BAB IV

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

4.1 Analisis Sistem yang Sedang Berjalan

Tahap yang perlu dilakukan sebelum mengembangkan suatu sistem ialah menganalisis sistem yang sedang berjalan kemudian mencari kelemahan yang terdapat pada sistem tersebut untuk kemudian dijadikan landasan usulan perancangan sistem yang baru.

Adapun langkah-langkah dalam menganalisis sebuah sistem adalah sebagai berikut :

1. Identify, yaitu tahapan memahami masalah.
2. Understand, yaitu tahapan memahami kerja dari sistem yang ada.
3. Analyze, yaitu tahapan menganalisis sistem.
4. Report, yaitu tahapan membuat laporan hasil analisis.

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara yang telah penulis lakukan di PT CITA PRISMA, menunjukan bahwa pengelolaan data absensi dan penggajian pegawai masih dilakukan dengan cara manual yaitu dengan menggunakan buku catatan. Belum dibuatnya laporan absensi dan penggajian yang terkomputerisasi mempersulit proses pengolahan data absensi serta perhitungan jumlah gaji pegawai. Karena itu, diperlukan sebuah sistem terkomputerisasi yang dapat mengatasi masalah tersebut.

4.1.1 Analisis Kebutuhan

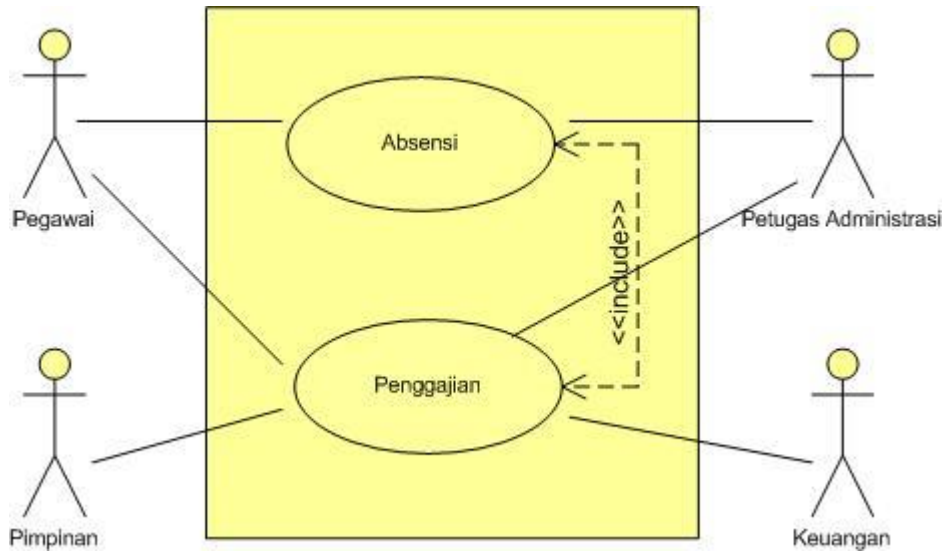
Sebelum membuat sebuah sistem, hendaknya terlebih dahulu melakukan analisis kebutuhan terhadap kebutuhan-kebutuhan apa saja yang diperlukan dalam menggunakan metode-metode yang telah ada.

4.1.2 Analisis Prosedur Yang Sedang Berjalan

Prosedur merupakan urutan kegiatan yang tepat dari tahapan-tahapan yang menerangkan mengenai proses apa saja yang dikerjakan, siapa yang mengerjakan proses tersebut dan bagaimana suatu proses tersebut dapat dikerjakan. Pada kegiatan analisis ini, penulis menggambarkannya dalam bentuk objek dan hasil dari kegiatan ini berupa gambar nyata dari urutan kegiatan-kegiatan dalam mengelola data pelanggan.

4.1.2.1 Use Case Diagram

Menururt Rosa A.S-M.Shalahuddin dalam bukunya yang berjudul Modul **Pembelajaran Rekayasa Perangkat Lunak (Terstruktur dan Berorientasi Objek) (2011:130)**, Use Case atau diagram use case digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi itu. Berikut ini adalah gambar model Use Case Diagram yang sedang berjalan pada sistem informasi absensi dan pengelolaan gaji pegawai pada PT CITA PRISMA :.



Gambar 4.1 *Use Case Diagram* Sistem yang Sedang Berjalan

4.1.3 Definisi Aktor dan Deskripsinya

Menururt Rosa A.S-M.Shalahuddin dalam bukunya yang **berjudul Modul Pembelajaran Rekayasa Perangkat Lunak (Terstruktur dan Berorientasi Objek) (2011:131)**, Aktor merupakan orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat di luar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri. Berikut adalah deskripsi pendefinisian aktor pada Sistem Informasi Absensi dan Penggajian Pegawai.

Tabel 4.1
Definisi Aktor dan Deskripsi

No	Aktor	Deskripsi
1	Pegawai	Pihak yang dapat melakukan proses absensi.
2	Administrasi	Pihak yang bertugas mengelola data pegawai, dan data absensi pegawai.
3	Keuangan	Pihak yang bertugas untuk mengelola data gaji pegawai

4	Pimpinan	Pihak yang bertugas untuk melihat semua laporan.

4.1.4 Definisi Use Case dan Deskripsinya

Menururt Rosa A.S-M.Shalahuddin dalam bukunya yang **berjudul Modul Pembelajaran Rekayasa Perangkat Lunak (Terstruktur dan Berorientasi Objek) (2011:131)**,Use Case merupakan fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antarunit atau aktor. Berikut adalah deskripsi pendefinisian use case pada Sistem Informasi Absensi dan Penggajian Pegawai.

Tabel 4.2
Definisi Use Case dan Deskripsi

No	Use Case	Deskripsi
1	Absensi	Merupakan proses absensi yang dilakukan oleh bagian administrasi dan dikelola oleh bagian administrasi.
2	Penggajian	Merupakan proses yang dilakuan oleh bagian keuangan untuk mengelola data penggajian pegawai

4.1.5 Skenario Use Case

Skenario use case digunakan untuk memudahkan dalam menganalisa skenario yang akan kita gunakan pada fase-fase selanjutnya dengan melakukan penilaian terhadap skenario tersebut. Adapun tahapan-tahapan skenario use case pengelolaan data absensi dan gaji pegawai pada PT CITA PRISMA yang sedang berjalan adalah sebagai berikut :

1. Nama Use Case : Absensi

   Aktor : Pegawai, Petugas Administrasi

Tujuan : Memudahkan administrasi kepegawaian dalam merekap laporan absensi pegawai.

Tabel 4.3 Tabel Skenario Use Case Absensi

No	Pegawai	Petugas Administrasi
1.	Mengisi absensi	
2.		Petugas administrasi memeriksa absensi pegawai
3.		Data absen pegawai direkap untuk dilaporkan kepada bagian keuangan dan pimpinan

2. Nama Use Case : Penggajian

   Aktor : Petugas Administrasi, Keuangan

   Tujuan : Agar memudahkan bagian keuangan dalam mengelola data penggajian

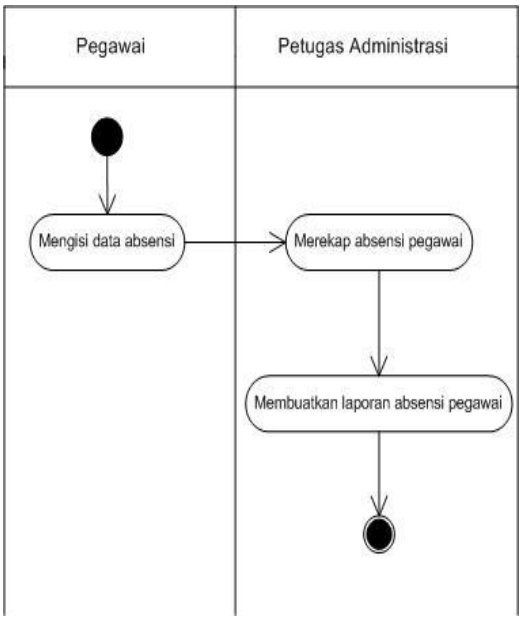
Tabel 4.4 Tabel Skenario Use Case Penggajian

No	Petugas Administrasi	Keuangan
1.	Petugas administrasi memberikan laporan data absen pegawai pada bagian keuangan	

