

# **RANCANGAN SISTEM INFORMASI PENGAJIAN PADA KANTOR PROPERTI SEMBILAN PILAR GROUP**

**Susanto**

Sistem Informasi STMIK ATMA LUHUR PANGKALPINANG

*Jl. Jenderal Sudirman Selindung Lama Pangkalpinang Kepulauan Babel*

*Email : [Congsanto90@yahoo.com](mailto:Congsanto90@yahoo.com)*

## **ABSTRACT**

To make easier the processing salary employee, report, and salary slip in Sembilan Pilar Group it's needs the software which can process data employee. According to this problem, so that we're must to analyze which hope to get the result with find some of necessities for the software constructed. The way of analysis are analyzing necessary, user and facilities are needed for software constructed must useful exactly. According to result analysis problem before, so we can do design the software with analyzing data with using the way waterfall form. According to writing the Final Examination can concluded, that has success to making the employee system information software. It's can help in data processing employee and could be show the important information by user needed in Sembilan Pilar Group.

Keyword : system, information, processing, and payroll.

## **1. PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Seiring dengan berjalanya waktu, perkembangan teknologi saat ini sangat pesat sekali, memberikan pengaruh yang sangat besar pada aktivitas kerja, baik pada dunia bisnis, dan sebagainya. Karenanya sekarang ini banyak program aplikasi komputer yang beredar di masyarakat, mulai dari yang sederhana sampai yang kompleks, yang nantinya diharapkan mampu memberikan informasi secara cepat, tepat dan akurat. Keterlambatan sering terjadi dalam memproses gaji/upah karyawan akibat penumpukan

pemrosesan pembayaran gaji/upah yang masih dilakukan belum terkomputerisasi secara maksimal, karena data harus dicatat atau diproses berulang kali dalam upaya menyusun laporan gaji/upah karyawan. Akibat dari banyaknya kompetitor dalam era globalisasi ini mengharuskan perusahaan - perusahaan untuk mengatasi masalah penggajian kepada karyawannya untuk mencegah berkurangnya produktivitas perusahaan dengan menggunakan sistem informasi penggajian yang terkomputerisasi. Sembilan Pilar Group merupakan perusahaan yang bergerak pada bidang properti, developer, dan sewa alat berat. Bisnis perusahaan berkembang sangat pesat ditunjukkan dengan jumlah properti yang berada di berbagai lokasi dengan lahan yang cukup besar. Seiring dengan meningkatnya perkembangan perusahaan, perusahaan pun harus menambah jumlah karyawan, dengan terus bertambahnya jumlah karyawan seiring dari meningkatnya perkembangan perusahaan, maka dalam proses penggajian karyawan juga menjadi masalah yang harus dipecahkan. Sistem penggajian yang sedang berjalan pada Sembilan Pilar Group masih menggunakan *Microsoft Word* dan *Microsoft Excel* yang dianggap masih kurang maksimal. Untuk mempermudah dan mengakuratkan proses perhitungan gaji pokok, tunjangan untuk karyawan, lembur, potongan – potongan, dan lainnya. Disarankan agar perusahaan menerapkan sistem informasi yang terkomputerisasi. Oleh karena itu penulis membuat dan menyusun sistem ini dengan tujuan membantu Sembilan Pilar Group dalam mengontrol dan mendukung keseluruhan aktifitas dan kinerja sumber daya manusia dengan harapan mempermudah perusahaan dalam memproses gaji/upah karyawan dengan cepat, tepat dan akurat. Berdasarkan uraian diatas penulis ingin membuat sebuah rancangan sistem informasi untuk pengelolaan penggajian yang sesuai, penulis memilih judul “Rancangan Sistem Informasi Penggajian Pada Kantor Properti Sembilan Pilar Group”.

## **1.2 Perumusan Masalah**

Setelah penulis mengidentifikasi masalah di atas, maka penulis dapat merumuskan masalah sebagai berikut :

- a. Sistem pengolahan data gaji yang sedang berjalan pada Kantor Properti Sembilan Pilar Group.
- b. Perancangan sistem informasi penggajian pada Kantor Properti

Sembilan Pilar Group.

- c. Implementasi sistem informasi penggajian pada Kantor Properti Sembilan Pilar Group.
- d. Pengujian sistem informasi penggajian Kantor Properti Sembilan Pilar Group.

### **1.3 Batasan Masalah**

Dalam memusatkan masalah yang ada agar tidak menyimpang dari pokok pembahasan maka dibatasi masalah yang akan di bahas dalam Rancangan Sistem Informasi Penggajian Pada Kantor Properti Sembilan Pilar Group ini, adapun ruang lingkup permasalahan yang di bahas ini, Berdasarkan pada latar belakang diatas meliputi slip gaji, absensi dan lembur, serta laporan-laporan.

### **1.4 Metode Penelitian**

Dalam penyusunan penelitian ini untuk mencapai tujuannya digunakan beberapa metode penelitian yang mendukung diantaranya yaitu :

- a. Studi Kepustakaan

Metode penelitian dengan mempelajari buku-buku maupun bahan-bahan tertulis yang terkait dengan penelitian ini.

- b. Studi Lapangan

Metode penelitian dengan mengadakan peninjauan. Metode penelitian yang digunakan antara lain :

- 1) Pengamatan (Observation)

Melakukan observasi lapangan yaitu dengan melihat secara langsung terhadap kerja rutinitas sehari-hari yang berkenaan dengan proses Sistem informasi penggajian, serta mempelajari bentuk-bentuk dokumen yang digunakan dan laporan yang dihasilkan untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan.

- 2) Wawancara (Interview)

Melakukan wawancara langsung dengan pihak yang berkaitan dengan alur permasalahan. Wawancara ini dilakukan untuk mendapatkan bahan penulisan yang mungkin lepas dari pengamatan, terutama menyangkut hal-hal yang tidak

rutin dan lebih banyak menyangkut pertimbangan dan kebijaksanaan. Hal ini untuk bahan pertimbangan kearah perbaikan dari proses yang ada.

3) Dokumentasi (Documentation)

Pengumpulan data dengan cara mempelajari dokumentasi tertulis yang berkaitan dengan sistem informasi penggajian.

## 1.5 Tujuan Penelitian

Mencoba menerapkan Sistem Informasi Penggajian Pada Kantor Properti Sembilan Pilar Group yang terkomputerisasi agar nantinya dapat :

- a. Mengetahui dan menganalisa sistem penggajian karyawan.
- b. Merancang dan menerapkan sistem informasi penggajian yang terkomputerisasi sebagai solusi terhadap masalah yang dihadapi pada kantor properti Sembilan Pilar Group.
- c. Diharapkan dapat bermanfaat bagi kantor properti Sembilan Pilar Group agar dapat memproses dan memberikan gaji/upah karyawan tepat pada waktunya.
- d. Menghasilkan suatu informasi penggajian yang cepat, tepat dan akurat dalam membantu dan memudahkan user untuk memproses penggajian.

## 2. LANDASAN TEORI

### 2.1 Konsep Sistem Informasi

#### 2.1.1 Konsep Dasar Informasi

Jeffery L. Whitten et al. (2004 : 27) menyatakan bahwa :

*"Informasi adalah data yang telah diproses atau disusun ke dalam suatu format lebih berarti untuk seseorang. informasi dibentuk dari kombinasi dari data yang dengan penuh harapan dapat mempunyai arti bagi penerimanya".*

Menurut Jogiyanto H.M (2003 : 37), kualitas informasi tergantung dari tiga hal yaitu informasi yang dihasilkan harus :

- a. Akurat ( *Accuracy* )
- b. Tepat Waktu ( *Timeliness* )

c. Relevan ( *Relevancy* )

### **2.1.2 Konsep Sistem Informasi**

Dari segi etimologi, kata sistem sebenarnya berasal dari Bahasa Yunani yaitu “*Systema*”, yang dalam Bahasa Inggris dikenal dengan “*system*”, yang mempunyai satu pengertian yaitu sehimpunan bagian atau komponen yang saling berhubungan secara teratur dan merupakan satu keseluruhan yang tidak terpisahkan.

Dalam arti luas dapat didefinisikan sebagai sekumpulan elemen-elemen yang saling berhubungan dan saling bergantung untuk mencapai suatu tujuan. Pendekatan definisi sistem berdasarkan pendekatan prosedur menurut Jogiyanto HM (2003:34) adalah ” *Sistem adalah kumpulan dari prosedur-prosedur yang mempunyai tujuan-tujuan tertentu.*”

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).

