

SISTEM INFORMASI PEMBERIAN REMUNERASI PEGAWAI BERDASARKAN KINERJA BERBASIS KOMPUTER : STUDI KASUS KANTOR PENGADILAN AGAMA PANGKALPINANG

Yulia

Sistem Informasi STMIK ATMA LUHUR Pangkalpinang
Jl. Jend. Sudirman Selindung Lama Pangkalpinang Kepulauan Babel
Email: lia_imoet38@rocketmail.com

Abstraks

This is research to give information special incentive (Remuneration) which is given to employee based on level, working period, achievement dan working condition. The amount of Remuneration for one job is counted to the working condition of every employee in doing their task and job as civil servant to the attendancy and working hours, also an application of employee discipline to support their main duty. The purpose of this research is to find out the seal data so we can reveal the weak nesses from old system then, we can fix it by a new system. Analysis which is used to build this new system by using method object oriented. By dealing with a new software UML (Unified Modelling Language), direct observation and interview. From the result of analysis and writer's planning, it is very needed one system which already computerized by the fix rules one and prochedures inside so it is able to give an authentic information about employee's job with is supprted by specific hardware and software. The conclusion that generally can be taken from this research is information system for giving the Remuneration to the employee on their job task based on the computerization. Can improve the employee's work much better interm of do their duty. And responsibility so the attendancy level can be higher and office task can be done more discipline and loyalty.

Kata Kunci :

Analisa dan Perancangan Sistem Informasi Remunerasi dengan UML(Unified Modelling Language), Rational Rose Enterprise Edition dan Visual Studio 2008.

1. Pendahuluan

1.1 Latar Belakang Permasalahan

Keputusan Ketua Mahkamah Agung Republik Indonesia Nomor 070/KMA/SK/V/2008 tentang Tunjangan Khusus Kinerja Pegawai Negeri di Mahkamah Agung dan Badan Peradilan Yang Berada Dibawahnya, maka dalam upaya peningkatan kinerja bagi Pegawai Negeri di lingkungan Mahkamah Agung dan Badan Peradilan yang berada di bawahnya perlu diberikan tunjangan khusus kinerja yaitu Remunerasi dalam peningkatan kesejahteraan pegawai berdasarkan pertimbangan objektif dengan memperhatikan Anggaran dan Pendapatan Belanja Negara (APBN) Pusat yang diberikan kepada pegawai berdasarkan jabatan, golongan, lama kerja atau senioritas, prestasi kerja, kondisi kerja dan tempat dimana bertugas atau Kelas dalam lingkungan di Mahkamah Agung. Diberikannya remunerasi kepada seluruh Pegawai Negeri di lingkungan Mahkamah Agung dalam rangka melaksanakan Reformasi Birokrasi bidang sumber daya manusia di lingkungan Mahkamah Agung dan Badan Peradilan yang berada di bawahnya dalam mengembangkan sistem penilaian kinerja pegawai yang transparan, obyektif, adil dan akuntabel berbasis kompetensi dan kinerja.

Besarnya remunerasi untuk suatu kinerja dihitung berdasarkan pada kondisi kinerja setiap pegawai dalam melaksanakan tugasnya serta kewajibannya

sebagai pegawai terhadap tingkat kehadiran dan jam kerja serta pelaksanaan disiplin pegawai guna pelaksanaan tugas pokok dan fungsi dari jabatannya yang sesuai dengan Job Description masing-masing pegawai berdasarkan Standard Operational Procedure (SOP) yang telah ditetapkan.

Dalam perhitungan pembayaran remunerasi pegawai tersebut masih ditemukan berbagai masalah terutama dalam masalah kedisiplinan pegawai, dimana pegawai yang tidak melaksanakan tugas pokok dan fungsinya dengan baik masih diberikan remunerasi yang sama dengan pegawai yang loyal terhadap tugas, selain itu pimpinan merasa kesulitan dalam mengetahui pegawai-pegawai mana yang melaksanakan tupoksi dengan baik.

1.2 Tujuan Penelitian

Tujuan dari adanya Sistem Informasi Pemberian Remunerasi Pegawai Berdasarkan Kinerja Berbasis Komputer adalah menyediakan informasi yang akurat tentang kinerja pegawai untuk selanjutnya diberikan pembinaan, pelatihan teknis kepada pegawai dan pengawasan dalam rangka meningkatkan kualitas sumber daya manusia pegawai tersebut, sehingga dalam pelaksanaan tugasnya dapat dilaksanakan dengan baik sesuai prosedur dan peraturan yang berlaku serta mendukung pelaksanaan Reformasi Birokrasi di lingkungan Mahkamah Agung dan Badan

Peradilan yang berada di bawahnya sesuai standar yang telah ditetapkan.

1.3 Batasan Penelitian

Dalam penelitian ini penulis merasa perlu untuk membatasi ruang lingkup permasalahan yang ada, dengan tujuan pada penjelasan nantinya akan lebih terarah dan sesuai dengan harapan.

