SISTEM INFORMASI ABSENSI DAN PENGGAJIAN PEGAWAI DI PT. APOLO

A R T I K E L

oleh :

EKI NURHADI
1.09.11.056

PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK DAN ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS KOMPUTER INDONESIA
BANDUNG
2015

ABSTRACT

Attendance and payroll system is a very important aspect for any company, including PT. Apolo is needed because the company, workers or employees is a very important aspect and the most preferred. Attendance and payroll system that is running on the company's computerized however, many common problems such as data storage process is still in the form of archive, which is in the form of data quickly lost and damaged. Wages and Salary Administration in making salary slip and report errors often occur.

From the research that has been conducted, the researcher intends to help solve their problems is to design a system of attendance and payroll information. In this case the researchers used a prototype for the development of methods and systems using a structured approach that uses several tools and construction techniques, such as flowmap, context diagrams, and Data Flow Diagrams (DFD).

After passing through the implementation phase of the obtained results is data security more secure because it is equipped with the login process. In addition the data storage process more tidy and easier to manufacture paycheck, it can be concluded that this system can assist and facilitate the attendance and payroll process and can minimize error in the calculation of salary.
Keywords: Systems, Information, Attendance and Payroll

BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pada era globalisasi ini, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sangat pesat. Apalagi informasi sekarang sangat cepat menyebar ke penjuru dunia. Hal ini menjadi daya tarik besar perusahaan-perusahaan negeri maupun swasta. Sistem Informasi sendiri merupakan kegiatan atau aktifitas yang melibatkan serangkaian proses, berisi informasi - informasi yang digunakan untuk mencapai tujuan. Sistem Informasi ini berguna untuk lebih mendayagunakan segala komponen yang ada dalam suatu organisasi atau perusahaan agar dapat berjalan secara optimal.

Komputer yaitu alat atau media yang berfungsi untuk mengolah informasi dan mampu mengolah suatu informasi dengan cepat, tepat, akurat dan lebih efisien. Seperti diketahui komputer ini bermanfaat sebagai pendukung dalam pengambilan keputusan dari suatu organisasi agar tujuannya dapat tercapai sesuai dengan yang diharapkan.

PT. *Apolo* adalah sebuah perusahaan yang bergerak dibidang pengolahan kapas menjadi benang, dengan memproduksi benang serta melayani orderan memberikan mutu barang dan jasa yang berkualitas. PT. *Apolo* terletak di kab. Bandung yang berlokasi di majalaya Jl. Sukaraja no 5.

Di PT. *Apolo* penggajian karyawan perhitungan data gaji masih dilakukan secara manual sehingga kurang efektif dan efisien. Dari pencarian datapun masih dilakukan secara manual karena data masih berupa arsip ataupun kartu absensi yang setiap harinya harus dicek dan akan memakan waktu lebih lama dalam penyajian sebuah informasi. Terdapat penumpukan data yang dapat mempersulit proses pendataan, sehingga penggajian dalam proses pendataan sering terjadi kesalahan. Begitu pula dengan proses absensi masih menggunakan alat pengetokan yang menggunakan kartu, jam keluar masuk kerja pegawai dicatat pada kartu absensi.

Bagian Administrasi Upah dan Gaji PT. *Apolo* mengelola data penggajian dengan mengandalkan aplikasi *Microsoft Office Excel* mencangkup keseluruhan mulai dari data pegawai, absensi, dan penggajian. Dari data pegawai tersebut diambil setiap bagiannya sebagai dasar penetapan gaji pokok. Penginputan penggajian dilakukan setiap hari menggunakan aplikasi *Microsoft Office Excel* dan dikalkulasikan setiap minggu karena penggajian di perusahaan ini dilakukan setiap 1 minggu sekali. Lalu lembaran data penggajian tersebut disimpan pada arsip dan Bagian Administrasi Upah dan Gaji membuat laporan keuangan untuk penggajian mingguan dengan menggunakan aplikasi *Microsoft Office Excel* lalu dicetak dan disimpan diberkas arsip. Pembuatan laporan memakan waktu yang cukup lama, dikarenakan *Microsoft Office Excel* tidak terhubung dengan kartu absensi, sehingga ketika pembuatan laporan penggajian ada beberapa data yang membutuhkan data dari kartu absensi, sehingga data tersebut harus diinput kembali melalui *Microsoft Office Excel* untuk dibuat laporan penggajian.