Munawar (2005 : 17) menyatakan bahwa :

*“UML merupakan salah satu alat bantu yang sangat handal di dunia analisa dan perancangan sistem informasi yang berorientasi obyek(Object Oriented). Hal ini disebabkan karena UML menyediakan bahasa pemodelan visual yang memungkinkan bagi pengembang sistem untuk membuat cetak biru(Blue Print) atas visi mereka dalam bentuk yang baku, mudah dimengerti serta dilengkapi dengan mekanisme yang efektif*

untuk berbagi (*sharing*) dan mengkomunikasikan rancangan mereka dengan yang lain”.

"Sebagai sebuah notasi grafis yang relatif sudah dibakukan(*open standart*) dan dikontrol oleh OMG(*Object Management Group*) UML menawarkan banyak keistimewaan. UML tidak hanya dominan dalam penotasian di lingkungan OO tetapi juga populer di luar lingkungan OO. Paling tidak ada tiga karakter penting yang melekat di UML yaitu sketsa, cetak biru dan bahasa pemrograman. Sebagai sebuah sketsa, UML bisa berfungsi sebagai jembatan dalam mengkomunikasikan beberapa aspek dari sistem. Dengan demikian semua anggota tim akan mempunyai gambaran yang sama tentang suatu sistem. UML juga berfungsi sebagai cetak biru karena sangat lengkap dan detail. Dengan cetak biru ini maka akan bisa diketahui informasi detail tentang coding program (*forward engineering*) atau bahkan membaca program dan menginterpretasikannya kembali ke dalam diagram (*reverse engineering*)”.

Untuk membuat suatu model, UML mendefinisikan diagram-diagram berikut ini

- a. *Use Case Diagram*
- b. *Class Diagram*
- c. *Behaviour Diagram*
- d. *Statechart Diagram*
- e. *Activity Diagram*
- f. *Interaction Diagram*
- g. *Sequence Diagram*
- h. *Collaboration Diagram*
- i. *Component Diagram*
- j. *Deployment Diagram*

Dalam menganalisa dan merancang sistem yang ditulis dalam tugas akhir ini, penulis tidak menggunakan semua diagram, hanya beberapa saja yang dibutuhkan seperti *use case diagram*, *activity diagram*, *class diagram* dan *sequence diagram*

## **2.2.2 Analisa Sistem Berorientasi Objek**

### **a. Activity Diagram**

Munawar (2005 : 109) menyatakan bahwa :

*“Activity Diagram adalah teknik untuk mendeskripsikan logika prosedural, proses bisnis dan aliran kerja dalam banyak kasus. Activity diagram mempunyai peran seperti halnya flowchart, akan tetapi perbedaannya dengan flowchart adalah activity diagram bisa mendukung perilaku paralel sedangkan flowchart tidak bisa”.*

**b. Analisa Dokumen Keluaran**

Analisa keluaran merupakan analisa mengenai keluaran-keluaran yang dihasilkan melalui proses-proses yang ada dalam sistem berjalan

**c. Analisa Dokumen Masukan**

Dokumen masukan merupakan dokumen yang dipakai sebagai sumber data ataupun dokumen yang digunakan sebagai masukan dalam sistem.

**d. Use Case Diagram**

Menurut Jeffery L. Whitten et al.(2004 : 271) :

*“Use Case Diagram, suatu diagram yang melukiskan interaksi antara sistem dengan para pemakai. Dengan kata lain, use case diagram dengan nyata menguraikan siapa yang akan menggunakan sistem dan dengan cara apa pemakai dapat saling berhubungan dengan system”.*

*Use case diagram* terdiri dari:

- 1) *Use Case*
- 2) *Actor*
- 3) *Relationship*

**e. Deskripsi Use Case Diagram**

Deskripsi Usecase Diagram adalah bagaimana sistem beraksi dan bereaksi. Perilaku ini merupakan aktifitas sistem yang bisa dilihat dari luar dan bisa diuji.

Perilaku sistem ini dicapture di dalam USE CASE. USE CASE sendiri mendeskripsikan sistem, lingkungan sistem, serta hubungan antara sistem dengan lingkungannya.

### **2.2.3 Perancangan Sistem Berorientasi Objek**

#### **a. Entity Relationship Diagram (ERD)**

ERD adalah suatu model jaringan yang menggunakan susunan data yang disimpan dalam system secara abstrak. Jadi, jelaslah bahwa ERD ini berbeda dengan DFD yang merupakan suatu model jaringan fungsi yang akan dilaksanakan oleh system, sedangkan ERD merupakan model jaringan data yang menekankan pada struktur-struktur dan relationship data.

Alasan Menggunakan Model ERD :

- 1) Mudah dimengerti oleh pemakai
- 2) Mudah disajikan oleh perancang database

#### **b. LRS**

LRS di bentuk dengan nomor dari tipe record. Beberapa tipe record di gambarkan oleh kotak empat persegi panjang dengan nama yang unik. LRS juga terdiri dari hubungan diantara tipe record. Dua metode yang dapat dikonversikan ke LRS. Metode lain dimulai dengan ER dan langsung dikonversikan ke LRS.

#### **c. Tabel**

Tabel adalah koleksi objek yang terdiri dari sekumpulan elmen yang diorganisasi secara kontigu, artinya memori yang dialokasi antara satu elmen dengan elmen yang lainnya mempunyai adress yang berurutan.

Pada tabel, pengertian perlu dipahami adalah:

- 1) Keseluruhan tabel (sebagai koleksi) adalah kontainer yang menampung seluruh elmen.
- 2) Indek tabel, yang menunjukan adress dari sebuah elment.
- 3) Elment tabel, yang dapat dipacu melalui indeknya, bertipe tertentu yang sudah terdefinisi

Seluruh elment tabel bertipe:”sama”. Dengan catatan: beberapa bahasa pemograman memungkinkan pendefinisian tabel dengan elemen generik, tapi pada saat diinstantisasi, harus diinstantisasi dengan tipe sama.

**d. Spesifikasi Basis Data**

Menurut Jogiyanto H.M (2003 : 46):

*“Basis data (data base) adalah kumpulan dari data yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya, tersimpan di perangkat keras komputer yang digunakan perangkat lunak untuk memanipulasinya”.*

Bentuk dari spesifikasi basis data sendiri secara umum berupa tabel yang menyajikan informasi *field* untuk seluruh tabel yang digunakan. Informasi field yang ditampilkan antara lain nama field, tipe field, panjang field dan field yang menjadi *field* kunci (*primary key*).

Sedangkan sistem berbasis data adalah suatu sistem penyusunan dan pengelolaan record-record dengan menggunakan komputer dengan tujuan untuk menyimpan atau merekam serta melihat data operasional lengkap pada sebuah organisasi, sehingga mampu menyediakan informasi yang diperlukan untuk kepentingan proses pengambilan keputusan.

**e. Rancangan Dokumen Keluaran**

Merupakan hasil dari proses data – data didalam sistem informasi. Data – data yang diperoleh pada terjadi transaksi – transaksi yang dilakukan oleh organisasi merupakan bahan mentah untuk menghasilkan informasi

**f. Rancangan Dokumen Masukan**

Dokumen dasar berupa formulir yang digunakan untuk memperoleh data yang terjadi. Data yang sudah dicatat dan tertera pada dokumen dasar menjadi masukan kedalam sistem informasi untuk diolah lebih lanjut.

**g. Rancangan Layar Program**

Rancangan tampilan adalah bagian dari program yang berhubungan dengan user, yaitu segala sesuatu yang muncul pada layar monitor. Rancangan tampilan bertujuan agar program yang dihasilkan terlihat sederhana dan mudah digunakan.

## **h. Sequence Diagram**

Setelah kita menentukan tanggung jawab dan perilaku dari objek, kita dapat menciptakan suatu model yang terperinci dari bagaimana objek tersebut akan saling berhubungan satu sama lain untuk menyediakan kemampuan/ fungsi yang ditetapkan pada setiap use case yang telah didesain sebelumnya. UML menyediakan dua jenis diagram untuk melukiskan interaksi tersebut dengan nyata. Sequence Diagram dan collaboration diagram.