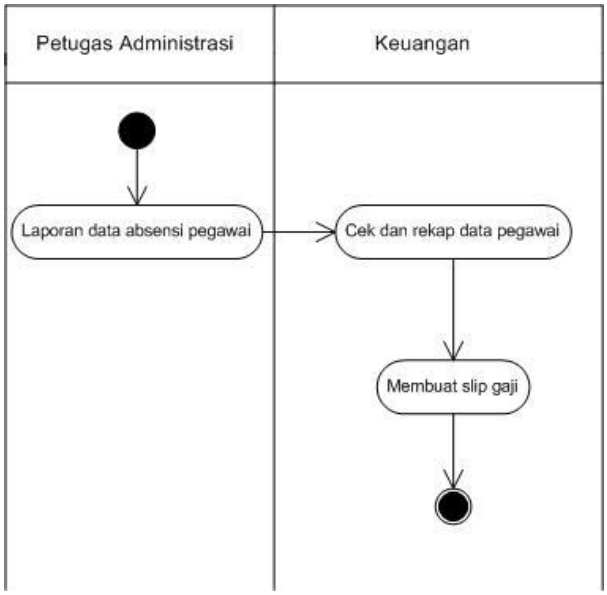
2.		Bagian keuangan merekap dan mengecek data pegawai kemudian membuat slip gaji pegawai.
3.		Membuat laporan penggajian dan menyerahkan ke pimpinan

4.1.6 Activity Diagram

Menururt Rosa A.S-M.Shalahuddin dalam bukunya yang berjudul **Modul Pembelajaran Rekayasa Perangkat Lunak (Terstruktur dan Berorientasi Objek) (2011:134)**, Diagram aktivitas menggambarkan aliran kerja atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis, bukan apa yang dilakukan aktor. Ada beberapa diagram aktivitas yang sedang berjalan pada PT CITA PRISMA yaitu sebagai berikut :



Gambar 4.2 Activity Diagram Absensi Yang Sedang Berjalan



Gambar 4.3 Activity Diagram Penggajian Yang Sedang Berjalan

4.1.7 Evaluasi Sistem Yang Sedang Berjalan

Evaluasi sistem merupakan suatu proses dari analisa sistem yang sedang berjalan yang bertujuan untuk menemukan kelemahan – kelemahan dari sistem dan mengusulkan solusi atau pemecahan untuk perbaikan sistem. Dari hasil analisis yang dilakukan penulis pada PT CITA PRISMA, dapat diuraikan sebagai berikut :

No	Kelemahan	Solusi
1.	Proses absensi pegawai masih menggunakan cara manual (pegawai mengisi absensi pada kertas yang telah disediakan), sehingga menyulitkan bagian kepegawaian untuk merekap data.	Dibuat system absensi terkomputerisasi sehingga proses absensi menjadi lebih efektif dan efisien.

No	Kelemahan	Solusi
2.	Proses pencarian data pegawai masih membutuhkan waktu yang lama, dikarenakan data masih berupa arsip.	Dibuat sistem informasi kepegawaian yang dapat mempercepat kinerja pegawai untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan.
3.	Masih sering adanya kesalahan perhitungan dalam pengolahan data penggajian, yang berakibat pada pembuatan laporan penggajian yang tidak tepat waktu.	Dibuat sistem informasi yang dapat mempermudah perhitungan gaji pegawai, sehingga nantinya proses perhitungan menjadi lebih cepat, tepat, dan akurat.
4.	Proses pembuatan laporan penggajian masih membutuhkan waktu yang lama karena data masih berupa arsip	Dengan adanya program aplikasi ini diharapkan lebih mengefisienkan waktu dalam pembuatan laporan. Sehingga laporan penggajian dapat dibuat sesuai dengan waktu yang telah ditetapkan.

4.2 Perancangan Sistem

Perancangan sistem atau desain sistem dilakukan apabila tahap dari analisis sistem telah selesai dilakukan. Berdasarkan pada hasil analisis sistem yang sedang berjalan pada bab sebelumnya, maka diusulkan perancangan sistem baru, dimana kinerja dari suatu sistem yang baru diharapkan dapat mengatasi beberapa permasalahan yang ada sebelumnya.

4.2.1 Tujuan Perancangan Sistem

Perancangan sistem bertujuan untuk memberikan gambaran yang jelas dan rancang bangun yang sesuai dengan kebutuhan user atau pemakai sistem itu sendiri. Adapun tujuan dari perancangan adalah:

1. Memberikan informasi data kepegawaian yang dibutuhkan secara periodik.
2. Dapat mempercepat proses pencarian data pegawai sehingga memudahkan dalam penyampaian informasi.
3. Dapat memberikan laporan yang dibutuhkan secara cepat, tepat, dan akurat kepada setiap bagian yang membutuhkan maupun pimpinan apabila informasi sewaktu-waktu diperlukan.

4.2.2 Gambaran Umum Sistem Yang Diusulkan

Perancangan sistem dilakukan untuk memberikan gambaran umum tentang sistem yang dikembangkan atau yang dirubah menjadi sistem yang baru kepada pemakai atau user.

Tahapan desain sistem mempunyai 2 maksud dan tujuan utama yaitu:

1. Untuk memenuhi kebutuhan kepada pemakai sistem
2. Untuk memberikan gambaran yang jelas dan rancang bangun yang lengkap kepada programmer.

Tujuan kedua lebih condong pada desain sistem yang terinci yaitu pembuatan rancang bangun yang jelas dan lengkap yang nantinya digambarkan untuk pembuatan program aplikasi.

Dalam perancangan sistem yang akan dibuat terdapat tahapan-tahapan yang dilakukan agar dalam pembuatan sistem yang baru lebih terarah dan lebih terurut, sehingga apabila sistem yang telah jadi dan ada kesalahan dapat ditemukan dan diperbaiki dengan mudah. Proses yang dapat dikerjakan oleh pengembangan sistem aplikasi absensi dan pengelolaan gaji pegawai meliputi:

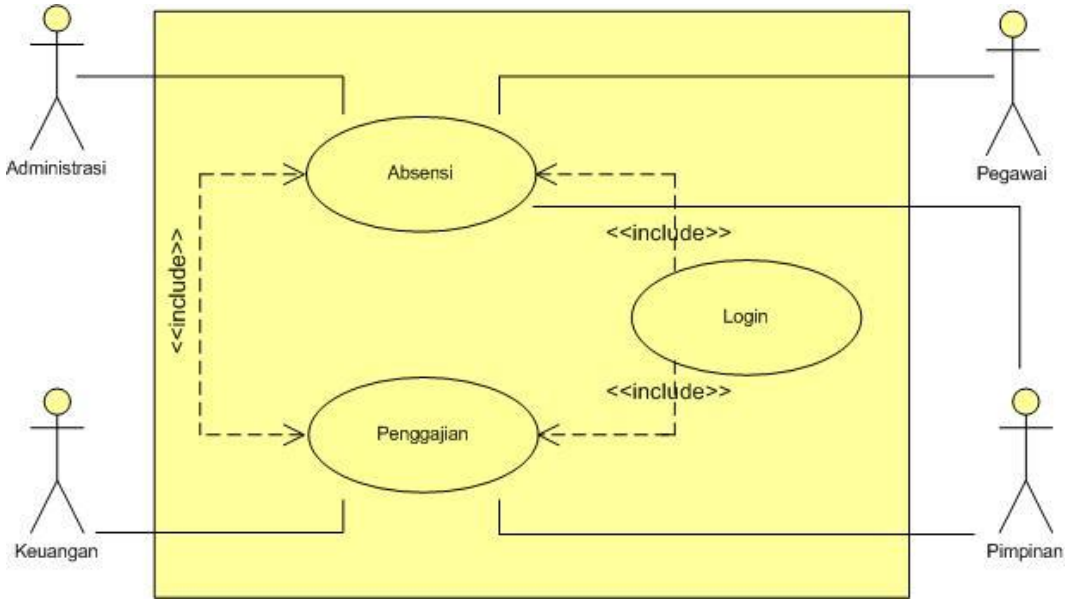
1. Pengolahan data pegawai
2. Pengolahan absensi pegawai
3. Pengolahan gaji pegawai
4. Pembuatan Laporan-laporan

4.2.3 Perancangan Prosedur Yang Diusulkan

Perancangan prosedur merupakan awal dari pembuatan sistem yang akan dibuat. Sedangkan perancangan prosedur yang diusulkan merupakan tahap untuk memperbaiki atau meningkatkan efisiensi kerja. Tahapan perancangan prosedur ini akan dijelaskan dengan menggunakan pemodelan sistem informasi berorientasi objek dengan UML (Unified Modelling Language).