Disini peneliti berusaha membuat suatu solusi pemecahan berupa sistem berbasis program desktop untuk mempermudah proses absensi dan penggajian pegawai agar dapat dilakukan secara baik dan benar, serta meminimalisasikan kesalahan-kesalahan yang sering terjadi. Sistem ini bertujuan agar pendataan penggajian dapat dilakukan secara cepat dan efisien.

Berdasarkan analisis dari permasalahan-permasalahan yang ada maka penulis merasa tertarik untuk dapat mengenal dan mendalami lebih jauh mengenai sistem penggajian karyawan yang ada pada PT. *Apolo* dan dalam hal ini penulis mencoba mengembangkan "SISTEM INFORMASI ABSENSI DAN PENGGAJIAN PEGAWAI DI PT. *APOLO*".

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

1.2.1 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah merupakan langkah awal untuk mengetahui masalah-masalah yang sering timbul dan sering terjadi dalam sistem yang sedang berjalan. Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah dijelaskan diatas, maka dapat diidentifikasikan permasalahan yang terjadi dalam sistem penggajian pegawai di PT. *Apolo* yang sedang berjalan saat ini, diantaranya yaitu:

1. Sudah menggunakan *Microsoft Office Excel* namun tidak terhubung dengan proses absensi, dan juga dalam penginputan gaji sering kali terjadi kesalahan, penumpukan data pegawai di *Microsoft Office Excel* membuat Bag. Administrasi Upah dan Gaji keliru harus mencari data pegawai .
2. Pembuatan laporan memakan waktu yang cukup lama. Hal tersebut dikarenakan *Microsoft Office Excel* tidak terhubung dengan kartu absensi, sehingga ketika pembuatan laporan ada beberapa data yang membutuhkan data dari kartu absensi. Data tersebut harus diinput kembali melalui *Microsoft Office Excel* untuk dibuat laporan penggajian.
3. Proses absensi masih menggunakan pengetokan dengan mengandalkan kartu absensi.

1.2.2 Rumusan Masalah

Sistem Informasi Penggajian ini dibuat dengan melihat kondisi dan kebutuhan yang ada di PT. *Apolo*, dimana kondisi tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut :

1. Bagaimana Sistem Informasi Penggajian dan Absensi Pegawai yang sedang berjalan di PT. *Apolo*.
2. Bagaimana Perancangan Sistem Informasi Penggajian dan Absensi Pegawai di PT. *Apolo*.
3. Bagaimana Pengujian Sistem Informasi Penggajian dan Absensi Pegawai di PT. *Apolo*.
4. Bagaimana Mengimplementasikan Sistem Informasi Penggajian dan Absensi Pegawai di PT. *Apolo.*

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.3.1 Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini bertujuan untuk memperbaiki dan menggambarkan sistem yang sedang berjalan saat ini. Dan bertujuan untuk mengetahui Sistem Penggajian yang berjalan saat ini pada PT. *Apolo*. Sebelumnya diproses secara manual bisa menjadi berbasis komputer dengan mengubah sistem lama menjadi sistem baru yang diusulkan. Dengan kata lain penulis membuat suatu sistem baru untuk menggantikan sistem lama atau memperbaiki sistem lama yang sudah ada.