Batasan masalah tersebut, antara lain :

- a. Pembuatan Sistem Informasi Pemberian Remunerasi Pegawai Berdasarkan Kinerja Berbasis Komputer dengan menggunakan metode analisa berorientasi objek, untuk membantu analisa tersebut penulis menggunakan metode UML (Unified Modeling Language).
- b. Pengelolaan Data, meliputi:
 - 1) Data Kepegawaian yang meliputi data pribadi pegawai mulai dari nama, NIP, pangkat/golongan ruang dan jabatan struktural/fungsional yang sedang dijabat oleh pegawai yang bersangkutan.
 - 2) Data besaran remunerasi pegawai berdasarkan kinerja yang didasarkan pada jabatan struktural/fungsional/golongan ruang pegawai.
 - 3) Rekapitulasi absensi harian pegawai yang memuat LD (Lambat Datang), CP (Cepat Pulang), Tidak Masuk(TM) atau Izin (i), CAP (Cuti Alasan Penting) dan Sakit lebih dari 5 hari ($S > 5$) yang dijadikan dasar perhitungan besaran remunerasi pegawai.
 - 4) Dokumen Keuangan yang meliputi Proses Pembayaran Remunerasi, Slip Remunerasi, Kuitansi Pembayaran Remunerasi dan Laporan Remunerasi yang memuat remunerasi yang diterima tiap pegawai serta dokumen pendukung lainnya.

Pelaporan yang meliputi laporan mengenai kondisi kinerja pegawai baik golongan ruang pegawai, jabatan yang sedang ditempati pegawai baik struktural maupun fungsional, kehadiran pegawai serta besaran remunerasi pegawai yang berdasarkan pada kinerja pegawai.

1.4 Metode yang digunakan dalam Penelitian

Dalam rangka penulisan ini penulis menggunakan pengumpulan bahan yang diperlukan untuk menganalisa dari sistem yang sedang berjalan. Adapun metode pendekatan yang digunakan adalah sebagai berikut:

- a. Metode Pengamatan (Observasi)
Melalui metode lapangan dengan melihat langsung terhadap pelaksanaan pemberian remunerasi pegawai pada Kantor Pengadilan Agama Pangkalpinang untuk mencari data-data yang dibutuhkan.
- b. Metode Wawancara
Melakukan wawancara kepada pihak yang berkaitan dengan alur permasalahan, wawancara

ini dilakukan untuk mendapatkan bahan penulisan yang mungkin lepas dari pengamatan.

- c. Metode Kepustakaan
Selain observasi dan wawancara dalam pengumpulan data, penulis juga mencari data dan informasi dari perpustakaan dengan mempelajari buku-buku atau diktat-diktat yang berkaitan dengan penyusunan laporan tugas akhir ini.
- d. Tahapan Kegiatan yang dilakukan
Dalam melakukan penelitian ini ada beberapa kegiatan yang dilakukan dan harus dilakukan agar penelitian ini dapat berjalan dengan baik, oleh karena itu penelitian ini dibagi menjadi beberapa tahap:
 - 1) Tahap Perencanaan
Tahap Perencanaan meliputi:
 - a) Menentukan objek penelitian
 - b) Persetujuan kedua belah pihak
 - c) Melakukan survey dan wawancara
 - d) Mengumpulkan dokumen-dokumen terkait dengan objek penelitian
 - e) Mengumpulkan bahan pustaka terkait dengan objek penelitian
 - 2) Tahap Analisis
Tahap Analisis meliputi:
 - a) Analisis sistem yang sedang berjalan
 - b) Analisis kebutuhan sistem
 - c) Analisis dokumen-dokumen masukan dan keluaran
 - 3) Tahap Perancangan
Tahap Perancangan meliputi:
 - a) Perancangan Basis Data yang digunakan
 - b) Perancangan terhadap tampilan antar muka sistem
 - 4) Tahap Implementasi
Tahap Implementasi meliputi:
 - a) Pembuatan Sistem
 - b) Uji Kemampuan Sistem
 - c) Mengevaluasi input yang digunakan
 - d) Mengevaluasi proses yang dilakukan sistem
 - e) Mengevaluasi prosedur penggunaan system

1.5 Hasil dan Kontribusi dari Penelitian

Hasil dan kontribusi yang bisa diberikan dari penelitian ini adalah:

- a. Menjadi contoh kepada kantor di lingkungan Mahkamah Agung dan Badan Peradilan yang berada di bawahnya bahwa kinerja pegawai, kedisiplinan dan loyalitas pegawai di Kantor Pengadilan Agama Pangkalpinang lebih unggul.
- b. Kinerja dan kedisiplinan kerja pegawai menjadi lebih baik dikarenakan pimpinan dapat melihat informasi absensi dari setiap pegawai secara akurat.
- c. Pembayaran Remunerasi dapat dilakukan dengan mudah, cepat dan transparan sesuai golongan, jabatan, absensi dan kinerja pegawai.

- d. Pemotongan Remunerasi dapat dilakukan sesuai dengan data rekap absensi dan kinerja pegawai.
- e. Pencairan dana dapat dilakukan dengan cepat, tepat dan benar dikarenakan perhitungan remunerasi pegawai sudah menggunakan sistem informasi.