4.2.4 Diagram Use Case yang Diusulkan

Menururt Rosa A.S-M.Shalahuddin dalam bukunya yang berjudul Modul **Pembelajaran Rekayasa Perangkat Lunak (Terstruktur dan Berorientasi Objek) (2011:130)**, Use Case atau diagram use case digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi itu. Berikut ini adalah gambar model Use Case Diagram yang diusulkan pada sistem informasi absensi dan pengelolaan gaji pegawai pada PT CITA PRISMA .



Gambar 4.4 Use Case Diagram yang diusulkan

4.2.4.1 Definisi Aktor Yang Diusulkan

Menururt Rosa A.S-M.Shalahuddin dalam bukunya yang berjudul **Modul Pembelajaran Rekayasa Perangkat Lunak (Terstruktur dan Berorientasi Objek) (2011:131),** Aktor merupakan orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat di luar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri. Berikut adalah deskripsi pendefinisian aktor yang di usulkan pada Sistem Informasi Absensi Dan Penggajian Pegawai.

Tabel 4.5
Definisi Aktor dan Deskripsi yang Diusulkan

No	Aktor	Deskripsi
1	Pegawai	Pihak yang melakukan absennsi
No	**Aktor**	**Deskripsi**
2	Administrasi	Pihak yang bertugas melakukan dan memiliki hak akses untuk mengelola data absensi dan membuat laporan absensi.

3	Bag. Keuangan	Pihak yang bertugas dan memiliki hak akses untuk mengelola data gaji pegawai dan membuat laporan gaji pegawai.
4	Pimpinan	Pihak yang memiliki hak untuk melihat semua laporan.

4.2.4.2 Definisi Use Case Yang di Usulkan

Menururt Rosa A.S-M.Shalahuddin dalam bukunya yang berjudul **Modul Pembelajaran Rekayasa Perangkat Lunak (Terstruktur dan Berorientasi Objek) (2011:131),** Use Case merupakan fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antarunit atau aktor. Berikut adalah deskripsi pendefinisian use case yang di usulkan pada Sistem Informasi Absensi Dan Penggajian Pegawai.

Tabel 4.6
Definisi Use Case dan Deskripsi yang Diusulkan

No	Use Case	Deskripsi
1	Absensi	Merupakan proses yang dilakukan oleh pegawai dan dikelola oleh bagian administrasi untuk mengelola data absensi
2	Penggajian	Merupakan proses yang dilakuan oleh bagian keuangan untuk mengelola data penggajian pegawai

4.2.4.3 Skenario Use Case Yang Diusulkan

Skenario Use Case merupakan narasi tentang aktivitas dalam suatu use case diagram. Adapun skenario use case yang diusulkan pada Sistem Informasi

absensi dan pengelolaan gaji pegawai pada PT CITA PRISMA adalah sebagai berikut:

1. Nama Use Case : Log In.

   Aktor : Administrasi, Keuangan

   Tujuan : Mengakses Menu Utama Pada Program.

Tabel 4.7 Skenario *Use Case* Login Yang Diusulkan

No	Aktor	Sistem
1	Memasukkan Username dan Password.	
2		Validasi Username dan Password.
3		Menampilkan pesan Login tidak valid.
4	Memasukkan kembali Username dan Password	
5		Validasi Username dan Password
		Masuk ke menu utama

2. Nama Use Case : Absensi.

   Aktor : Pegawai, Administrasi

   Tujuan : Mengelola Data Absensi Pegawai

Tabel 4.8 Skenario *Use Case* Absensi Yang Diusulkan

No	Aktor	Sistem
1	Pegawai datang kepada bagian administrasi untuk melakukan absen.	
2	Administrasi membuka aplikasi sistem informasi absensi.	
3		Validasi data login dengan data username dan password.
4		Menampilkan halaman utama absensi.
5	Administrasi membuka menu form data absensi.	
		Menampilkan form data absensi.
6	Memasukan Id Pegawai, nama, golongan jabatan, dan jenis kelamin.	
7		Menyimpan data absen kedalam database.

3. Nama Use Case : Penggajian.

   Aktor : Administrasi, Keuangan

   Tujuan : Mengelola Data Penggajian Pegawai

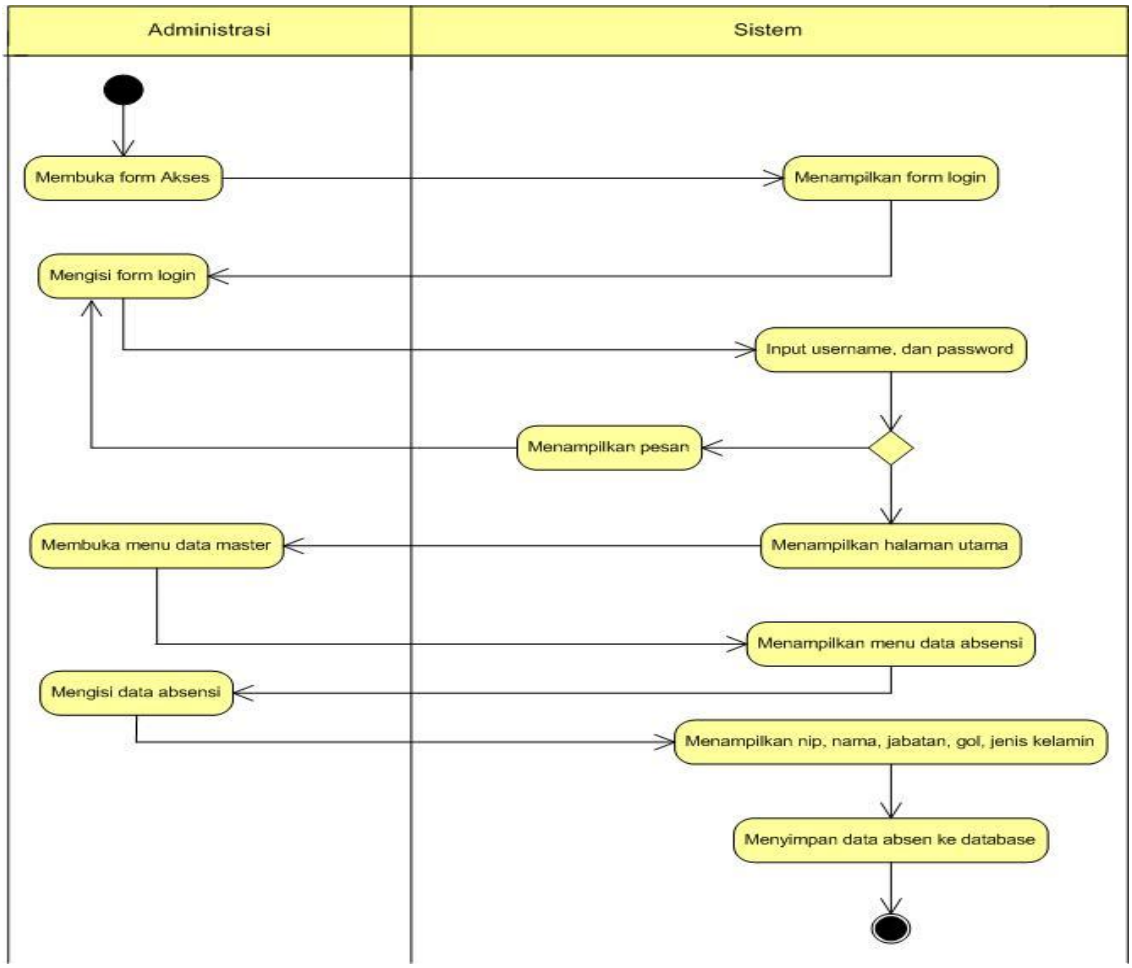
Tabel 4.9 Skenario *Use Case* Penggajian Yang Diusulkan

No	Aktor	Sistem
1	Bagian administrasi memberikan laporan absensi pegawai kepada bagian keuangan.	
2	Keuangan membuka aplikasi sistem informasi penggajian.	
3		Validasi data login dengan data username dan password.
4		Menampilkan halaman utama penggajian.
5	Keuangan membuka menu form data penggajian.	
6		Menampilkan data form penggajian pegawai.
7	Memasukkan Id Pegawai.	
8		Menampilkan pesan print slip gaji.
9	Transaksi dilaksanakan dengan pembuatan slip gaji.	