1.3.2 Tujuan Penelitian

Adapun Tujuan dari Penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk Mengetahui Sistem Informasi Penggajian dan Absensi yang sedang berjalan di PT. *Apolo* saat ini.
2. Untuk Merancang Sistem Informasi Penggajian dan Absensi di PT. *Apolo*.
3. Untuk Menguji Sistem Informasi Penggajian dan Absensi Pegawai di PT. *Apolo*.
4. Untuk Mengimplementasikan Sistem Informasi Penggajian dan Absensi di PT. *Apolo*

1.4 Kegunaan Penelitian

Kegunaan Penelitian dibagi dua yaitu kegunaan praktis dan kegunaan akademis, dimana dalam kegunaan praktis menguraikan kegunaan program untuk perusahaan dan kegunaan akademis untuk untuk kepentingan penelitian atau studi akademis.

1.4.1 Kegunaan Akademis

1. Bagi pengembangan ilmu Manajemen Informatika, Penelitian ini memberikan referensi mengenai Sistem Informasi khususnya Sistem Informasi Penggajian Pegawai.
2. Bagi peneliti, dapat menambah wawasan dan sebagi tolak ukur nalar dan juga penerapan teori-teori yang sudah didapatkan dari perkuliahan selama ini.
3. Bagi peneliti lain, sebagai bahan referensi bagi peneliti lain yang ingin mengkaji dalam bidang yang sama.

1.4.2 Kegunaan Praktis

1. Bagi PT. *Apolo*, hasil penelitan ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan masukan dan pertimbangan dalam pengambilan keputusan cepat terkait dengan Proses Penggajian pegawai.
2. Bagi pegawai di PT. *Apolo*, penelitian ini diharapkan dapat memberikan pegawai informasi seputar gaji secara mudah dan diharapkan dapat menimbulkan motifasi yang dapat mendukung terhadap perusahaan.

1.5 Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terfokus dan terarah maka akan diberikan batasan terhadap sistem yang akan dibahas, antara lain :

1. Sistem ini dirancang dan dibuat hanya untuk digunakan di PT. *Apolo*, dengan hak akses untuk Bagian Administrasi Upah dan Gaji.
2. Sistem hanya melakukan proses absensi, penghitungan gaji pegawai serta slip gaji dan data laporan penggajian yang dipengaruhi oleh Absensi dan Bagian.
3. Sistem tidak mengolah tunjangan hari raya, karena tunjangan tersebut dilakukan setahun sekali.

BAB II
LANDASAN TEORI

2.1 Sistem

2.2.1. Pengertian Sistem

Menurut Robert G. Murdick yang dikutip oleh Al-Bahra Bin Ladjamudin [5:p3] dalam bukunya yang berjudul "*Analis dan Desain Sistem Informasi*" menyatakan bahwa sistem adalah sekumpulan unsur atau elemen yang saling berkaitan dan saling mempengaruhi dalam melakukan kegiatan bersama untuk mencapai suatu tujuan.

2.2 Pengertian Informasi

Data dapat didefinisikan sebagai bahan keterangan tentang kejadian-kejadian nyata atau fakta-fakta yang dirumuskan dalam sekelompok lambang tertentu yang tidak acak yang menunjukkan jumlah, tindakan atau hal. Data dapat berupa catatan-catatan dalam kertas, buku, atau tersimpan sebagai file dalam basis data.

Menurut Edhy Sutanta [3 : p9-10] Informasi merupakan hasil pengolahan data sehingga menjadi bentuk yang penting bagi penerimanya dan mempunyai kegunaan sebagai dasar dalam pengambilan keputusan yang dapat dirasakan akibatnya secara langsung saat itu juga atau secara tidak langsung pada saat mendatang. Untuk memperoleh informasi, diperlukan adanya data yang akan diolah dan unit pengolah.

Menurut Azhar Susanto [2000 : p37] Informasi merupakan hasil dari pemrosesan data, akan tetapi tidak semua dari hasil pemrosesan data tersebut bias menjadi informasi.

Menurut Raymon Mc Leod dalam Azhar Susanto [2000 : p38] Informasi sebagai data yang telah diolah menjadi bentuk yang lebih berarti bagi penerimanya.