2. Tinjauan Pustaka

2.1 Analisa dan Perancangan Sistem Berorientasi Objek dengan UML

2.1.1 Unified Modelling Language

UML (*Unified Modeling Language*) adalah metode pemodelan (*tools / model*) secara visual sebagai sarana untuk merancang dan atau membuat software berorientasi objek dan memberikan standar penulisan sebuah sistem untuk pengembangan sebuah software yang dapat menyampaikan beberapa informasi untuk proses implementasi pengembangan software.

2.1.2 Analisa Sistem Berorientasi Obyek

a. Activity Diagram

Activity diagrams menggambarkan berbagai alir aktivitas dalam sistem yang sedang dirancang, bagaimana masing-masing alir berawal, decision yang mungkin terjadi, dan bagaimana mereka berakhir. Menggambarkan proses bisnis dan urutan aktivitas dalam sebuah proses. Struktur diagram ini mirip *flow chart* atau *Data Flow Diagram* pada perancangan terstruktur. *Activity diagram* juga sangat berguna ketika ingin menggambarkan perilaku paralel atau menjelaskan bagaimana perilaku dalam berbagai use case berinteraksi.

b. Analisa Dokumen Keluaran

Analisa keluaran adalah analisa mengenai dokumen-dokumen keluaran yang dihasilkan dari sebuah sistem.

c. Analisa Dokumen Masukan

Analisa masukan adalah bagian dari pengumpulan informasi tentang sistem yang sedang berjalan. Tujuan analisa masukan adalah memahami prosedur yang berjalan.

d. Use Case Diagram

Use Case adalah rangkaian/uraian sekelompok yang saling terkait dan membentuk sistem secara teratur yang dilakukan atau diawasi oleh sebuah aktor. *Use Case Diagram* menggambarkan fungsionalitas yang diharapkan dari sebuah sistem. Yang ditekankan adalah "apa" yang diperbuat sistem, dan bukan "bagaimana". *Use Case Diagram* juga menggambarkan kebutuhan system dari sudut pandang user yang mengfokuskan pada proses komputerisasi (*automated process*) serta menggambarkan hubungan antara *use case* dan *actor*. *Use Case* menggambarkan proses sistem (kebutuhan sistem dari sudut pandang user).

e. Deskripsi Use Case

Bagian terbesar dari *use case* merupakan deskripsi naratif dari urutan utama *use case* yang merupakan urutan yang paling umum dari interaksi anatar aktor dan sistem. Deskripsi tersebut dalam bentuk input dari aktor, diikuti oleh respon pada sistem. Sistem ditandai dengan sebuah kotak hitam (*black box*) yang berkaitan dengan apa yang sisten lakukan dalam merespon input aktor, bukan bagaimana internal melakukannya.

2.2 Perancangan Sistem Berorientasi Obyek

Perancangan berorientasi obyek adalah suatu teknik atau cara pendekatan baru dalam melihat permasalahan dan sistem (sistem perangkat lunak, sistem informasi, atau sistem lainnya). Pendekatan berorientasi obyek akan memandang sistem yang akan dikembangkan sebagai suatu kumpulan obyek yang berkorespondensi dengan obyek-obyek dunia nyata. Pengertian "berorientasi obyek" berarti bahwa kita mengorganisasi perangkat lunak sebagai kumpulan dari obyek tertentu yang memiliki struktur data dan perilakunya. Perancangan berorientasi obyek merupakan tahapan lanjutan setelah analisa berorientasi obyek

2.2.1 Entity Relationship Diagram (ERD)

ERD adalah suatu model untuk menjelaskan hubungan antar data dalam basis data berdasarkan obyek-obyek dasar data yang mempunyai hubungan antar relasi. ERD untuk memodelkan struktur data dan hubungan antar data, untuk menggambarkannya digunakan beberapa notasi dan simbol.

2.2.2 Logical Record Structure (LRS)

LRS adalah representasi dari struktur record-record pada tabel-tabel yang terbentuk dari hasil relasi antar himpunan entitas. *Logical Record Structure* dibentuk dengan nomor dari tipe record. Beberapa tipe record digambarkan oleh kotak empat persegi panjang dan dengan nama yang unik. Beda LRS dengan diagram E-R nama tipe record berada diluar kotak field tipe record ditempatkan. *Logical Record Structure* terdiri dari link-link diantara tipe record. Link ini menunjukkan arah dari satu tipe record lainnya. Banyak link dari LRS yang diberi tanda field-field yang kelihatan pada kedua link tipe record.

2.2.3 Tabel/Relasi

Tabel adalah sekumpulan nilai data yang membentuk suatu set, kumpulan nilai data ini akan menempati storage yang membentuk suatu tabel dihubungkan dengan sebuah nama data.

2.2.3 Spesifikasi Basis Data

Basis data adalah suatu kumpulan data terhubung yang disimpan secara bersama-sama pada suatu media, yang diorganisasikan berdasarkan sebuah skema atau struktur tertentu dan dengan software untuk melakukan manipulasi untuk kegunaan tertentu.

2.2.4 Rancangan Dokumen Keluaran

Rancangan keluaran merupakan informasi yang akan dihasilkan dari keluaran sistem yang berjalan.