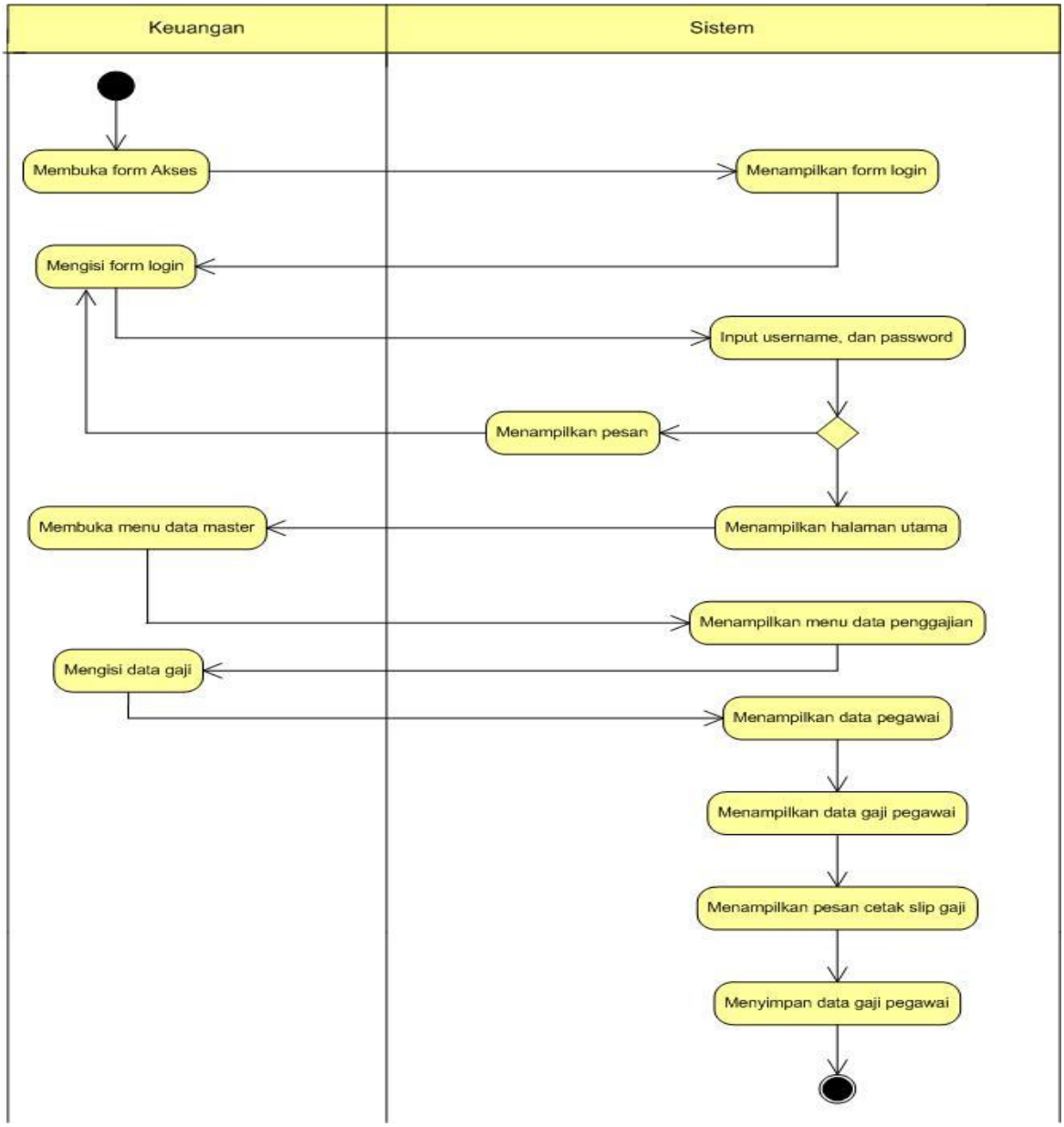
No	Aktor	Sistem
10		Menyimpan data penggajian kedalam database.

4.2.4.4 Diagram Activity Yang Diusulkan

Diagram aktivitas adalah cara lain untuk memodelkan aliran kejadian. Adapun beberapa diagram aktivitas yang diusulkan oleh penulis dalam perancangan Sistem Informasi Absensi dan Penggajian Pegawai pada PT CITA PRISMA adalah sebagai berikut.



Gambar 4.5 Diagram activity Absensi pegawai yang Diusulkan



Gambar 4.6 Diagram activity gaji pegawai yang Disulkan

4.2.5 Perancangan Prosedur Yang Diusulkan

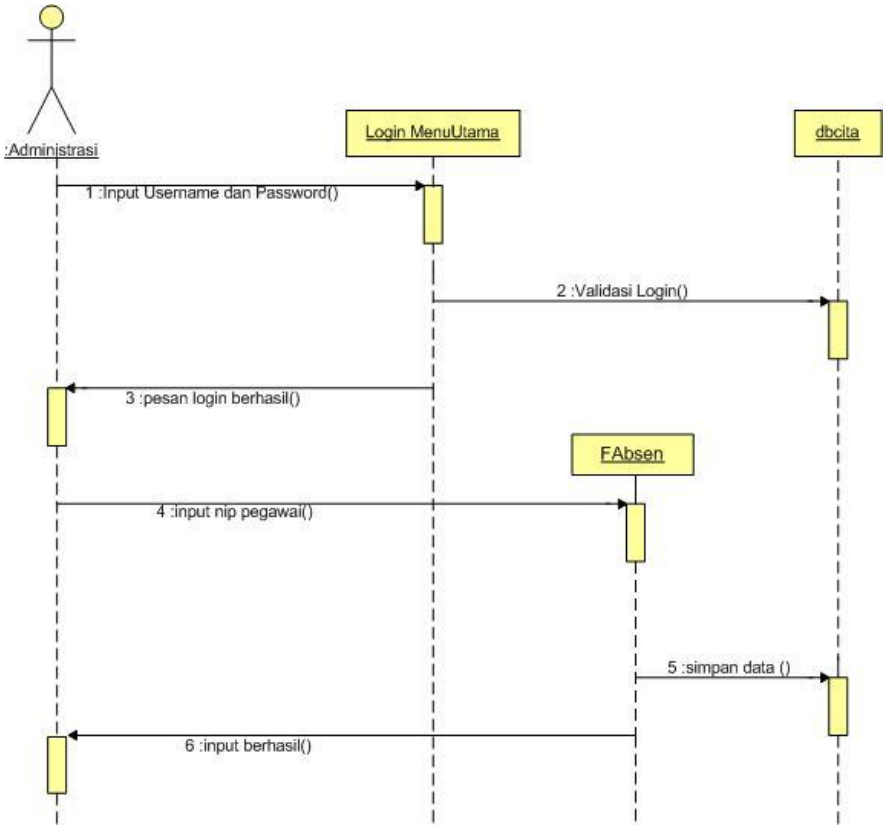
4.2.5.1 Sequence Diagram

Menururt Rosa A.S-M.Shalahuddin dalam bukunya yang berjudul **Modul Pembelajaran Rekayasa Perangkat Lunak (Terstruktur dan Berorientasi**

Objek) (2011:137), Diagram Sekuen menggambarkan kelakuan objek pada use case dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan message yang dikirimkan dan diterima antar objek. Berikut adalah sekuen diagram yang diusulkan pada sistem informasi absensi dan penggajian pada PT CITA PRISMA.