2.3 Pengertian Absensi dan Penggajian

A. Penggajian

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Pengertian Gaji adalah upah kerja yang dibayar dalam waktu tetap atau bias juga balas jasa yang diterima pekerja dalam bentuk uang berdasarkan waktu tertentu.

Dengan pengertian gaji diatas, maka dapat ditari kesimpulan bahwa gaji adalah upah atau imbalan sebagai balas jasa atau penghargaan atas hasil kerja seseorang.Imbalan jasa yang diberikan kepada pegawai sering kali disebut dengan gaji upah atau konpensasi, akan tetapi bila ketiga nama itu ditelaah satu persatu, maka akan berbeda pengertian.

B. Absensi

Pengertian Absensi secara umum adalah suatu pendataan kehadiran,bagian dari laporan aktifitas suatu institusi atau komponen-komponen institusi itusendiri yang berisi data-data kehadiran yang disusun dan diatur sedemikian rupa sehingga mudah untuk dicari dan dipergunakan apabila sewaktu-waktu diperlukan oleh pihak yang berkepentingan.

Adapun menurut Panggabean definisi ketidakhadiran (*absenteism*) adalah kegagalan untuk melapor pada waktu kerjaPanggabean. Dengan kata lain ketidakhadiran merupakan kegagalan seorang karyawan untuk hadir di tempat kerja pada hari kerja. Ketidakhadiran berbeda dengan terlambat (*lateness*) yang menunjukkan kegagalan untuk datang tepatwaktu.Cara menghitung ketidakhadiran dengan membagi *time loss* yaitu jumlahhari-hari yang hilang dengan frekuensi, yaitu jumlah kehadiran selama satu periode.Jadi Sistem Informasi Absensi dan Penggajian adalah suatu sistem informasi yang mengorganisasikan serangkaian prosedur dan metode yang dirancang untuk menghasilkan, menganalisa, menyebarkan dan memperoleh informasi guna mendukung pengambilan keputusan mengenai kepegawaian.

Berdasarkan kamus Bahasa Indonesia, absen adalah tidak bekerjanyaseorang pegawai pada saat hari kerja, karena sakit, izin, alpa atau cuti. Absensi adalah daftar administrasi ketidakhadiran pegawai. Dimana pegawai yang tidak hadir akan tercatat di daftar abensi dan kapan saja bisa di cek oleh atasan perusahaan.

III. OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1 Objek Penelitian

3.1.1 Sejarah Singkat Perusahaan

PT. *Apolo* didirikan pada tahun 1992 berawal dari tingginya permintaan pasar dalam negeri dan luar negeri untuk produk benang sedangkan industri yang dapat memenuhi permintaan tersebut sangat minim di Indonesia. Berdasarkan survei pasar industri menunjukkan adanya peningkatan permintaan produk benang dari tahun ke tahun hal ini disebabkan oleh pertambahan jumlah populasi.

Atas dasar itulah keberadaan perusahaan kami, untuk melayani permintaan pasar lokal dan luar negeri untuk produk benang serta memberikan garansi mutu barang dan jasa yang berkualitas.

