan keadilan untuk para karyawan supaya semuanya terasa adil dan memuaskan .

Berdasarkan penjelasan atau uraian singkat diatas yang dilihat begitu penting, dalam melaksanakan laporan Skripsi ini, maka penulis menamakan judul dengan “**Rancangan Sistem Informasi Penggajian Pada Kantor Imigrasi Kelas 1 Pangkalpinang Dengan Metodologi Berorientasi Objek**”, menggunakan bahasa pemrograman VB.Net.

1.2 Perumusan Masalah

Permasalahan yang dihadapi adalah :

- a. Pembagian gaji yang kurang memuaskan dan sedikit kurang modern sehingga menimbulkan masalah.

- b. Memakan waktu yang lama dalam penyajian data penggajian dan kurangnya keakuratan dalam pembagiannya.
- c. Kurang baiknya penyimpanan data sehingga bisa menimbulkan kekacauan dalam hal ini.
- d. Bisa menyebabkan kesalahan pengentrian data yang ada.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini, adalah :

- a. Dapat menemukan hasil yang akurat dan berimbang sehingga adil dalam pembagian gaji karyawan.
- b. Mencari solusi yang baik untuk menjalankan suatu proses penggajian dan penyajian data
- c. Untuk mempermudah kinerja kepegawaian dalam menghitung jumlah gaji yang akan diharapkan
- d. Mencari jalan keluar untuk mengatasi kelemahan-kelemahan dari sistem yang sedang dipakai.
- e. Terciptanya suasana yang adil makmur dan tidak ada yang merasa tidak adil, semuanya dilakukan dengan proses yang baik .
- f. Untuk menyelesaikan tugas Skripsi, dan semoga semuanya berjalan dengan baik dan sesuai dengan harapan saya.

2. Tinjauan Pustaka

2.1. Landasan Teori

Sistem informasi adalah sekumpulan komponen-komponen sistem yang berada didalam suatu ruang lingkup organisasi, saling berinteraksi untuk menghasilkan sebuah informasi yang bertujuan untuk pihak manajemen tertentu dan untuk mencapai tujuan tertentu.

Menurut Mcleod dalam bukunya yang diterjemahkan oleh Teguh (2001: 11), "Sistem adalah sekelompok elemen yang terintegrasi dengan maksud yang sama untuk mencapai suatu tujuan organisasi atau perusahaan yang terdiri dari sejumlah sumber data (manusia, material, mesin, uang, informasi) yang ditentukan oleh pemilik atau manajemen".

2.2. Sistem Informasi Penggajian

Definisi sistem informasi penggajian menurut Krismiaji (200: 25), Sistem Informasi Penggajian adalah serangkaian aktifitas bisnis dan kegiatan pengolahan data yang terkait yang berhubungan dengan pengelolaan karyawan perusahaan secara efektif yang terdiri dari *input*, proses dan

menghasilkan *output* berupa informasi tentang gaji yang bermanfaat bagi perusahaan.

Menurut Mulyadi (2001: 373), "Gaji umumnya merupakan pembayaran atas penyerahan jasa yang dilakukan oleh karyawan yang mempunyai jenjang jabatan manajer, sedangkan upah umumnya merupakan pembayaran atas penyerahan jasa yang dilakukan oleh karyawan pelaksana (buruh).

3. Metode Penelitian

Metode penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut :

a. Pengumpulan data dengan metode sebagai berikut :

- 1) Metode *Observasi* (pengamatan lapangan)
- 2) Metode *interview* (wawancara)
- 3) Metode kepustakaan


b. Analisa sistem informasi berorientasi obyek terdiri dari :







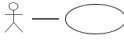

- 1) *Activity Diagram*
- 2) Analisa Keluaran dan Masukan Sistem Berjalan
- 3) *Package Diagram*
- 4) *Use Case Diagram*
- 5) *Use case Description*



c. Perancangan sistem informasi berorientasi obyek yaitu :

- 1) *Entity Relationship Diagram (ERD)*
- 2) *Logical Record Structure (LRS)*
- 3) Tabel/Relasi
- 4) Spesifikasi Basis Data
- 5) Rancangan Dokumen Keluaran
- 6) Rancangan Dokumen Masukan
- 7) Rancangan Layar Program
- 8) *Sequence diagram*
- 9) *Conceptual Data Model*
- 10) Normalisasi
- 11) *Class Diagram*

Adapun model-model yang digunakan untuk analisa salah satunya sebagai berikut:

NO	SIMBOL	KETERANGAN
1	<i>Actor</i> 	Merupakan Kesatuan Eksternal yang berinteraksi dengan sistem