Sequence Diagram menunjukkan secara detil bagaimana objek saling berhubungan satu sama lain dari waktu ke waktu, dan collaboration diagram menunjukkan bagaimana objek bekerja sama dalam bentuk urutan pesan untuk memenuhi fungsionalitas dari suatu use case.

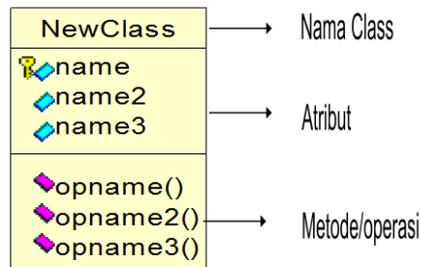
Menurut Jeffery L. Whitten et al (2004 : 702) :

*“Definisi dari sequence diagram adalah suatu diagram UML yang memodelkan logika dari suatu use case dengan menggambarkan interaksi berupa pengiriman pesan(message) antar objek dalam urutan waktu”.*

## **i. Class Diagram**

Diagram Kelas (class diagram) adalah suatu diagram yang melukiskan kelas yang sesuai dengan komponen - komponen perangkat lunak yang digunakan untuk membangun aplikasi perangkat lunak. Menurut Jeffery L. Whitten et al. (2004 : 702) class diagram secara khas meliputi di bawah ini:

- 1) Kelas(*Class*)
- 2) Relasi (*Associations, Generalization dan Aggregation*)
- 3) Atribut(*Attributes*)
- 4) Operasi(*Operations/Method*)
- 5) *Visibility*, tingkat akses objek external kepada suatu operasi atau atribut.



Class Diagram

### 2.3 Teori Pendukung

Bekerja bagi manusia merupakan kewajiban karena dengan bekerja berarti seseorang dapat memperoleh penghasilan yang kemudian dapat dimanfaatkan untuk memenuhi kebutuhan hidup baik dengan maupun tanpa keluarga.

Apabila seseorang melakukan pekerjaan bagi orang lain, maka penghasilan yang diperoleh disebut dengan gaji. Gaji merupakan imbalan atas hasil pekerjaan yang telah dilakukan untuk orang lain. Sedangkan yang dimaksud dengan gaji adalah suatu jumlah uang yang ditetapkan dan diterimakan sebagai pengganti jasa bagi pemanfaatan tenaga kerja dengan tugas-tugas yang bersifat konstan atau dengan kata lain gaji adalah balas jasa yang pasti, dibayarkan secara periodik kepada karyawan tetap.

Dalam penyusunan program pemberian gaji pemimpin harus memakai dasar-dasar yang tepat untuk mendorong semangat kerja pegawai agar produktivitas meningkat, dasar-dasar tersebut adalah sebagai berikut :

1. Gaji yang sama harus diberikan untuk pekerjaan yang sama pula.
2. Gaji harus mencukupi kebutuhan hidup sehari-hari pekerja/pegawai beserta keluarga.
3. Perbedaan yang mencolok antara gaji di kantor-kantor pemerintah dan gaji di perusahaan-perusahaan swasta/perusahaan negara harus dihindarkan sebab

perbedaan yang mencolok itu akan menimbulkan kegoncangan-kegoncangan dan pegawai lari ke tempat yang memberi gaji lebih tinggi.

Gaji mempunyai peranan penting bagi seorang pegawai antara lain :

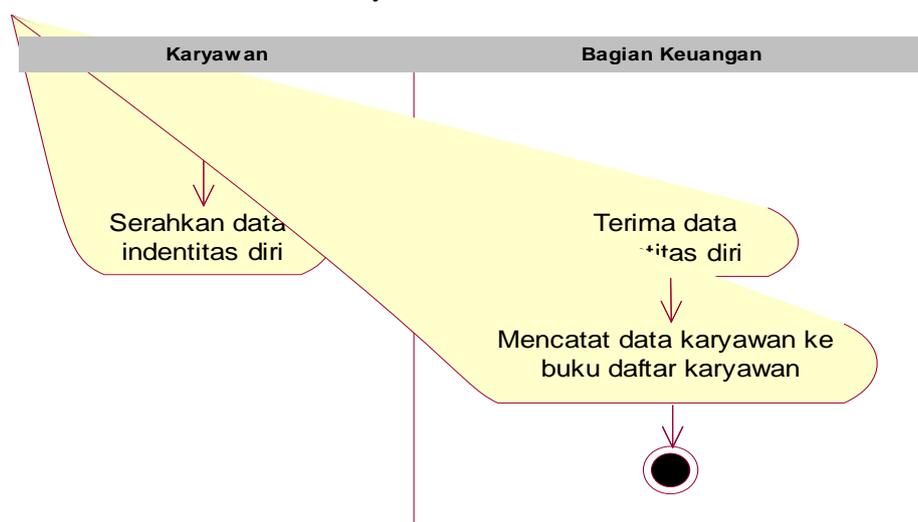
1. Jika gaji yang diberikan cukup, maka pegawai akan bekerja dengan baik.
2. Gaji yang cukup dapat mendorong pegawai untuk menyumbangkan jasa dan tenaga semaksimal mungkin sesuai dengan kemampuan yang dimiliki.
3. Dengan gaji yang cukup pegawai dapat memenuhi kebutuhan hidup.
4. Dengan gaji yang cukup dapat memberikan status sosial seseorang dalam masyarakat.
5. Dengan gaji yang cukup diharapkan kesetiaan pegawai terhadap instansi atau perusahaan.

Dengan gaji yang cukup dapat memberikan ketenangan, ketentraman dan kesenangan pegawai terhadap tugas yang dilakukan.