3.1.2. Visi dan Misi Perusahaan

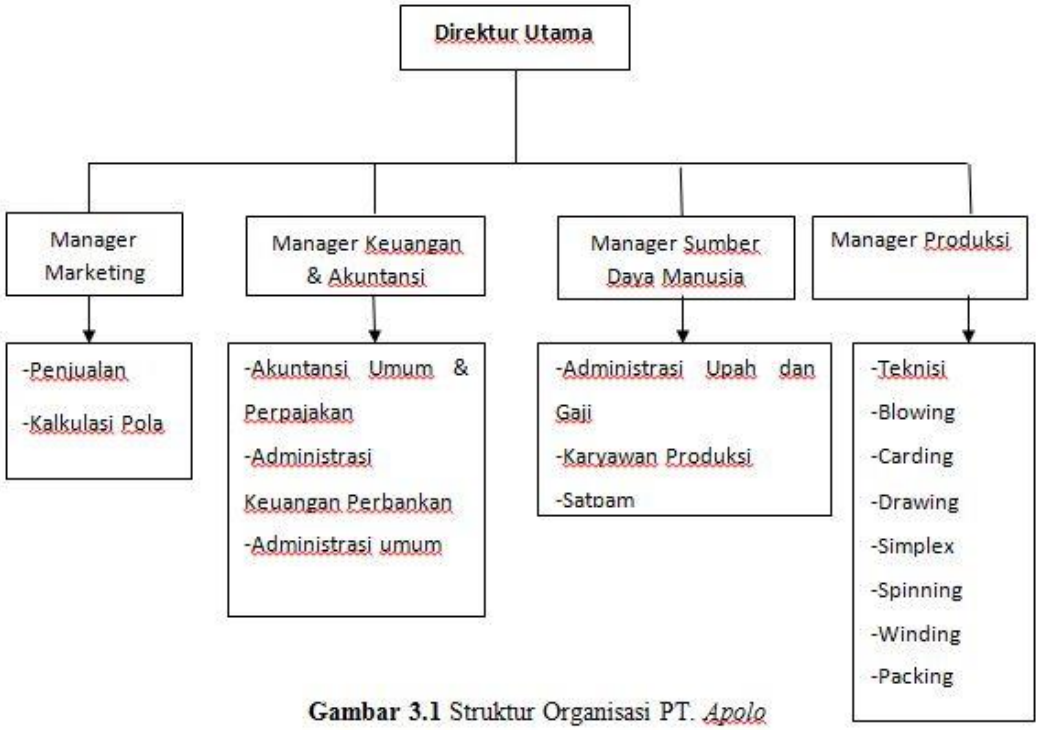
3.1.2.1. Visi

"Menjadi perusahaan yang dipercaya konsumen dalam mutu dan ketepatan waktu menyelesaikan order"

3.1.2.2. Misi

1. Bersama pemerintah Indonesia membangun bangsa dengan meningkatkan kesejahteraan pekerja.
2. Membantu pekerja untuk pendapatan keluarga.

3.1.3. Struktur Organisasi Perusahaan



Gambar 3.1 Struktur Organisasi PT. *Apolo*

(Sumber PT. *Apolo*)

3.2 Metode Penelitian

3.2.1 Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan penulis yaitu penelitian deskriptif yang dimana metode deskriptif pada pendekatan kasus PT. *Apolo*, yaitu suatu metode dengan tujuan untuk membuat gambaran secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta dan sifat-sifat pada suatu objek penelitian tertentu. Pada tahap pertama penulis melakukan dengan cara mengumpulkan data dan bahan yang diperlukan terlebih dahulu, dan pada tahap berikutnya penulis mengolah dan membahas sampai pada suatu kesimpulan yang pada akhirnya dapat dibuat suatu laporan untuk melampirkan semua kegiatan yang dikerjakan selama dilakukannya penelitian di PT. *Apolo*.

3.2.2 Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

3.2.2.1 Pendekatan Sistem

Metode pendekatan sistem yang akan digunakan oleh penulis adalah metode pendekatan analisis dan perancangan terstruktur. Dalam metode ini terdapat Flow Map, Diagram Konteks, Data Flow Diagram (DFD), Entity Relationship Diagram (ERD), Kamus Data, Normalisasi File, Tabel Relasi