2.2.5 Rancangan Dokumen Masukan

Rancangan masukan merupakan data yang dibutuhkan untuk menjadi masukan sistem yang dirancang.

2.2.6 Rancangan Layar Program

Rancangan tampilan merupakan bentuk tampilan sistem layar komputer sebagai antar muka dengan pemakai yang akan dihasilkan dari sistem yang dirancang.

2.2.7 Sequence Diagram

Sequence diagram adalah suatu diagram UML yang memodelkan logika dari suatu *use case* dengan menggambarkan interaksi berupa pengiriman pesan (*message*) antar obyek dalam urutan waktu.

2.2.8 Class Diagram (*Entity Class*)

Class diagram digunakan untuk menampilkan kelas-kelas dan paket-paket di dalam system. Class diagram memberikan gambaran sistem secara statis dan relasi antar mereka. Biasanya, dibuat beberapa class diagram untuk sistem tunggal. Beberapa diagram akan menampilkan subset dari kelas-kelas dan relasinya. Dapat dibuat beberapa diagram sesuai dengan yang diinginkan untuk mendapatkan gambaran lengkap terhadap sistem yang dibangun.

2.3 Perangkat Lunak yang digunakan

2.3.1 Rational Rose Enterprise Edition

Rational Rose merupakan sebuah perangkat pemodelan secara visual yang memiliki banyak kemampuan (*powerful*) untuk pembentukan sistem berorientasi obyek yang menggunakan *Unified Modeling Language* (UML). *Rational Rose* digunakan untuk memodelkan sistem sebelum programmer menuliskan kode program dalam suatu bahasa (misalnya *visual basic*, *c++*, *java* dan bahasa lainnya).

2.3.2 Visual Studio 2008

Visual Basic Net 2008 adalah salah satu program berorientasi objek, selain itu ada pula program Java dan C++ yang juga berbasis objek. Program Visual Basic Net 2008 adalah produksi Microsoft Corp. Program ini biasanya dipaket bersama-sama dengan Visual C# 2008 dan Visual C++ 2008 dalam paket Visual Studio 2008. Bahasa Visual Basic telah digunakan secara luas karena kemudahan penggunaannya bagi orang awam dan penulisan kode di dalamnya tidak terlalu rumit dibandingkan bahasa C, Delphi, dan Java. Visual Basic Net 2008 (disingkat VNet 2008) menawarkan banyak kemudahan dibandingkan versi-versi sebelumnya, antara lain teknik pemrograman dapat dibuat lebih terstruktur dan lebih banyak bantuan dalam pemrograman.

2.3.3 Microsoft Access 2007

Microsoft Access (atau Microsoft Office Access) adalah sebuah program aplikasi basis data komputer relasional yang ditujukan untuk kalangan rumahan dan perusahaan kecil hingga menengah. Aplikasi ini merupakan anggota dari beberapa aplikasi Microsoft Office, selain tentunya Microsoft Word, Microsoft Excel, dan Microsoft PowerPoint. Aplikasi ini menggunakan mesin basis data Microsoft Jet Database Engine, dan juga menggunakan tampilan grafis yang intuitif sehingga memudahkan pengguna.

2.4 Teori Pendukung

2.4.1 Pengertian Pemberian Remunerasi Pegawai

Remunerasi adalah kebijakan pemerintah untuk memberikan tunjangan khusus kepada pegawai negeri di seluruh Indonesia yang bertujuan untuk memacu prestasi dan motivasi kerja pegawai. Remunerasi diberikan berdasarkan kinerja setiap pegawai dalam melaksanakan tugas serta kewajibannya sebagai pegawai terhadap tingkat kehadiran dan jam kerja serta pelaksanaan disiplin pegawai guna pelaksanaan tugas pokok dan fungsi dari jabatannya. Besaran Remunerasi yang diberikan kepada Pegawai Negeri di lingkungan Mahkamah Agung dan Badan Peradilan Yang Berada Dibawahnya sebesar 70% dari besaran yang ditetapkan.

3. Metode Penelitian

3.1 Analisa Proses Bisnis

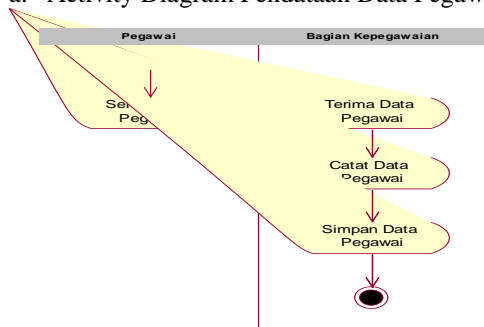
- Pendataan Data Pegawai.
Data pegawai yang berasal dari pegawai dicatat oleh bagian kepegawaian untuk mendukung proses absensi.
- Pendataan Data Golongan, Jabatan dan Potongan Data golongan, jabatan dan data potongan yang berasal dari pemerintah pusat dicatat oleh bagian kepegawaian untuk mendukung proses remunerasi.
- Pendataan Data Remunerasi.
Data remunerasi yang berasal dari pemerintah pusat dicatat oleh bagian keuangan untuk mendukung semua transaksi yang berhubungan dengan pemberian remunerasi pegawai.
- Absensi
Setiap jam sebelum kerja dan sebelum pulang pegawai diharuskan mengisi daftar absensi yang ada di bagian kepegawaian dan setiap bulannya bagian kepegawaian akan merekap semua absensi pegawai dan diserahkan ke bagian keuangan untuk dilakukan perhitungan pemberian remunerasi pegawai.
- Proses Remunerasi
Setelah dihitung semua absensi pegawai maka bagian keuangan akan membuat daftar perhitungan remunerasi pegawai dan kemudian diberikan kepada Ketua Pengadilan Agama Pangkalpinang untuk diperiksa kebenarannya. Jika absensi pegawai sesuai dengan perhitungan