1. Sequence Diagram Absensi

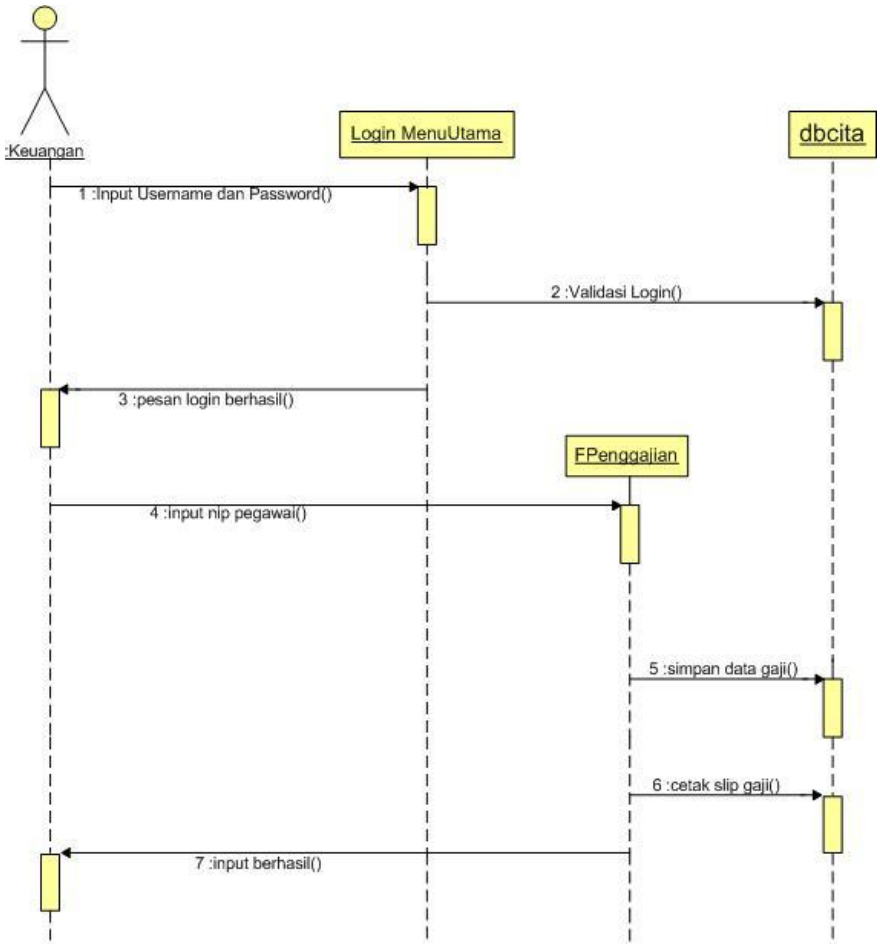
Berikut ini merupakan sequence diagram untuk proses absensi.



Gambar 4.7 Sequence Diagram Absensi

2. Sequence Diagram Penggajian

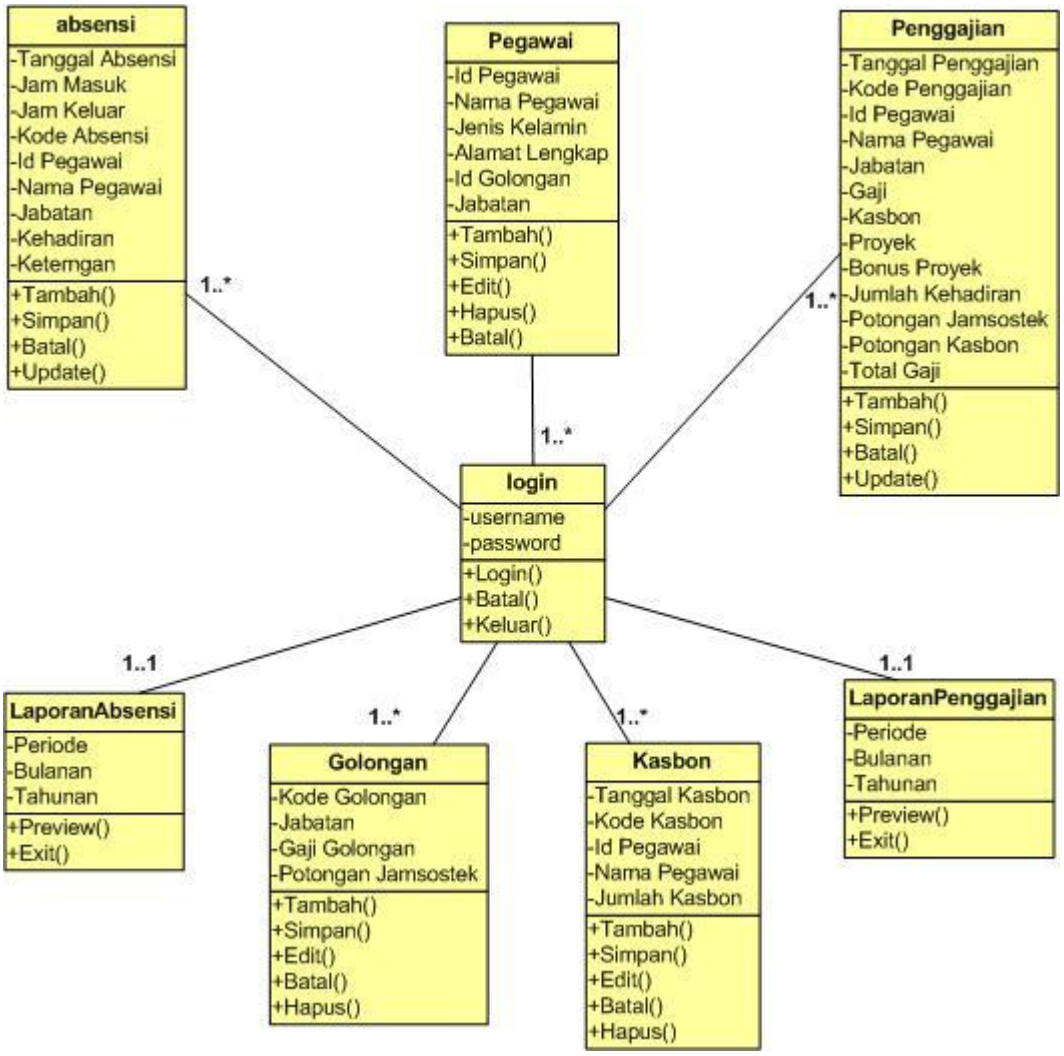
Berikut ini merupakan sequence diagram untuk proses penggajian.



Gambar 4.8 Sequence Diagram Penggajian

4.2.5.2 Class Diagram

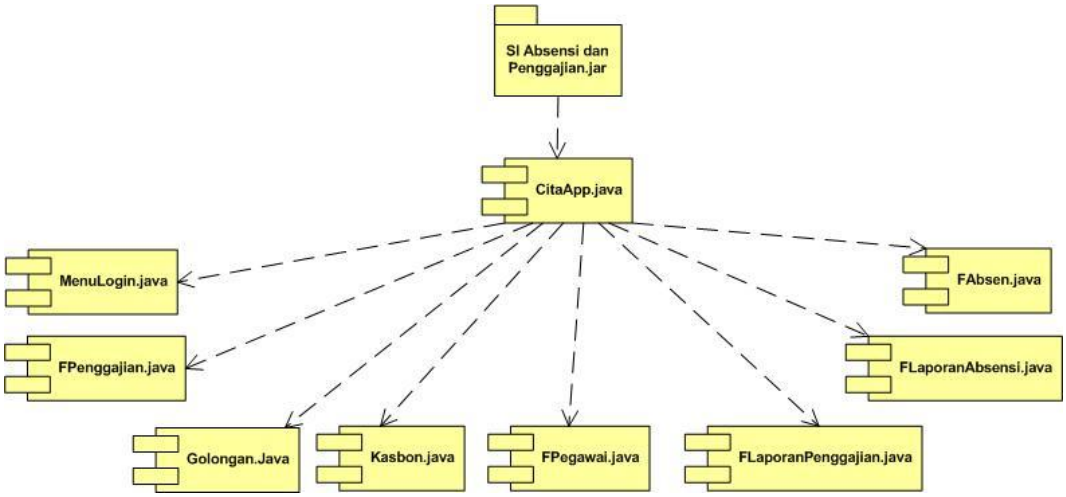
Pemodelan kelas menunjukkan kelas-kelas yang ada di sistem dan hubungan antar kelas-kelas itu, atribut-atribut dan operasi-operasi di kelas-kelas. Diagram kelas menunjukkan aspek statik sistem terutama untuk mendukung kebutuhan fungsional sistem. Berikut class diagram yang diusulkan :



Gambar 4.9 Class Diagram Yang Diusulkan

4.2.5.3 Component Diagram

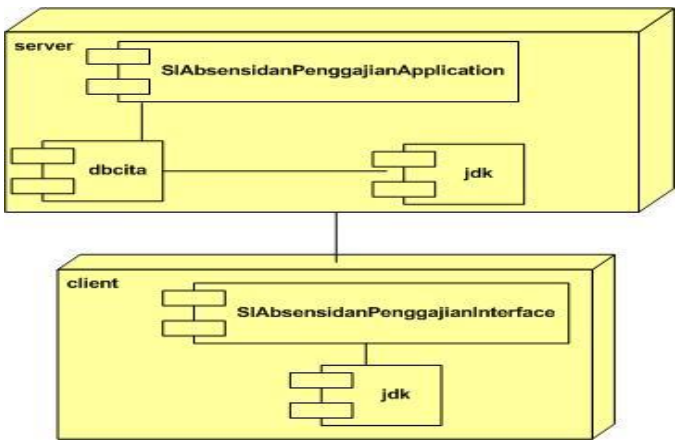
Menururt Rosa A.S-M.Shalahuddin dalam bukunya yang berjudul **Modul Pembelajaran Rekayasa Perangkat Lunak (Terstruktur dan Berorientasi Objek) (2011:123),** Diagram komponen atau component diagram dibuat untuk menunjukkan organisasi dan ketergantungan di antara kumpulan komponen dalam sebuah sistem. Diagram komponen fokus pada komponen sistem yang dibutuhkan dan ada di dalam sistem. Berikut adalah diagram komponen dari Sistem Informasi Absensi dan Penggajian pada PT CITA PRISMA.