### 3. Hasil dan Pembahasan

#### 3.1 Activity Diagram

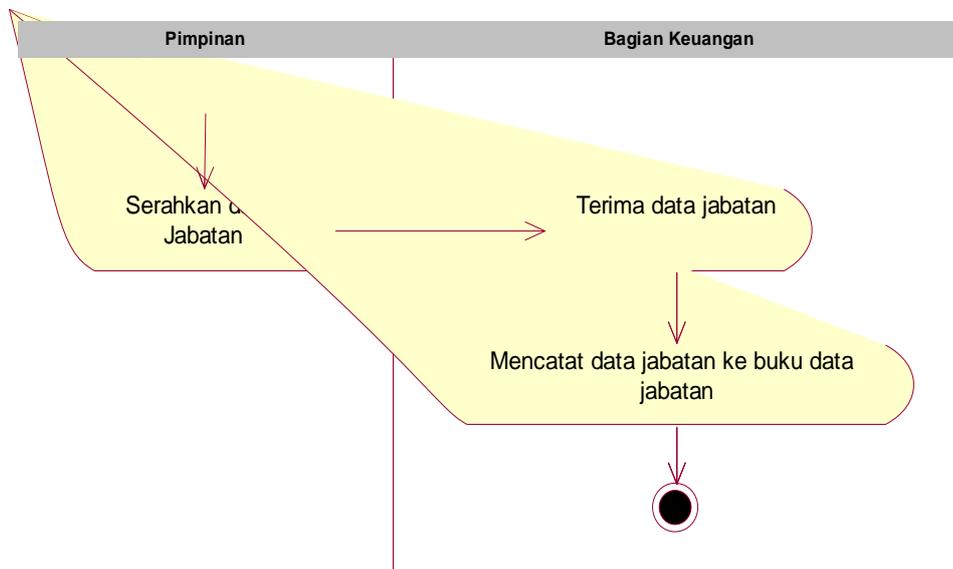
##### a. Proses Pendataan Data Karyawan



Gambar 3.1

Activity Diagram Proses Pendataan Data Karyawan

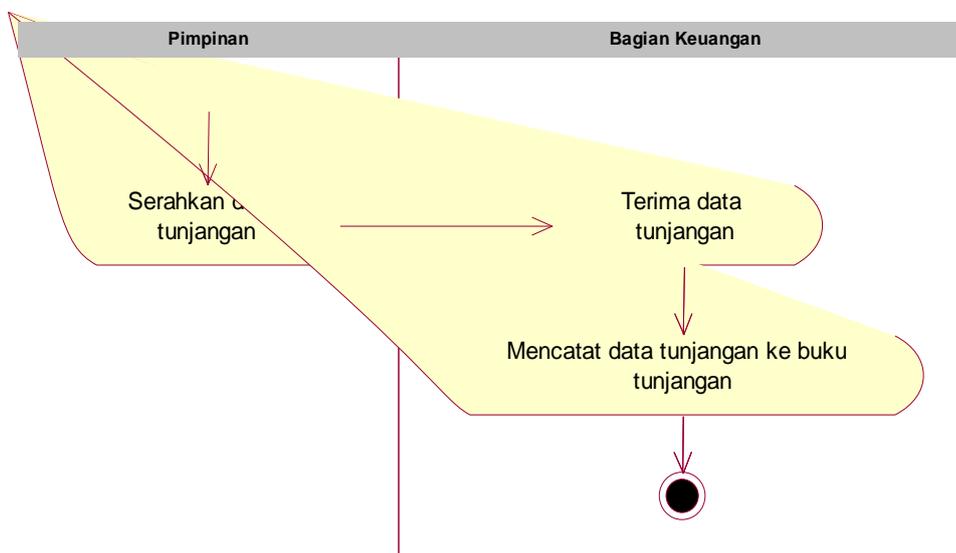
b. Proses Pendataan Data Jabatan



Gambar 3.2

Activity Diagram Proses Pendataan Data Jabatan

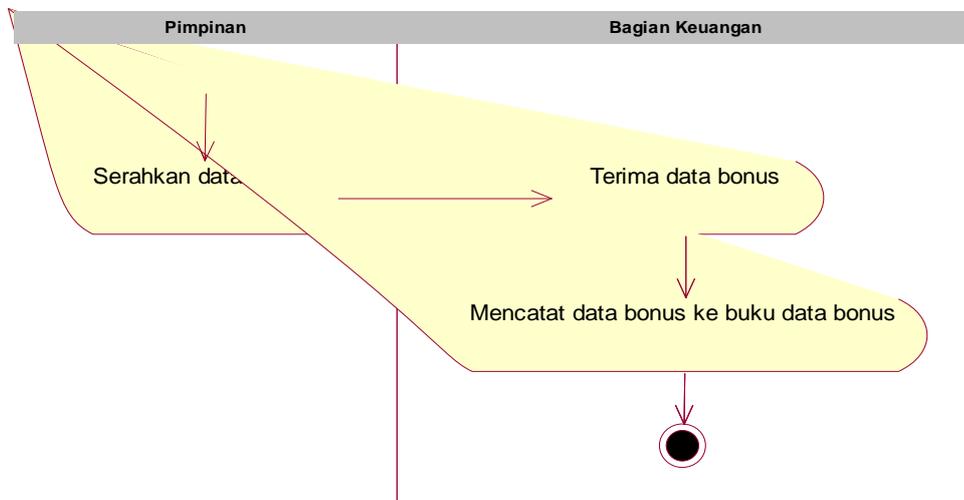
c. Proses Pendataan Data Tunjangan



Gambar 3.3

Activity Diagram Proses Pendataan Data Tunjangan

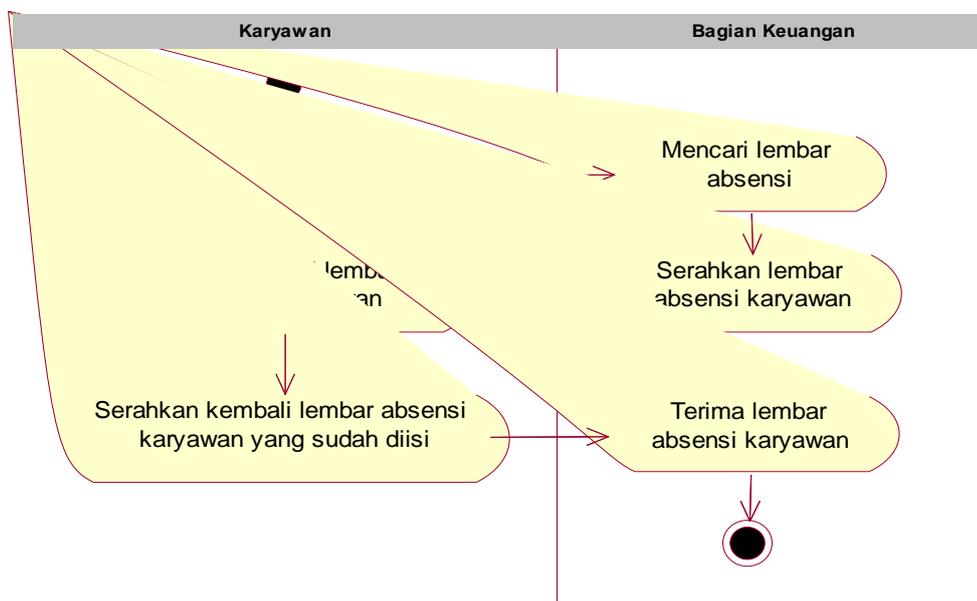
d. Proses Pendataan Bonus



Gambar 3.4