dilakukan proses pengajuan ke tingkat banding Pengadilan Tinggi Agama dan diteruskan ke Biro Keuangan Mahkamah Agung RI. Sedangkan jika proses absensi tidak sesuai perhitungan dilakukan rekap ulang oleh bagian kepegawaian baru diserahkan lagi ke bagian keuangan.

- f. Pembayaran
 Setelah diteliti oleh Biro Keuangan Mahkamah Agung RI diperiksa kebenarannya. Jika benar barulah dilakukan proses pencairan melalui rekening Bendahara Pengeluaran Pengadilan Agama Pangkalpinang. Lalu ditransfer ke rekening masing-masing pegawai. Sedangkan jika ada salah dalam perhitungan maka berkas daftar perhitungan remunerasi dikembalikan ke satker masing-masing.
- g. Laporan
 Setiap selesai pencairan remunerasi pegawai, bagian kepegawaian membuat laporan rekap absensi pegawai dan bagian keuangan membuat laporan remunerasi pegawai kepada Ketua Pengadilan Agama Pangkalpinang.

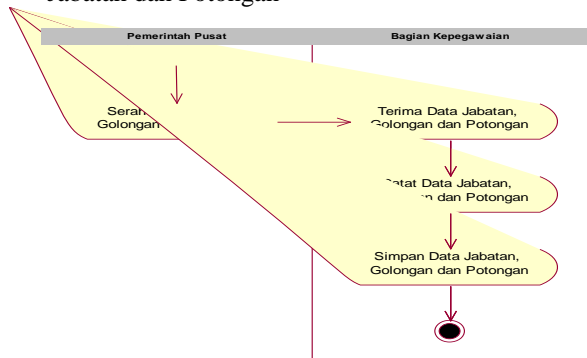
3.2 Activity Diagram

a. Activity Diagram Pendataan Data Pegawai



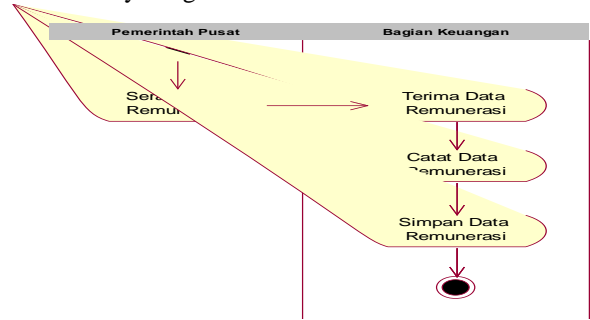
Gambar 1
 Activity Diagram Pendataan Data Pegawai

b. Activity Diagram Pendataan Data Golongan, Jabatan dan Potongan



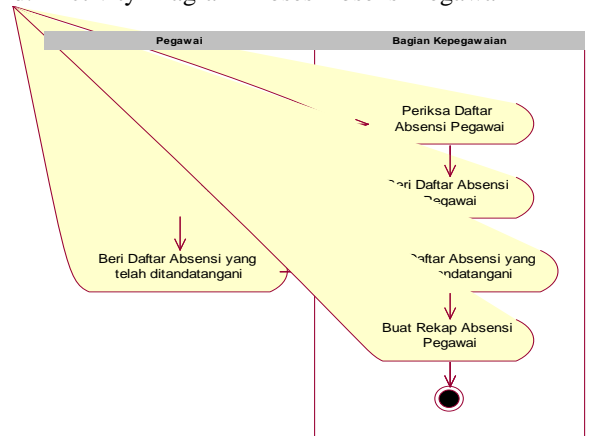
Gambar 2
 Activity Diagram Pendataan Data Golongan, Jabatan dan Potongan