Gambar 4.10 Component Diagram Yang Diusulkan

4.2.5.4 Deployment Diagram

Menururt Rosa A.S-M.Shalahuddin dalam bukunya yang berjudul Modul Pembelajaran Rekayasa Perangkat Lunak (Terstruktur dan Berorientasi Objek) (2011:129), Diagram deployment atau deployment diagram menunjukkan konfigurasi komponen dalam proses eksekusi aplikasi. Berikut adalah diagram deployment dari Sistem Informasi Absensi dan Penggajian pada PT CITA PRISMA.



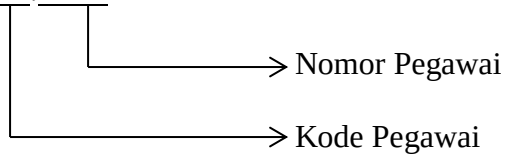
Gambar 4.11 Deployment Diagram Yang Diusulkan

4.2.5.5 Kodifikasi

Pengkodean dibutuhkan dalam suatu sistem informasi tujuannya yaitu untuk mempermudah dan mempercepat dalam pencarian suatu objek. Adapun pengkodean dalam Sistem Informasi Absensi dan Penggajian yang digunakan adalah sebagai berikut :

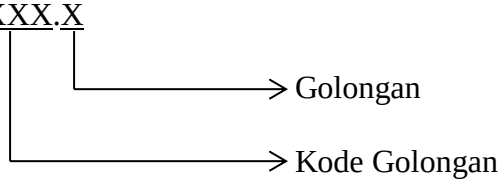
1. Id Pegawai

Format : XX.XXX



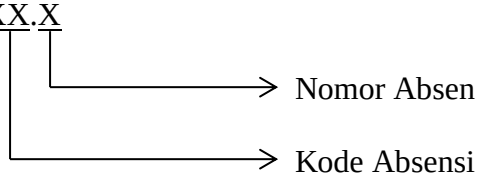
2. Golongan

Format : XXX.X



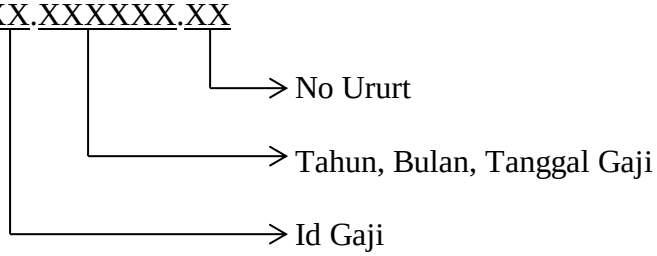
3. Absensi

Format : XX.X

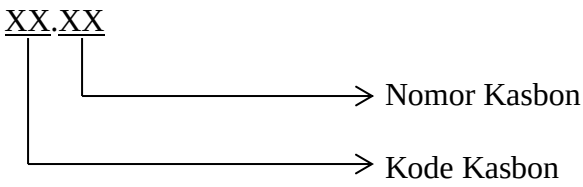


4. Gaji

Format : XX.XXXXXX.XX



5. Kasbon

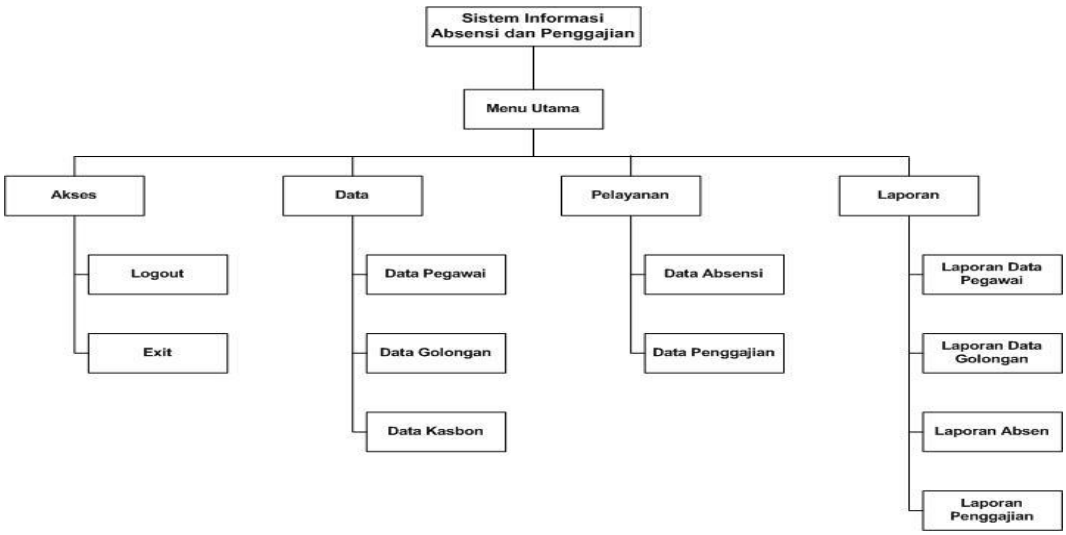


4.2.6 Perancangan Antar Muka

Sub bab ini membahas mengenai struktur menu, perancangan input output, yang akan digunakan pada pembuatan Sistem Informasi Absensi dan Penggajian di PT CITA PRISMA Bandung.

4.2.6.1 Struktur Menu

Struktur menu digunakan untuk memudahkan pemakai dan juga sebagai petunjuk dalam mengoperasikan sistem informasi absensi dan penggajian, agar pemakai tidak mengalami kesulitan dalam memilih menu-menu yang diinginkan. Menu-menu tersebut akan tampil sesuai hak akses dari masing-masing pengurus.



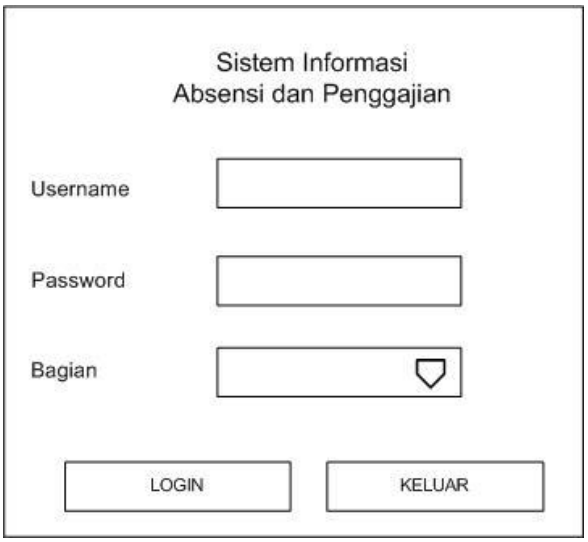
Gambar 4.12 Struktur Menu yang Diusulkan

4.2.6.2 Perancangan Input

Rancangan tampilan ini dipergunakan bagi pengguna yang berkepentingan untuk menggunakan program aplikasi ini maka terlebih dahulu harus memasukkan username dan password.