2	<i>Use Case</i> 	Rangkaian / uraian kelompok Yang saling terkait dan Membentuk sistem
3	<i>Generation</i> 	Menggambarkan hubungan Khusus atau interaksi Dalam objek
4	<i>Dependency</i> 	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (<i>independent</i>) akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri (<i>independent</i>).
5	<i>Include</i> 	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> sumber secara eksplisit.
6	<i>Extend</i> 	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> target memperluas perilaku dari <i>use case</i> sumber pada suatu titik yang diberikan.
7	<i>Association</i> 	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.
8	<i>Association</i> antara <i>actor</i> dan <i>use case</i> 	Ujung panah pada <i>association</i> antara <i>actor</i> dan <i>use case</i> mengindikasikan iapa/apa yang meminta interaksi dan bukannya mengindikasikan aliran data.
9	<i>System</i> 	Menspesifikasikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas.

10	<p><i>Collaboration</i></p> 	Interaksi aturan-aturan dan elemen lain yang bekerja sama untuk menyediakan perilaku yang lebih besar dari jumlah dan elemennya (sinergi).
11	<p><i>Note</i></p> 	Elemen fisik yang eksis saat aplikasi dijalankan dan mencerminkan suatu sumber daya komputasi

Tabel 1
Simbol Use Case Diagram

4. Hasil dan Pembahasan

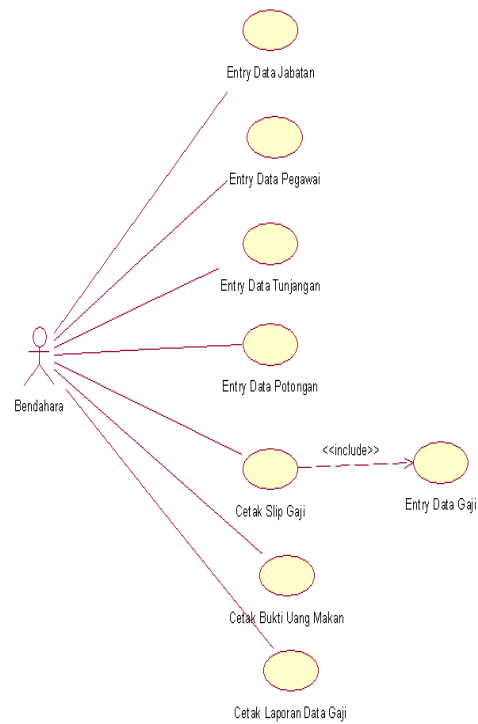
4.1. Pembahasan

Pembahasan untuk mengatasi permasalahan yang timbul dari penerapan sistem secara manual yaitu meliputi sebagai berikut :

- 1) Pendataan Pegawai
- 2) Pencatatan absensi atau daftar hadir
- 3) Pembuatan slip gaji dan penyerahan gaji
- 4) Pembuatan Daftar Uang Makan
- 5) Proses Absensi Siswa
- 6) Pembuatan Laporan Gaji

4.2. Use Case Diagram

Tahap pertama dalam perancangan sistem adalah membuat *use case diagram*, sebuah *use case* mempresentasikan sebuah interaksi antara *actor* dengan sistem. *Use case diagram* juga menjelaskan manfaat sistem jika dilihat menurut pandangan orang yang berada diluar sistem (*actor*), rancangan hasil analisa tersebut dikelompokkan menggunakan *package*, rancangan hasil analisa tersebut adalah sebagai berikut :