Activity Diagram Proses Pendataan Data Bonus

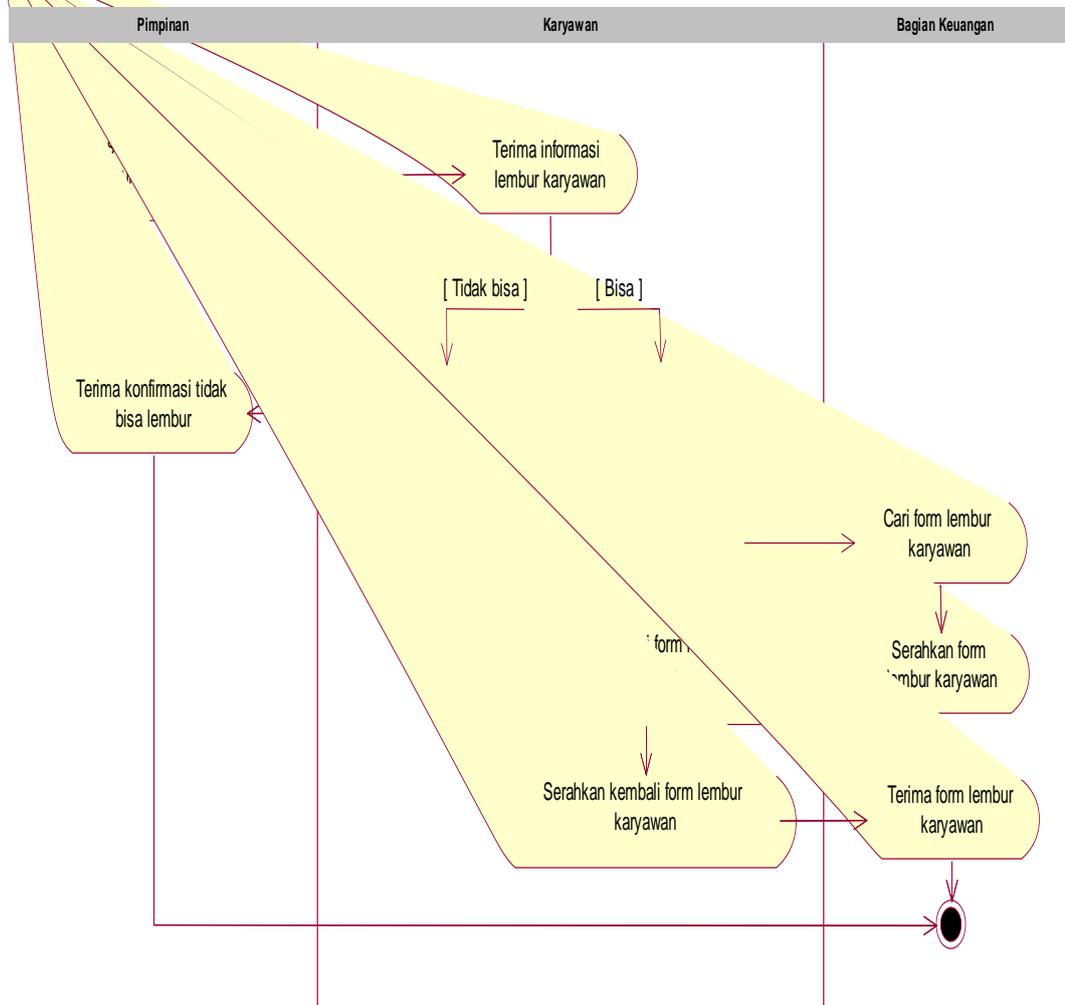
e. Proses Absensi



Gambar 3.5

Activity Diagram Proses Absensi

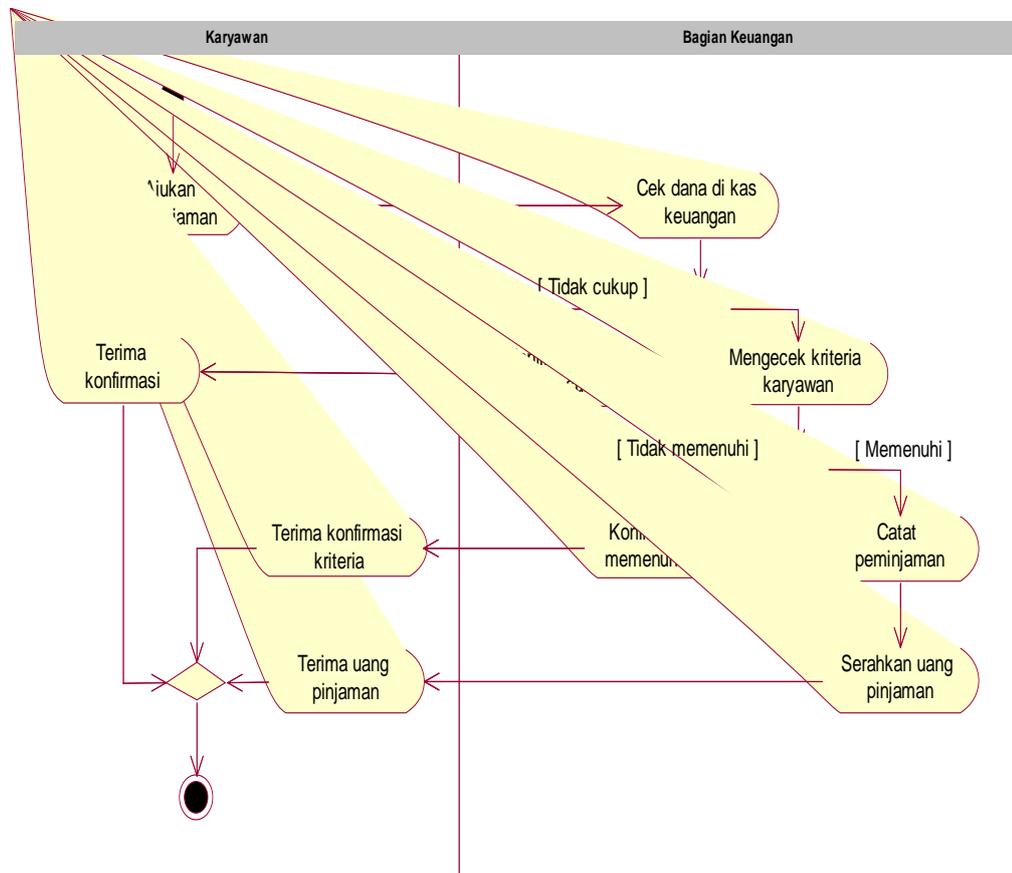
f. Proses Lembur



Gambar 3.6

Activity Diagram Proses Lembur

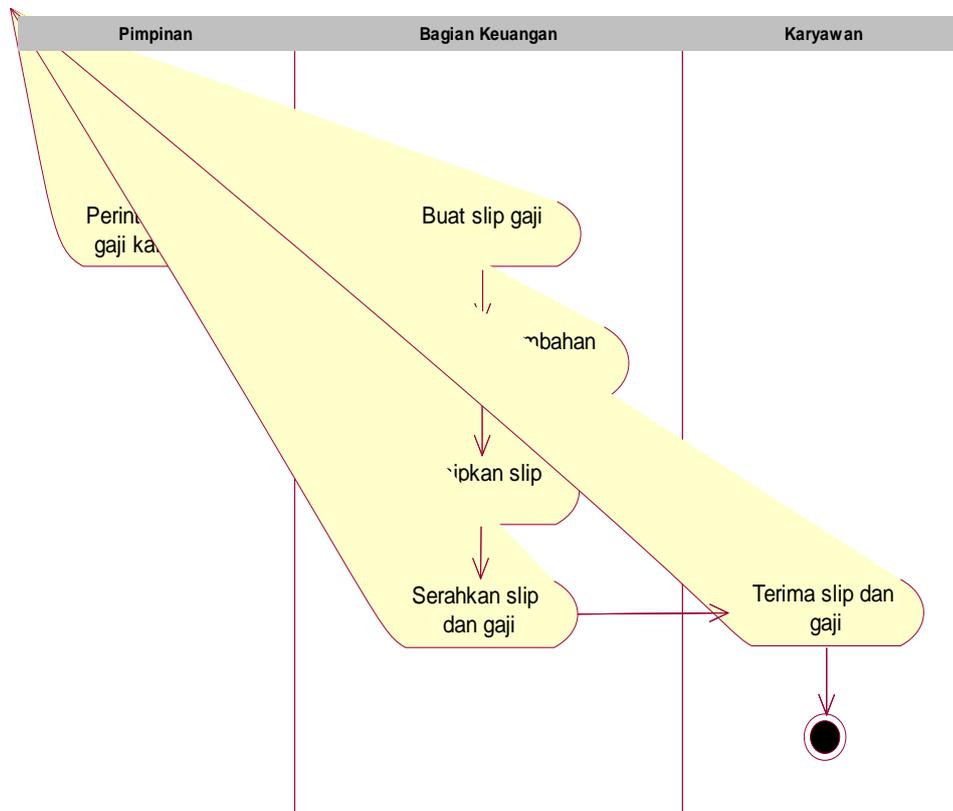
g. Proses Peminjaman



Gambar 3.7

Activity Diagram Proses Peminjaman

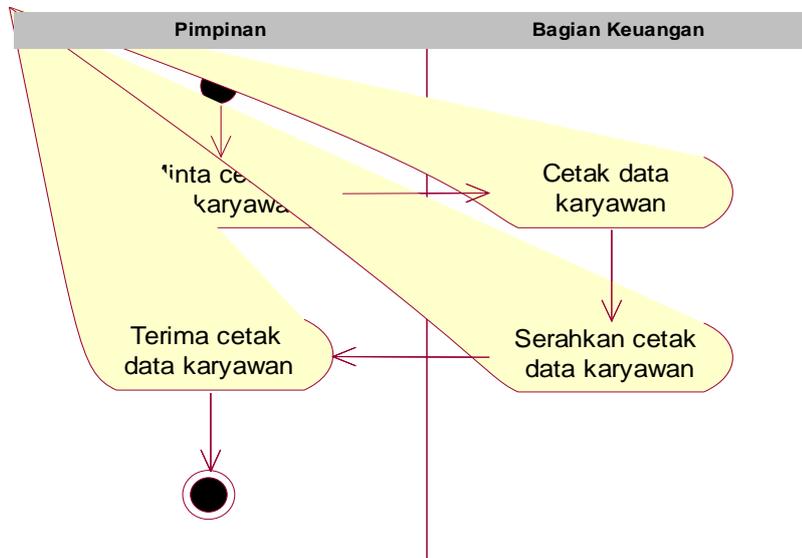
h. Proses Pembayaran Gaji



Gambar 3.8

Activity Diagram Proses Pembayaran Gaji

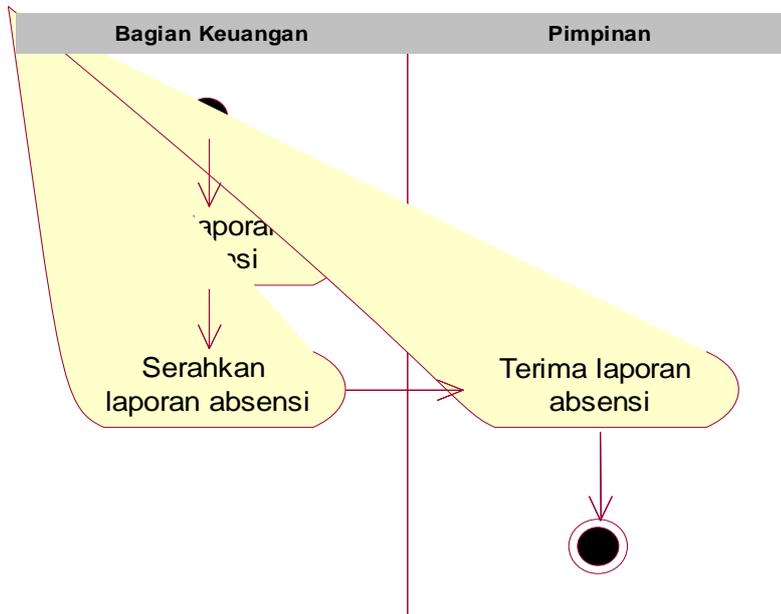
i. Proses Pembuatan Laporan Data Karyawan