c. Activity Diagram Pendataan Data Remunerasi



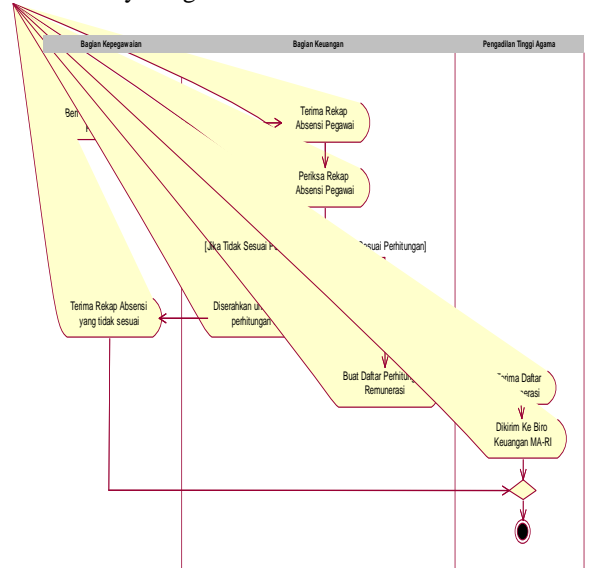
Gambar 3
 Activity Diagram Pendataan Data Remunerasi

d. Activity Diagram Proses Absensi Pegawai



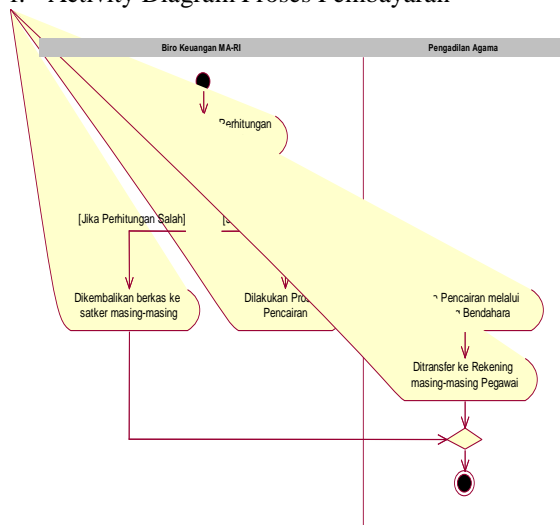
Gambar 4
 Activity Diagram Proses Absensi Pegawai

e. Activity Diagram Proses Remunerasi



Gambar 5
 Activity Diagram Proses Remunerasi

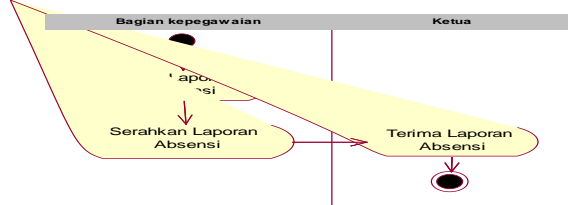
f. Activity Diagram Proses Pembayaran



Gambar 6

Activity Diagram Proses Pembayaran

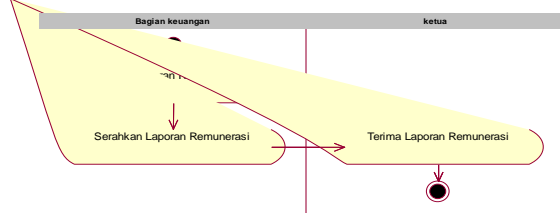
g. Activity Diagram Buat Laporan Rekap Absensi



Gambar 7

Activity Diagram Buat Laporan Rekap Absensi

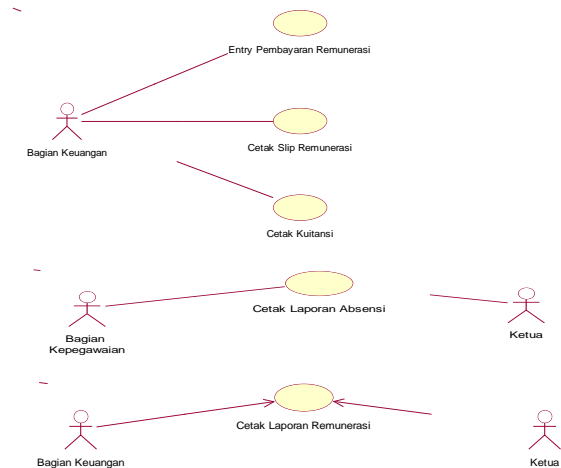
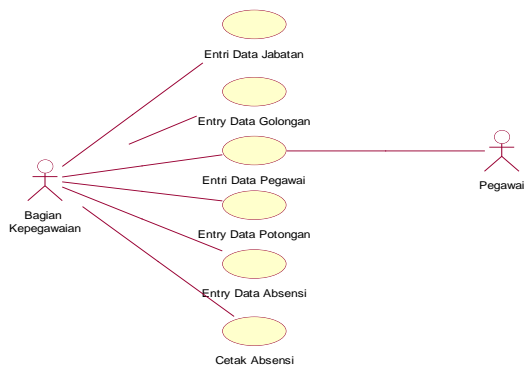
h. Activity Diagram Buat Laporan Remunerasi