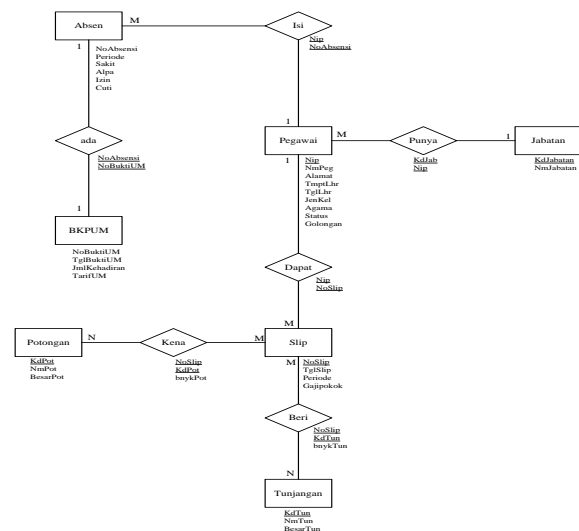


Gambar 1
Use Case Diagram Master

4.3. Rancangan Basis Data

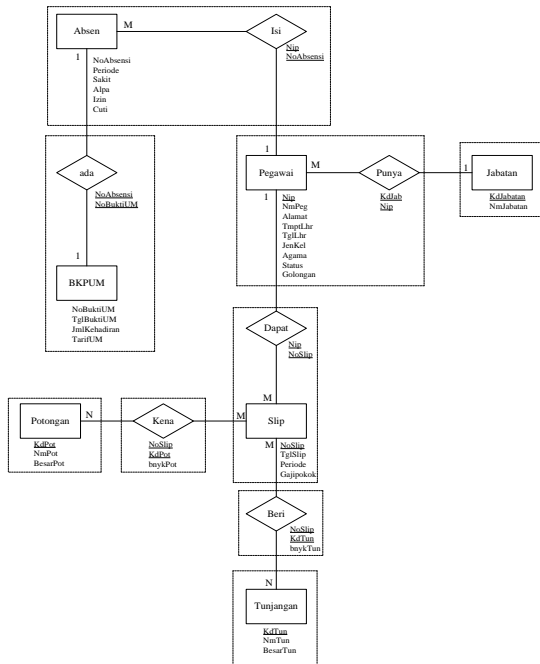
sebagai landasan untuk membuat implementasi basis data.

1) Entity Relationship Diagram (ERD)



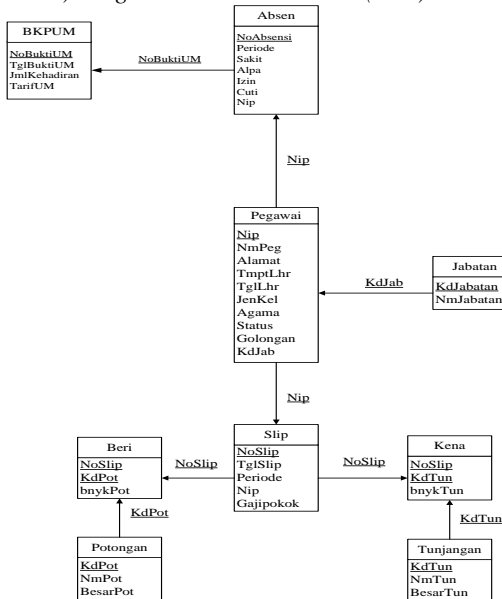
Gambar 2
Entity Relationship Diagram (ERD)

2) Transformasi Diagram ERD ke LRS



Gambar 3 Transformasi ERD ke LRS

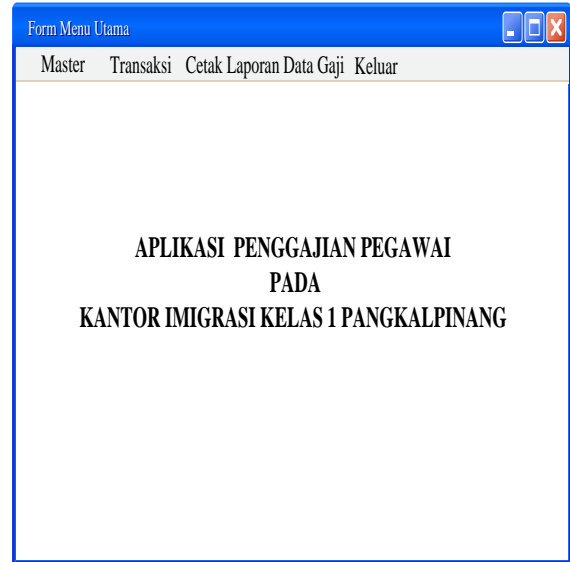
3) Logical Record Structure (LRS)