Gambar 3.9

Activity Diagram Proses Pembuatan Laporan Data Karyawan

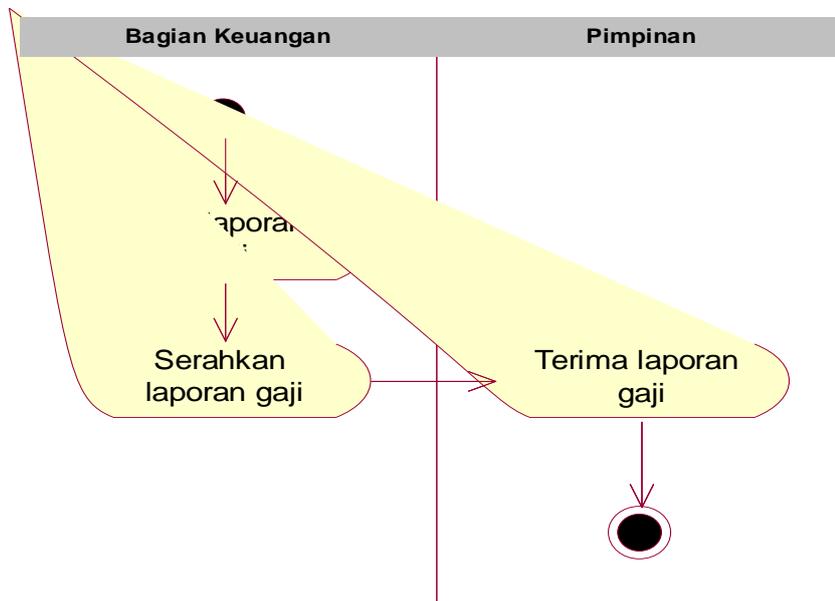
j. Proses Pembuatan Laporan Absensi



Gambar 3.10

Activity Diagram Proses Pembuatan Laporan Absensi

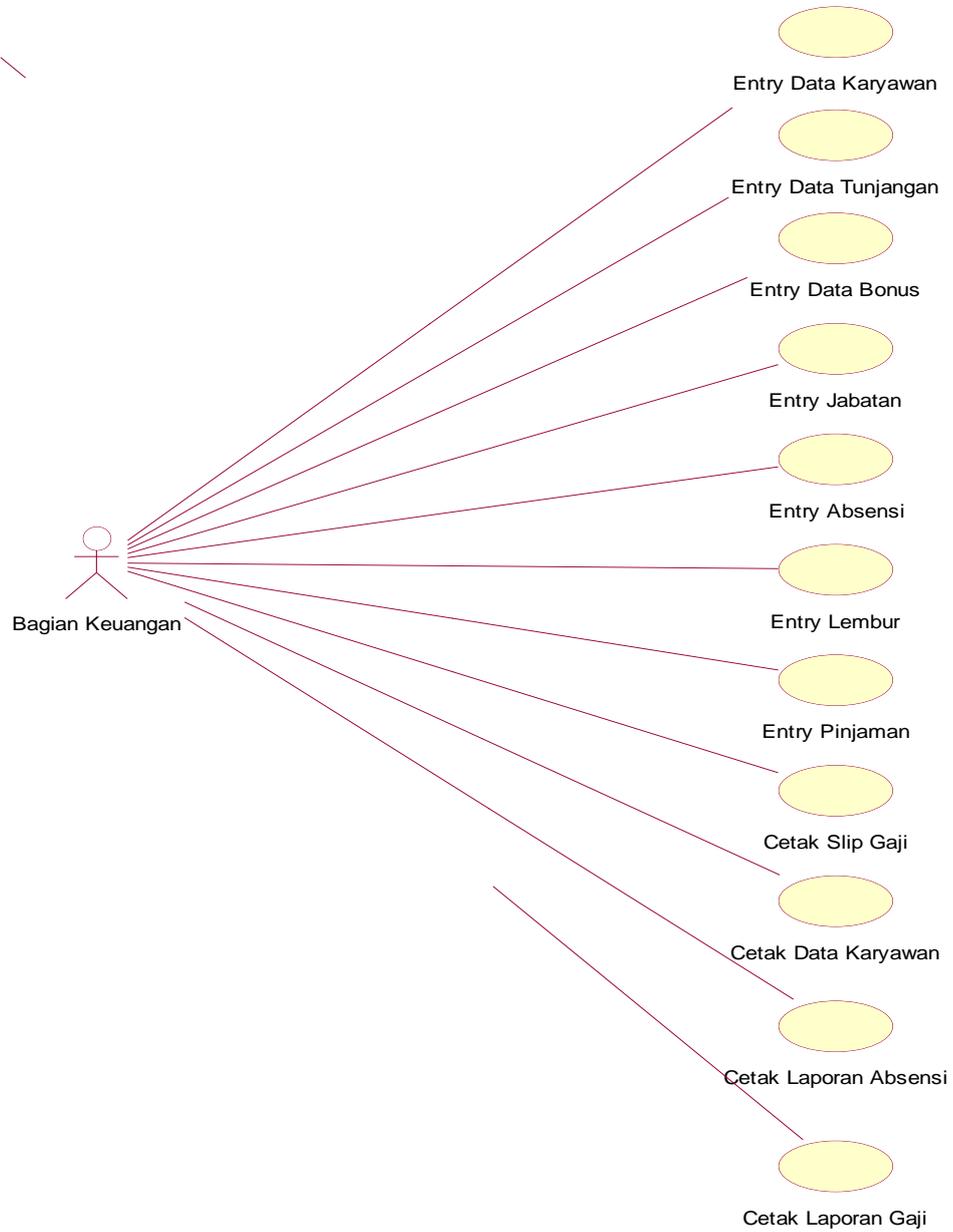
k. Proses Pembuatan Laporan Gaji



Gambar 3.11

Activity Diagram Proses Pembuatan Laporan Gaji

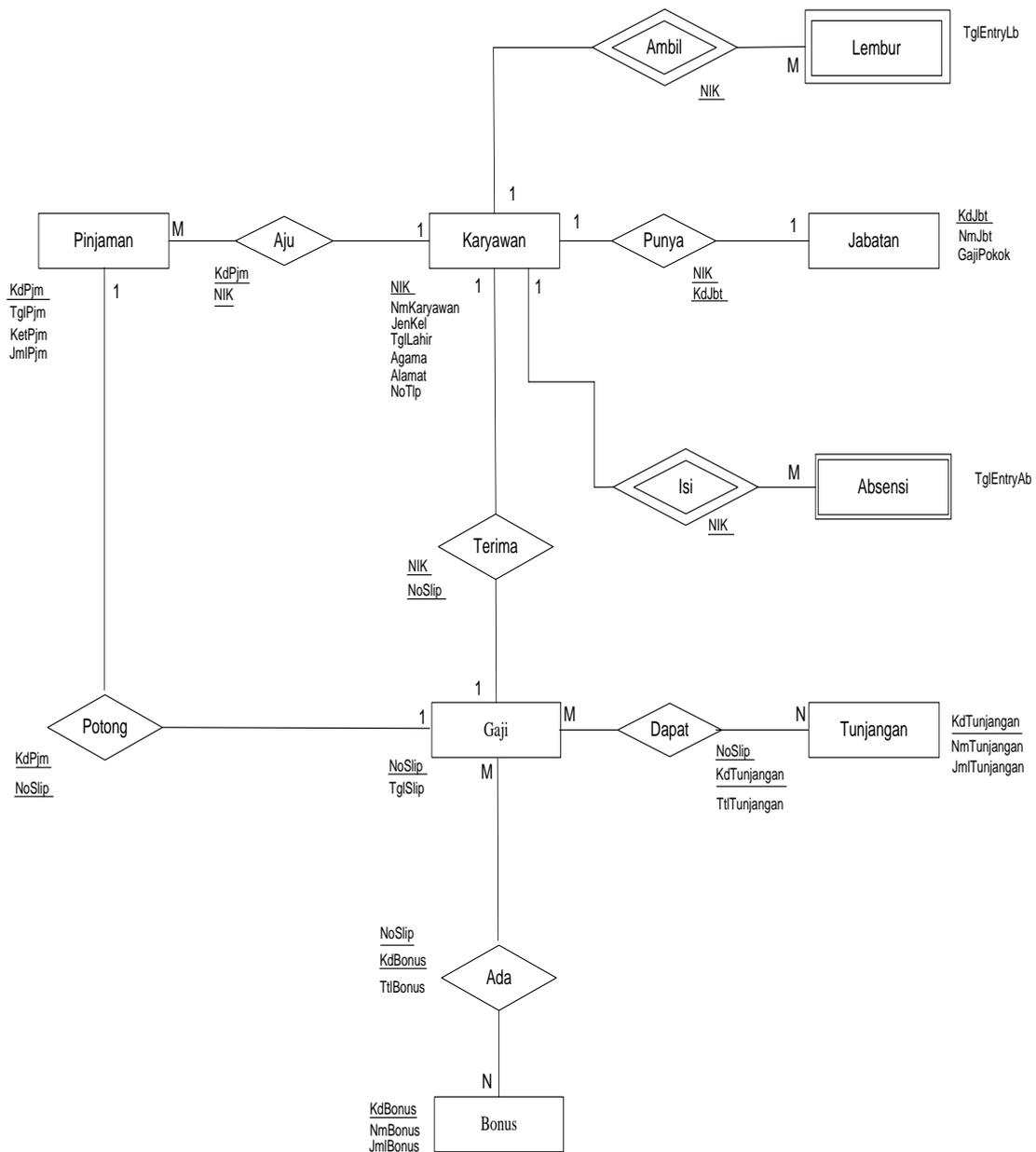
### 3.2 Use Case Diagram Usulan



Gambar 3.12  
Use Case Diagram

### 3.3 Rancangan Basis Data

#### 3.3.1 ERD ( Entity Relationship Diagram )



Gambar 3.13

Entity Relationship Diagram

### 3.4 Rancangan Layar

#### a) Rancangan Layar Menu Utama



Gambar 3.14

Rancangan Layar Menu Utama

#### b) Rancangan Layar Form Master



Gambar 3.15

Rancangan Layar Form Master

c) **Rancangan Layar Form Entry Data Karyawan**

**KANTOR PROPETI  
SEMBILAN PILAR GROUP**

---

NIK: <<Auto>> 
 Alamat: <<Input>>

Nama Karyawan: <<Input>>

Jenis Kelamin: <<Pilih>>

Tgl. Lahir: <<Pilih>>
 No. Telepon: <<Input>>

Agama: <<Pilih>>

No	NIK	Nama Karyawan	Jenis Kelamin	Tgl. Lahir	Agama	Alamat	No. Telepon
Display	Display	Display	Display	Display	Display	Display	Display
Z	Z	Z	Z	Z	Z	Z	Z

Tombol:    
Tombol:

Gambar 3.16

Rancangan Layar Form Entry Data Karyawan

d) **Rancangan Layar Form Entry Data Tunjangan**

**KANTOR PROPETI  
SEMBILAN PILAR GROUP**

---

Kode Tunjangan: <<Auto>>

Nama Tunjangan: <<Input>>

Jumlah Tunjangan: <<Input>>

No	Kode Tunjangan	Nama Tunjangan	Jumlah Tunjangan
Display	Display	Display	Display
Z	Z	Z	Z

Tombol:    
Tombol:

Gambar 3.17

Rancangan Layar Form Entry Data Tunjangan

e) **Rancangan Layar Form Entry Data Bonus**

**ENTRY DATA BONUS**

**KANTOR PROPERTI  
SEMBILAN PILAR GROUP**

---

Kode Bonus      <<Auto>>     

Nama Bonus      <<Input>>

Jumlah Bonus     <<Input>>

No	Kode Bonus	Nama Bonus	Jumlah Bonus
Display	Display	Display	Display
Z	Z	Z	Z

Tombol

Tombol

Gambar 3.18

Rancangan Layar Form Entry Data Bonus

f) **Rancangan Layar Form Menu Transaksi**