Gambar 8

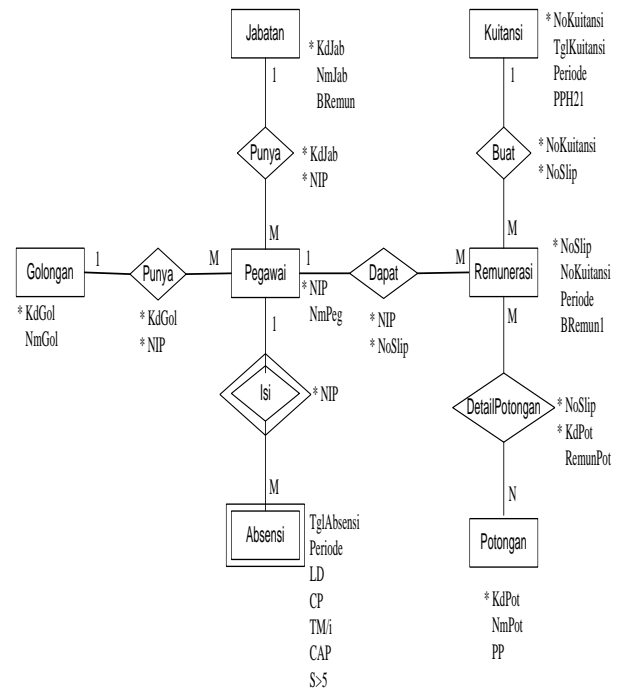
Activity Diagram Buat Laporan Remunerasi

3.3 Use Case Diagram



Gambar 9
 Use Case Diagram

3.4 Entity Relationship Diagram



Gambar 10
 Entity Relationship Diagram

4. Hasil dan Pembahasan

4.1 Analisa dan Rancangan Sistem

a. Analisa dan Rancangan Keluaran Sistem

- 1) Daftar Absensi
- 2) Slip Remunerasi
- 3) Kuitansi
- 4) Laporan Absensi
- 5) Laporan Remunerasi

b. Analisa dan Rancangan Masukan Sistem

- 1) Data Jabatan
- 2) Data Golongan

- 3) Data Pegawai
- 4) Data Potongan
- 5) Data Absensi
- 6) Data Remunerasi

4.2 Tabel-tabel yang digunakan

a. Tabel Jabatan

<u>KdJab</u>	NmJab	BRemun
PK		

Tabel 1
Tabel Jabatan

b. Tabel Golongan

<u>KdGol</u>	NmGol
PK	

Tabel 2
Tabel Golongan

c. Tabel Pegawai

<u>NIP</u>	NmJab	NmGol	NmPeg
PK			

Tabel 3
Tabel Pegawai

d. Tabel Potongan

<u>KdPot</u>	NmPot	PP
PK		

Tabel 4
Tabel Potongan

e. Tabel Absensi

<u>NIP</u>	Periode	TglAbsensi
FK		
PK		

LD	CP	TM/i	CAP	S>5

Tabel 5
Tabel Absensi

f. Tabel Remunerasi

<u>NoSlip</u>	<u>NoKuitansi</u>	<u>NIP</u>	Periode	BRemun1
PK	FK	FK	FK	

Tabel 6
Tabel Remunerasi

g. Tabel DetailPotongan

<u>NoSlip</u>	<u>KdPot</u>	RemunPot
FK	FK	
PK		

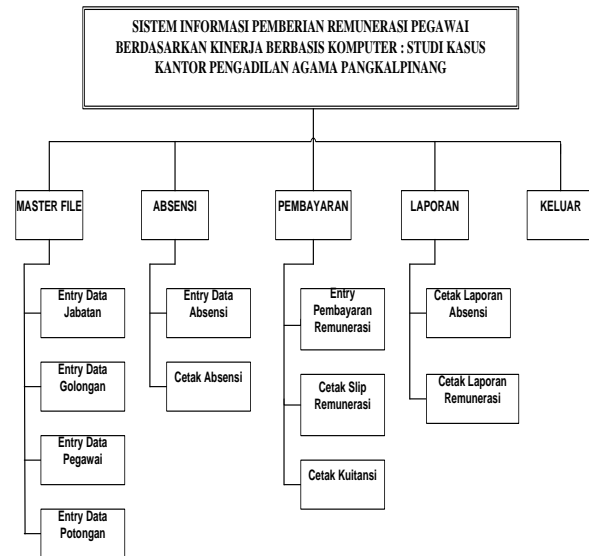
Tabel 7
Tabel DetailPotongan

h. Tabel Kuitansi

<u>NoKuitansi</u>	TglKuitansi	Periode	PPH21
PK			

Tabel 8
Tabel Kuitansi

4.3 Rancangan Struktur Tampilan



Gambar 11
Rancangan Struktur Tampilan

4.3 Kelebihan dan Kelemahan Sistem

a. Kelebihan Sistem

- 1) Dapat membantu penyedia sistem dalam pengelolaan sistem informasi yang ada.
- 2) Dapat dijadikan contoh bagi pengguna sistem lain yang mempunyai informasi yang sama.
- 3) Pengelolaan sistem informasi yang ada menjadi cepat, efisien dan efektif karena sudah menggunakan sistem terkomputerisasi.
- 4) Dapat mempermudah pengguna sistem memperoleh informasi yang dibutuhkan terutama pegawai.

b. Kelemahan Sistem

- 1) Membuat pengguna sistem menjadi ketergantungan terhadap sistem yang ada.
- 2) Membutuhkan dana yang banyak untuk perawatan sistem agar sistem dapat bertahan lama.