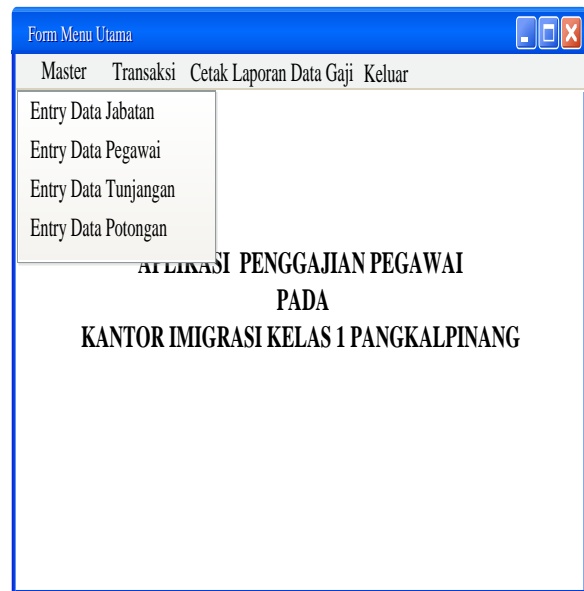
Gambar 4 Logical Record Structure

4.4. Rancangan Layar

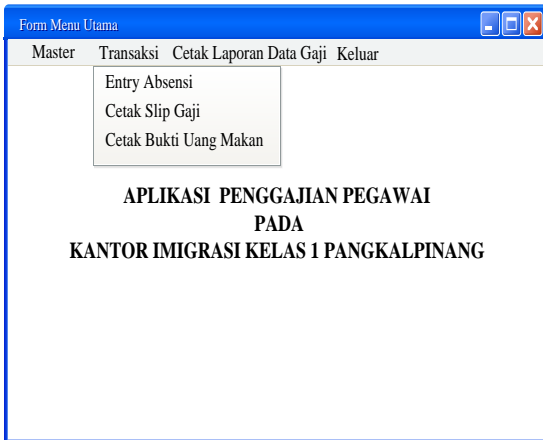
Berikut ini gambar beberapa bentuk rancangan layar yang dibuat beserta format datanya.