**MENU**

**Master      Transaksi      Cetak Laporan**

Entry Jabatan

Entry Absensi

Entry Lembur

Entry Pinjaman

Cetak Slip Gaji

**KANTOR PROPERTI  
SEMBILAN PILAR GROUP**

---

Tombol

Gambar 3.19

Rancangan Layar Form Menu Transaksi

g) **Rancangan Layar Form Entry Jabatan**

Gambar 3.20  
Rancangan Layar Form Entry Jabatan

h) **Rancangan Layar Form Entry Absensi**

Gambar 3.21  
Rancangan Layar Form Entry Absensi

i) **Rancangan Layar Form Entry Lembur**

Gambar 3.22  
Rancangan Layar Form Entry Lembur

j) Rancangan Layar Form Entry Pinjaman

Gambar 3.23  
Rancangan Layar Form Entry Pinjaman

k) Rancangan Layar Form Cetak Slip Gaji

Gambar 3.24

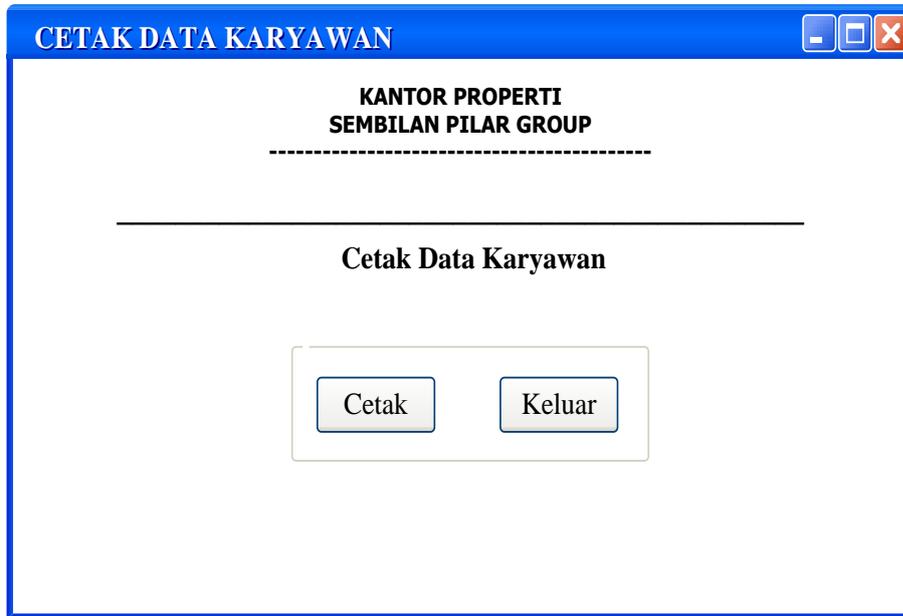
Rancangan Layar Form Cetak Slip Gaji Karyawan

l) Rancangan Layar Form Cetak Laporan

Gambar 3.25

Rancangan Layar Form Cetak Laporan

m) **Rancangan Layar Form Cetak Data Karyawan**



The screenshot shows a software window with a blue title bar containing the text "CETAK DATA KARYAWAN" and standard window control icons (minimize, maximize, close). The main content area is white and contains the following elements from top to bottom: the text "KANTOR PROPERTI SEMBILAN PILAR GROUP" in bold, a dashed horizontal line, a solid horizontal line, the text "Cetak Data Karyawan" in bold, and a container box with two buttons labeled "Cetak" and "Keluar".

Gambar 3.26

Rancangan Layar Form Cetak Data Karyawan

n) **Rancangan Layar Form Cetak Laporan Absensi**



The screenshot shows a software window with a blue title bar containing the text "CETAK LAPORAN ABSENSI" and standard window control icons. The main content area is white and contains the following elements from top to bottom: the text "KANTOR PROPERTI SEMBILAN PILAR GROUP" in bold, a dashed horizontal line, a solid horizontal line, the text "Masukkan Tanggal" in bold, two date selection fields (each with a dropdown arrow and the text "<<Pilih>>"), the text "S/D" between the fields, and a container box with two buttons labeled "Cetak" and "Keluar".