5. Kesimpulan dan Saran

5.1 Kesimpulan

Sistem yang diterapkan pada Kantor Pengadilan Agama Pangkalpinang masih bersifat manual. Sehingga memungkinkan sering terjadi kesalahan disengaja ataupun tidak disengaja dikarenakan kontrol dari sistem yang berjalan kurang baik. Sehingga dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

- a. Dengan menggunakan sistem informasi yang berbasis komputer maka diharapkan dapat meningkatkan proses pembuatan absensi,

- pemberian remunerasi serta informasi yang dihasilkan dari laporan di bagian kepegawaian dan keuangan lebih cepat, efisien dan efektif sehingga memperkecil kemungkinan terjadinya kesalahan.
- b. Dengan menggunakan sistem informasi yang berbasis komputer maka diharapkan kinerja para pegawai lebih ditingkatkan sehingga menjadi lebih baik. Misalnya pada saat jam kerja tepat waktu baik dari segi datang ke kantor dan pulang, tingkat kehadiran lebih tinggi serta melaksanakan tugas kedinasan menjadi lebih loyal dan disiplin.
 - c. Dengan menggunakan sistem informasi yang berbasis komputer akan mempermudah dalam pembuatan slip remunerasi dan absensi pegawai.
 - d. Dengan adanya sistem informasi pemberian remunerasi yang berbasis komputer akan mempercepat proses pencairan remunerasi dari pusat ke daerah dan proses pertanggungjawabannya akan cepat diterima oleh pusat.
 - e. Pekerjaan akan lebih ringan karena telah dibantu dengan sistem yang berbasis komputer sehingga dalam mengolah data akan lebih terkontrol sehingga hasil laporan kepada pimpinan akan lebih maksimal mengenai data remunerasi dan absensi pegawai.
 - f. Semua data tentang pemberian remunerasi berdasarkan kinerja bisa tersimpan secara keseluruhan sehingga menghindari terjadinya kehilangan data karena data remunerasi di Kantor Pengadilan Agama Pangkalpinang sangat bersifat otentik karena berhubungan dengan pemeriksaan dari pusat.
 - g. Proses pencarian data remunerasi periode-periode sebelumnya dapat dilakukan dengan cepat sehingga tidak memerlukan waktu yang lama.

5.2 Saran

Sehubungan dengan hal tersebut di atas, untuk dapat meningkatkan keberhasilan sistem informasi pemberian remunerasi pegawai berdasarkan kinerja berbasis komputer, maka langkah-langkah yang diperlukan dalam membangun sistem komputerisasi ini sangatlah penting.

Maka ada beberapa saran agar sistem informasi ini dapat berjalan dengan lebih efektif dan efisien diantaranya:

- a. Tersedianya perangkat keras dan perangkat lunak komputer untuk menunjang sistem informasi pemberian remunerasi pegawai berdasarkan kinerja berbasis komputer.
- b. Tersedianya sumber daya manusia yang dapat mengoperasikan, merawat serta mengembangkan sistem.
- c. Diberi pelatihan dan pendidikan cara menggunakan sistem informasi pemberian remunerasi pegawai berdasarkan kinerja berbasis komputer.

- d. Dibuat aturan serta prosedur yang jelas tentang pentingnya sistem informasi pemberian remunerasi pegawai berdasarkan kinerja berbasis komputer.
- e. Perlu adanya *back up* data guna mencegah hal-hal yang tidak diinginkan.

Daftar Pustaka

- [1] Cushing, E, Barry, 2009, (Online), (<http://muhabdmanan.wordpress.com/tag/barry-e-chusing/>, diakses 27 Mei 2013)
- [2] Ensiklopedia Bebas, 2003, (Online), (http://id.wikipedia.org/wiki/Unified_Modeling_Language, diakses 27 Juni 2013)
- [3] H. M. Jogiyanto, 2005, Analisis dan Perancangan Sistem Berorientasi Object, (Online), (<http://www.sarjanaku.com/2012/11/pengertian-sistem-menurut-para-ahli.html>, diakses tanggal 14 Juni 2013)
- [4] James, A, O'Brien, 2006, Pengantar Sistem Informasi, (Online), (<http://dormatio.blogspot.com/2012/12/pengertian-informasi-dan-sistem.html>, diakses tanggal 03 Juni 2013)
- [5] Kenneth, 2008, (Online), (<http://informatika.web.id/konsep-dasar-sistem-informasi.htm>, diakses tanggal 10 Juni 2013)
- [6] Muhayat, 2006, (Online), (http://muhayat.net/uploads/file/Bab_1_Pengantar_Manajemen_Proyek.pdf, diakses tanggal Juli 2013)
- [7] Munawar, 2005, Permodelan Visual Dengan UML, (Online), (<http://www.mercubuana.ac.id>, diakses tanggal 20 Juni 2013)
- [8] Riyanto, 2005, (Online), (<http://blog.re.or.id/erd-entity-relationship-diagram.htm>, diakses tanggal 06 Juli 2013)
- [9] Wikipedia, 2009, UML dan Rational Rose (Online), (<http://wikipedia.com>, diakses tanggal 12 Juli 2013)