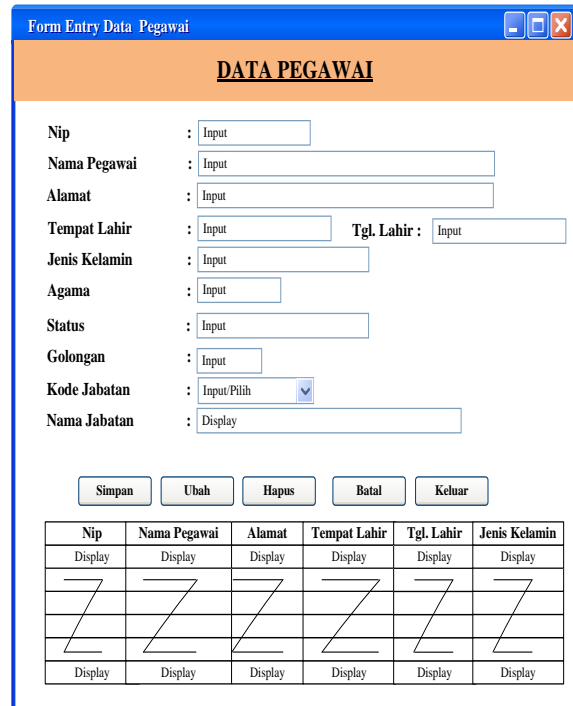
Gambar 5 Rancangan Layar Menu Utama



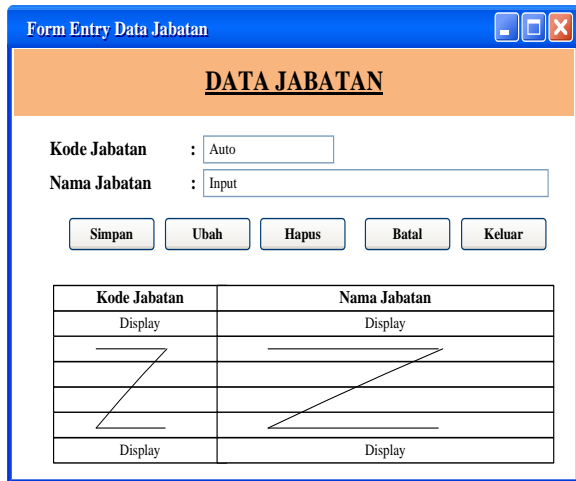
Gambar 6 Rancangan Layar Menu Master



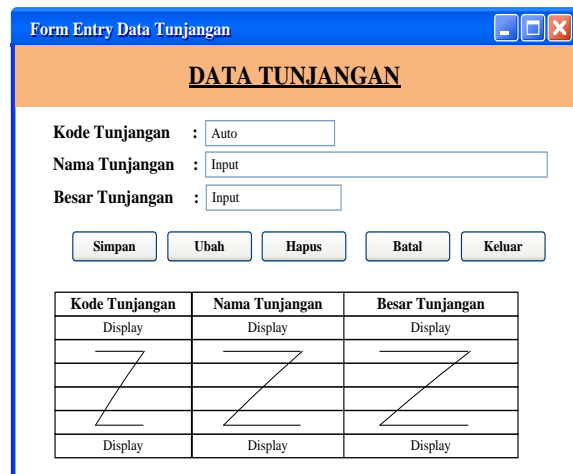
Gambar 7
Rancangan Layar Menu Transaksi



Gambar 9
Rancangan Layar Entry Data Pegawai



Gambar 8
Rancangan Layar Entry Data Jabatan



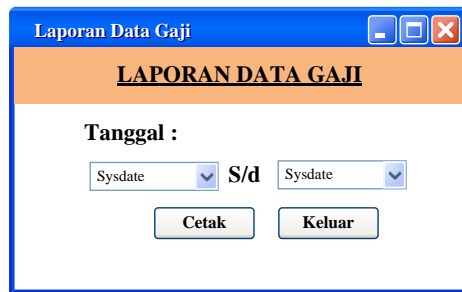
Gambar 10
Rancangan Layar Entry Data Tunjangan

Gambar 11
Rancangan Layar Entry Data Potongan

Gambar 13
Rancangan Layar Cetak Slip Gaji

Gambar 12
Rancangan Layar Entry Absensi

Gambar 14
Rancangan Layar Cetak Bukti Uang Makan



Gambar 15
Rancangan Layar Cetak Laporan Data Gaji

5. Kesimpulan dan Saran

5.1. Kesimpulan

Kesimpulan yang ditarik dari uraian diatas adalah :

- Dengan sistem terkomputerisasi diharapkan dapat mengurangi atau membantu proses pekerjaan menjadi lebih cepat.
- Sistem komputerisasi yang baik harus didukung oleh sumber daya manusia yang mengerti akan sistem tersebut mulai dari perancangan sistem yang dibutuhkan hingga perawatan sistem yang ada.
- Dengan sistem komputerisasi membantu tingkat manajemen mengambil keputusan untuk menerapkan kebijaksanaan di masa kini atau masa yang akan datang berdasarkan hasil pengolahan data dari informasi yang tersedia dalam sistem tersebut.
- Hasil pendataan barang yang sangat akurat dan cepat.
- Pada penulisan ini menggunakan sistem komputerisasi diharapkan kontrol atau pengawasan dapat lebih akurat.
- Dengan sistem komputerisasi ini diharapkan pelaksanaan pembelian tunai akan lebih baik lagi.

5.2. Saran

Agar pelaksanaan sistem dapat berjalan dengan baik dan sebagaimana mestinya disarankan perusahaan :

- dibutuhkan sumber daya manusia yang mengerti dan ahli tentang sistem yang dibangun untuk perawatan serta pengembangan dari sistem yang sudah ada menjadi hal yang tidak kalah penting. Karena diharapkan dengan komputerisasi yang menyeluruh dapat mengontrol dan mengevaluasi setiap bagian.

- Data yang ada sebaiknya di Back up. Agar suatu ketika jika ada masalah data yang hilang atau ketimpangan informasi antara pimpinan yang lama dengan yang baru, informasi tersebut tetap aman.
- Diharapkan sistem yang manual dapat diganti dengan sistem yang terkomputerisasi walaupun secara bertahap, agar semua proses menjadi terkontrol, serta pembuatan laporan dapat disusun lebih terinci dan jelas.

Daftar Pustaka

- Assauri, Sofyan. Manajemen Pemasaran. Jakarta: PT Grafindo Persada, 2004
- Booch, Grady, James Rumbaugh, Ivar Jacobson. Pengantar Teknologi Informasi. Semarang: Salemba Infotek, 2005
- Efraim, Turban, dkk. *Sistem Pendukung Keputusan & Sistem Cerdas Jilid I*. Yogyakarta: Andi, 2005
- Fatansyah. Komputer Basis Data. Bandung: Informatika Bandung, 2007
- Gaol, C.J.L. Sistem Informasi Manajemen. Jakarta: Grasindo, 2008
- Hasibuan, Malayu SP. *Manajemen Sumber Daya Manusia*: STIE YKPN, 2000
- Jeffrey L. Whitten, Lonie D. Bentley, Kevin C. Dittman. *Metode Desain & Analisis Sistem*, Edisi 6. Yogyakarta: Andi, 2004
- McLeod Jr Raymond. Sistem Informasi Manajemen. Jakarta: Grasindo, 2002
- Mulyadi. Sistem Akuntansi. Yogyakarta : YKPN, 2001
- Munawar. *Pemodelan Visual dengan UML*. Jakarta: Graha Ilmu, 2005
- Sutabri, Tata, S.Kom, MM. *Analisa Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi, 2004
- Suhendara, Hariman Gunadi. *Visual Modelling Menggunakan UML dan Rational Rose*. Bandung: Informatika Bandung, 2002