Gambar 3.27

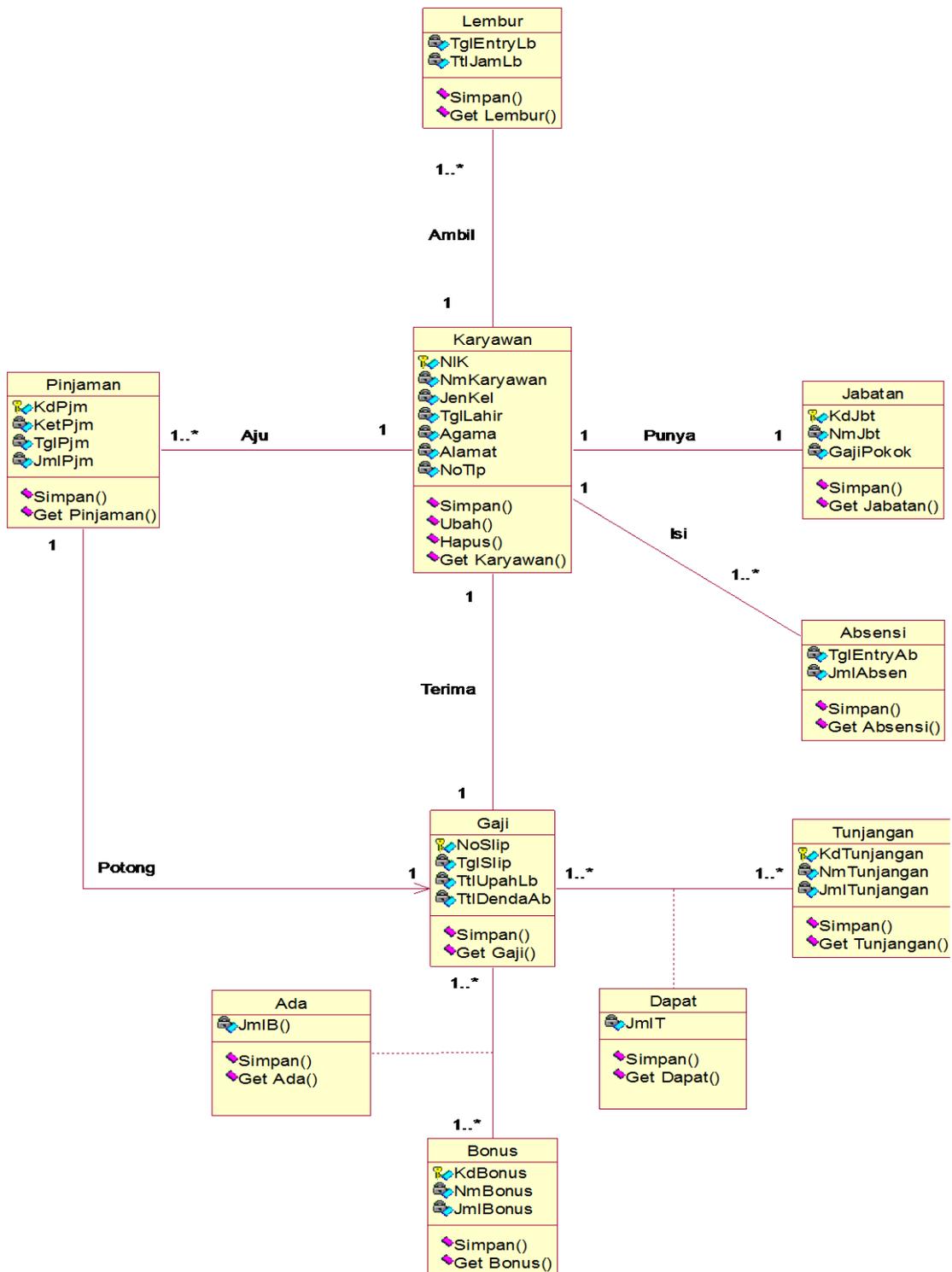
Rancangan Layar Form Cetak Laporan Absensi

o) Rancangan Layar Form Cetak Laporan Gaji

The image shows a software window with a blue title bar containing the text "CETAK LAPORAN GAJI" and standard window control icons. The main content area is white and contains the following elements from top to bottom: the text "KANTOR PROPERTI SEMBILAN PILAR GROUP" followed by a dashed horizontal line; a solid horizontal line; the text "Masukkan Tanggal"; two dropdown menus, each containing the text "<<Pilih>>" and a downward arrow, with the text "S/D" positioned between them; and a rounded rectangular container at the bottom containing two buttons labeled "Cetak" and "Keluar".

Gambar 3.28  
Rancangan Layar Form Cetak Laporan Gaji

### 3.5 Rancangan Class Diagram (Entity Class)



Gambar 3.29  
Class Diagram

## **4. PENUTUP**

### **4.1 Kesimpulan**

Setelah di pelajari dari tahap-tahap analisa dan perancangan pada bab-bab sebelumnya maka dapat saya ambil kesimpulan bahwa :

- a. Dengan menggunakan sistem yang telah terkomputerisasi maka di harapkan dapat meningkatkan pelayanan dalam proses transaksi penjualan dan dapat menghemat waktu dan tenaga dengan hasil yang maksimal, meningkatkan efesiensi kerja, serta memperkecil kemungkinan terjadinya kesalahan.
- b. Dengan adanya sistem pengolahan data penggajian secara terkomputerisasi pengolahan data akan lebih cepat, akurat serta keamanan data akan lebih terjamin.
- c. Dengan menggunakan sistem yang sudah terkomputerisasi diharapkan masalah atau hambatan yang dihadapi dalam sistem manual dapat teratasi atau meminimalkan kesalahan yang terjadi dalam sistem manual .
- d. Perancangan sistem informasi berorientasi objek (Object Oriented) dapat menghasilkan sebuah sistem informasi yang berkualitas dan lebih mudah dipahami oleh orang lain dalam hal struktur perancangan sampai pemrogramannya.

### **4.2 Saran**

Sehubungan untuk meningkatkan keberhasilan sistem informasi penjualan tunai perlu melakukan pelatihan kepada pengguna sistem dalam pengoperasian sistem komputerisasi yang baru, ketelitian operator pada waktu pengentrian data perlu ditingkatkan agar tingkat kesalahan data akan semakin rendah dengan demikian keluaran yang dihasilkan akan sesuai dengan yang diinginkan. Hendaknya disadari bahwa komputerisasi sistem tidak ada gunanya jika tanpa dukungan operator yang terampil, terlatih dan bertanggung jawab, dan sistem baru ini perlu ditunjang dengan pemeliharaan secara berkala terhadap perangkat lunak atau *software* maupun perangkat keras atau *hardware*, sehingga dapat dilihat apakah sistem informasi yang sudah berjalan dengan optimal dan hasil yang maksimal atau belum, serta dilakukan *back up* secara berkala terhadap data yang penting untuk mengantisipasi keadaan yang tidak diinginkan.

## DAFTAR PUSAKA

- [Jogiyanto 2003] Jogiyanto HM, MBA., Konsep Dasar Informasi, Jakarta : Graha Media, 2003.
- [Munawar 2005] Munawar, “Pemodelan UML Berorientasi Objek”, Jakarta: Andy Jogjakarta, 2005.
- [Rama 2009] Rama, “Cara Penggambaran Use Case”, 2009, [www.betacenturia.co.cc](http://www.betacenturia.co.cc) ( Diakses 25 Juni 2013)
- [Nuriyana 2009] Nuriyana, “Bab I : Pengertian Basis Data dan Sistem Basis Data”, 2009, [nuriyana.files.wordpress.com/2009/01/modul-sbd.doc](http://nuriyana.files.wordpress.com/2009/01/modul-sbd.doc) ( Diakses 25 Juni 2013)
- [Frieyadie] Frieyadie, “Rancangan Masukan dan Keluaran Sistem Informasi”, [www.frieyadie.com](http://www.frieyadie.com) ( Diakses 25 Juni 2013)
- [Purwanto] Purwanto, Edi, “Bab 2: Landasan Teori”, <http://elib.unikom.ac.id/download.php?id=20164> ( Diakses 25 Juni 2013)