1. Rancangan Tampilan Login

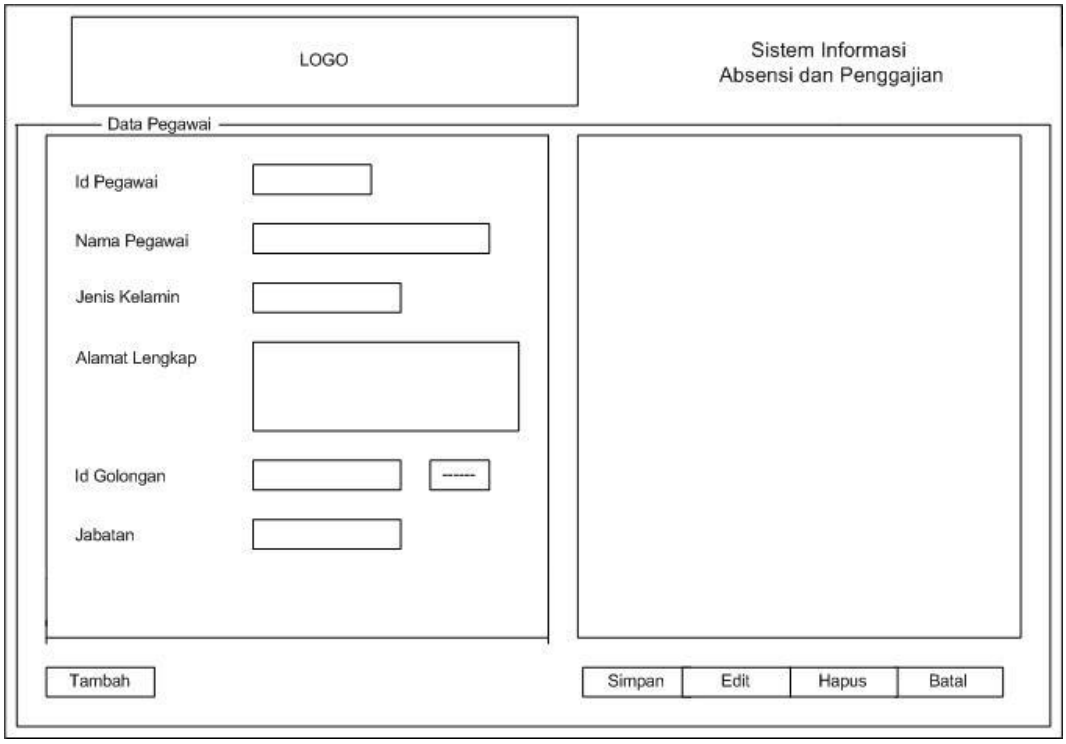
Perancangan form ini sebagai proses *login* dari pengurus untuk bisa melanjutkan tahap selanjutnya. Terlebih dahulu user harus mengisikan username dan password.



Gambar 4.13 Rancangan Tampilan Login

2. Rancangan Tampilan Data Pegawai

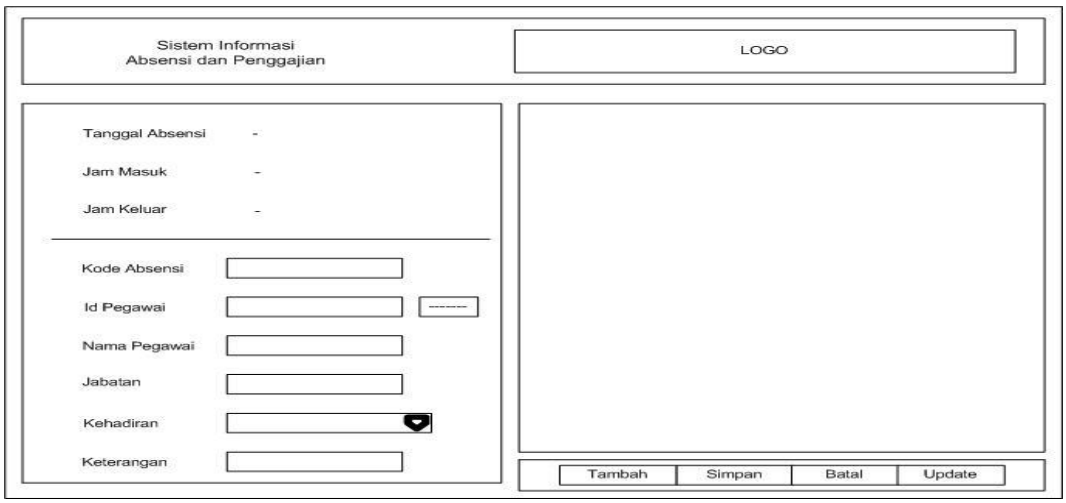
Form ini adalah rancangan tampilan data pegawai yang bisa di akses oleh bagian administrasi. Dalam form ini, bagian kepegawaian memasukkan data pegawai



Gambar 4.14 Rancangan Tampilan Data Pegawai

3. Rancangan Tampilan Absensi Pegawai

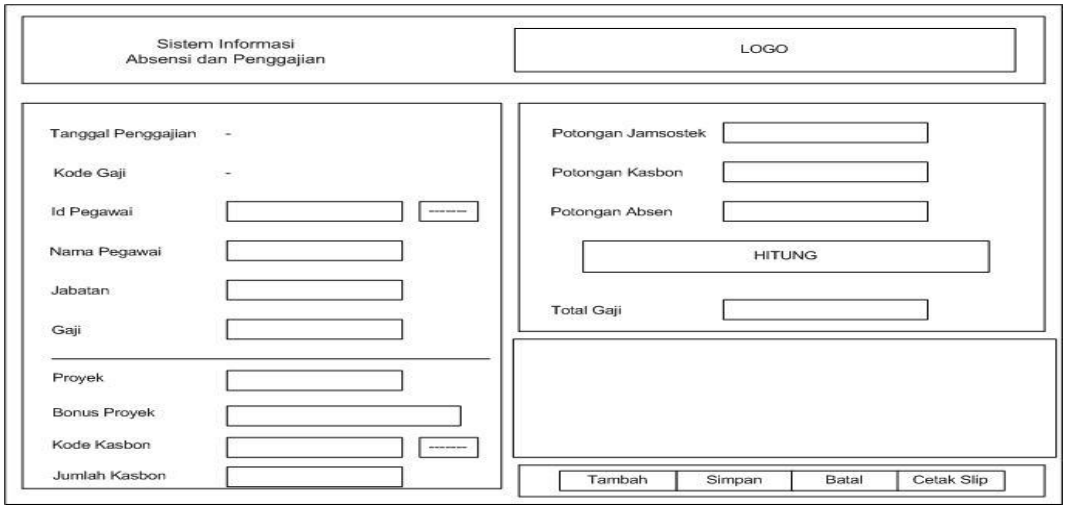
Form ini adalah rancangan tampilan absensi pegawai yang bisa di akses oleh bagian administrasi. Dalam form ini, bagian administrasi memasukkan NIP pegawai yang akan melakukan absensi.



Gambar 4.15 Rancangan Tampilan Absensi Pegawai

4. Rancangan Data Gaji Pegawai

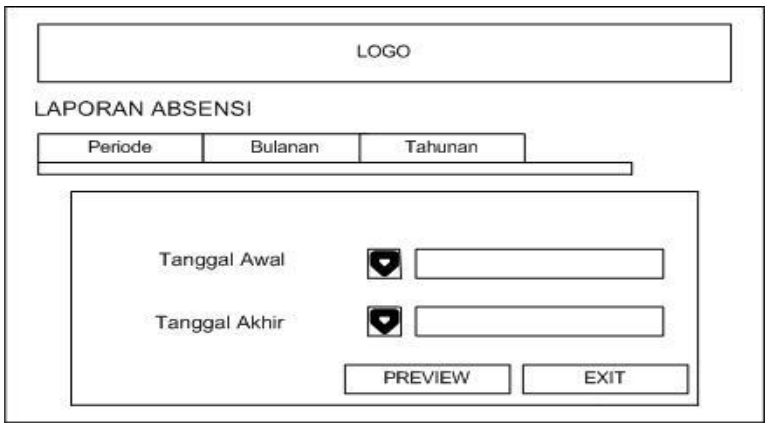
Form ini adalah rancangan tampilan penggajian yang bisa di akses oleh bagian keuangan. Dalam form ini, bagian keuangan memasukkan Id pegawai, dan data gaji pegawai akan otomatis muncul.



Gambar 4.16 Rancangan Tampilan Data Gaji Pegawai

5. Rancangan Data Laporan Absensi

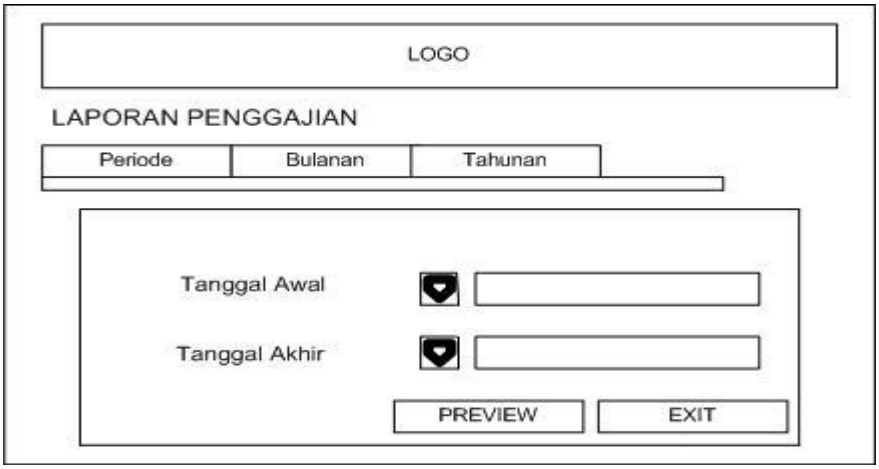
Form ini adalah rancangan tampilan laporan absensi yang bisa di akses oleh bagian administrasi. Dalam form ini, bagian administrasi memilih tanggal, dan data laporan absensi pegawai akan otomatis muncul.



Gambar 4.17 Rancangan Tampilan Data Laporan Absensi Pegawai

5. Rancangan Data Laporan Penggajian

Form ini adalah rancangan tampilan laporan penggajian yang bisa di akses oleh bagian keuangan. Dalam form ini, bagian keuangan memilih tanggal, dan data laporan penggajian akan otomatis muncul.



Gambar 4.18 Rancangan Tampilan Data Laporan Penggajian

4.2.6.3 Perancangan Output

Perancangan output merupakan keluaran yang dihasilkan setelah data diolah, untuk kemudian dicetak. Adapun rancangan output dari aplikasi sistem informasi absensi dan penggajian adalah sebagai berikut .

1. Desain Laporan Data Pegawai

No	Id Pegawai	Nama Pegawai	Kode Golongan	Alamat	Jenis Kelamin

Gambar 4.19 Rancangan Laporan Pegawai

2. Desain Laporan Absensi

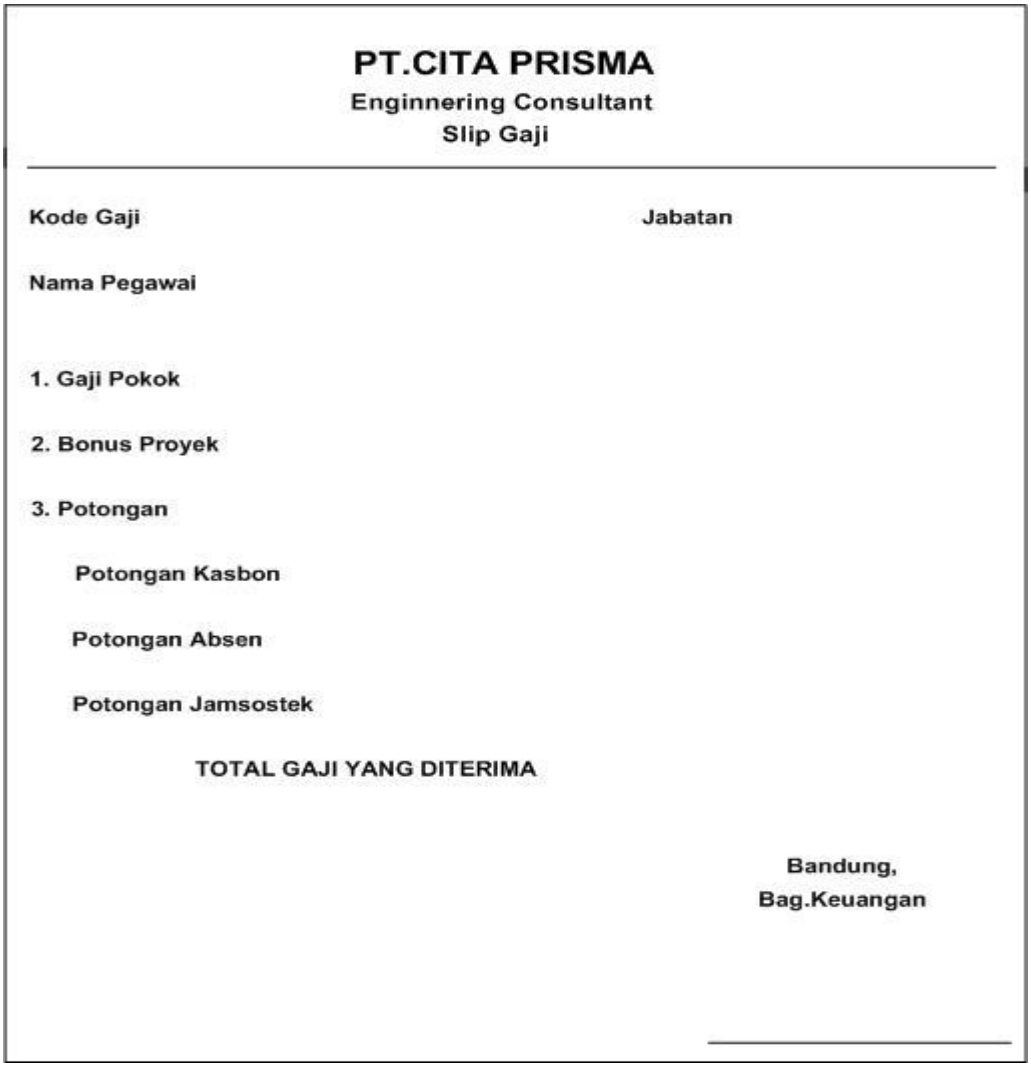
Laporan Absensi berisi tentang data Absensi pegawai. Berikut rancangan laporan absensi.

Kode Absensi	Tanggal Absensi	Nama Pegawai	Jam Masuk	Jam Keluar	Kehadiran	Keterangan

Gambar 4.20 Rancangan Laporan Absensi

3. Desain slip gaji

Desain laporan slip gaji merupakan hasil dari data gaji pegawai yang ada, laporan slip gaji dibuat untuk mengetahui besar gaji pegawai yang diterima. Berikut rancangan slip gaji pegawai.



Gambar 4.21 Rancangan Slip Gaji Pegawai

4. Desain Laporan Penggajian

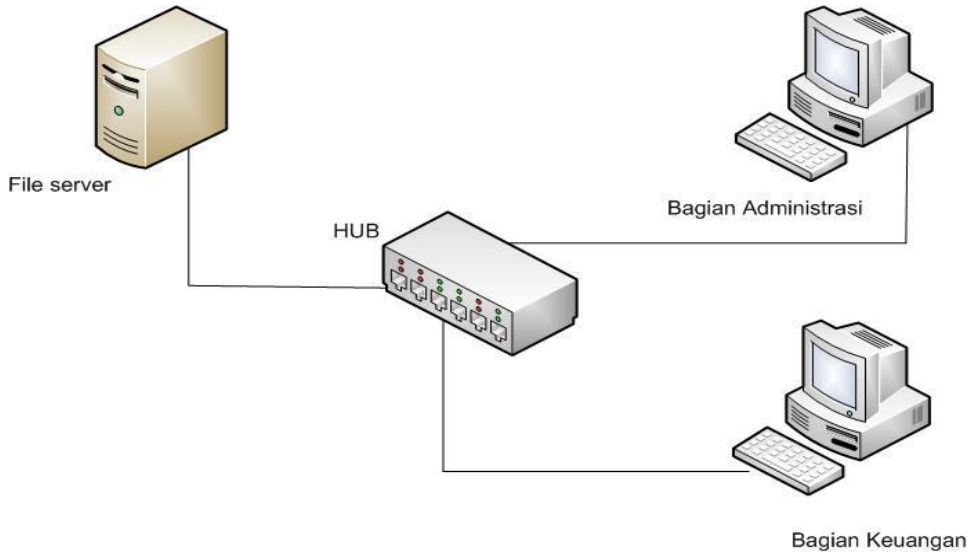
Laporan Penggajian berisi tentang data gaji pegawai yang dibuat secara periode perbulan. Berikut rancangan laporan penggajian

No	Id Gaji	Tanggal Gaji	Id Pegawai	Bonus Proyek	Jumlah Absen	Potongan Absen	Total Gaji	Kode Kasbon

Gambar 4.22 Rancangan Laporan Gaji Pegawai

4.2.7 Perancangan Arsitektur Jaringan

Arsitektur jaringan yaitu untuk gambaran fisik sistem yang akan diterapkan pada komputer yang terhubung dalam sebuah jaringan yang dihubungkan dengan menggunakan kabel-kabel jaringan. Dalam menyusun hubungan antar komputer dalam sebuah jaringan ini di kenal dengan topologi jaringan. Topologi Jaringan yang menjelaskan hubungan geometris antara unsur-unsur dasar penyusun jaringan, yaitu node, link, dan station. Berikut gambaran umum jaringan yang akan diterapkan yaitu Toplogi Jaringan Star.



Gambar 4.23 Arsitektur Jaringan