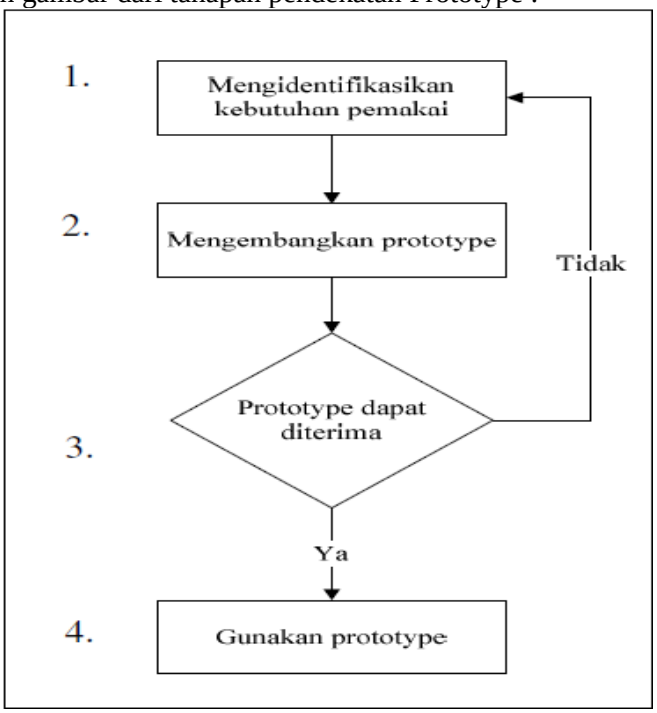
3.2.2.2 Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang dipakai penulis adalah dengan menggunakan metode Prototype. Metode Prototype merupakan suatu metode dalam pengembangan sistem yang menggunakan pendekatan untuk suatu program dengan cepat dan bertahap. Metode Prototype juga membuat suatu proses pengembangan sistem informasi menjadi lebih cepat dan lebih mudah.

Berikut ini adalah tahapan – tahapan yang harus dilaksanakan apabila menggunakan metode Prototype :

1. Mengidentifikasikan kebutuhan pemakai.
2. Mengembangkan prototype.
3. Menentukan apakah prototype dapat diterima. Analis mendidik pemakai dalam penggunaan prototype dan memberikan kesempatan kepada pemakai untuk membiasakan diri dengan sistem. Pemakai memberikan masukan bagi analis apakah prototype memuaskan. Jika ya, langkah 4 akan diambil, jika tidak prototype direvisi dengan mengulangi langkah 1, 2, dan 3 dengan pengertian yang lebih baik mengenai kebutuhan pemakai.
4. Menggunakan prototype.

Berikut ini adalah gambar dari tahapan pendekatan Prototype :



Gambar 3.1 Model *Prototype*

Beberapa kelebihan dari model Prototype :

Komunikasi antara analis sistem dan pemakai membaik, Analis dapat bekerja lebih baik dalam menentukan kebutuhan pemakai, Pemakai berperan lebih aktif dalam pengembangan system, Spesialis informasi dan pemakai menghabiskan lebih sedikit waktu dan usaha dalam mengembangkan system, Penerapan menjadi lebih mudah.

Beberapa kelemahan dari model Prototype :

Prototype hanya bisa berhasil jika pemakai bersungguh – sungguh alam menyediakan waktu dan pikiran untuk mengerjakan prototype, Kemungkinan dokumentasi terabaikan karena pengembangan lebih berkonsentrasi pada pengujian dan pembuatan prototype, Mengingat target waktu yang pendek, ada kemungkinan sistem yang dibuat tidak lengkap atau bahkan sistem kurang teruji, Jika terlalu banyak proses pengulangan dalam pembuatan prototype, ada kemungkinan pemakai menjadi jenuh dan memberikan reaksi yang negative, Apabila tidak terkelola dengan baik, prototype menjadi tidak pernah berakhir. Hal ini disebabkan permintaan terhadap perubahan terlalu mudah untuk dipenuhi.

IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Analisis dan Perancangan Sistem

4.1.1 Perancangan Sistem

Perancangan sistem ini dibuat sebagai tahapan untuk mempersiapkan proses implementasi sistem yang di inginkan oleh user atau pengguna, serta menggambarkan secara jelas proses – proses yang di inginkan oleh pengguna, sesuai dengan metode pendekatan yang digunakan dalam sistem ini yaitu metode terstruktur. Adapun perancangan ini meliputi perancangan *Contex Diagram, Data Flow Diagram (DFD), Kamus data.*

4.1.2 Tujuan Perancangan

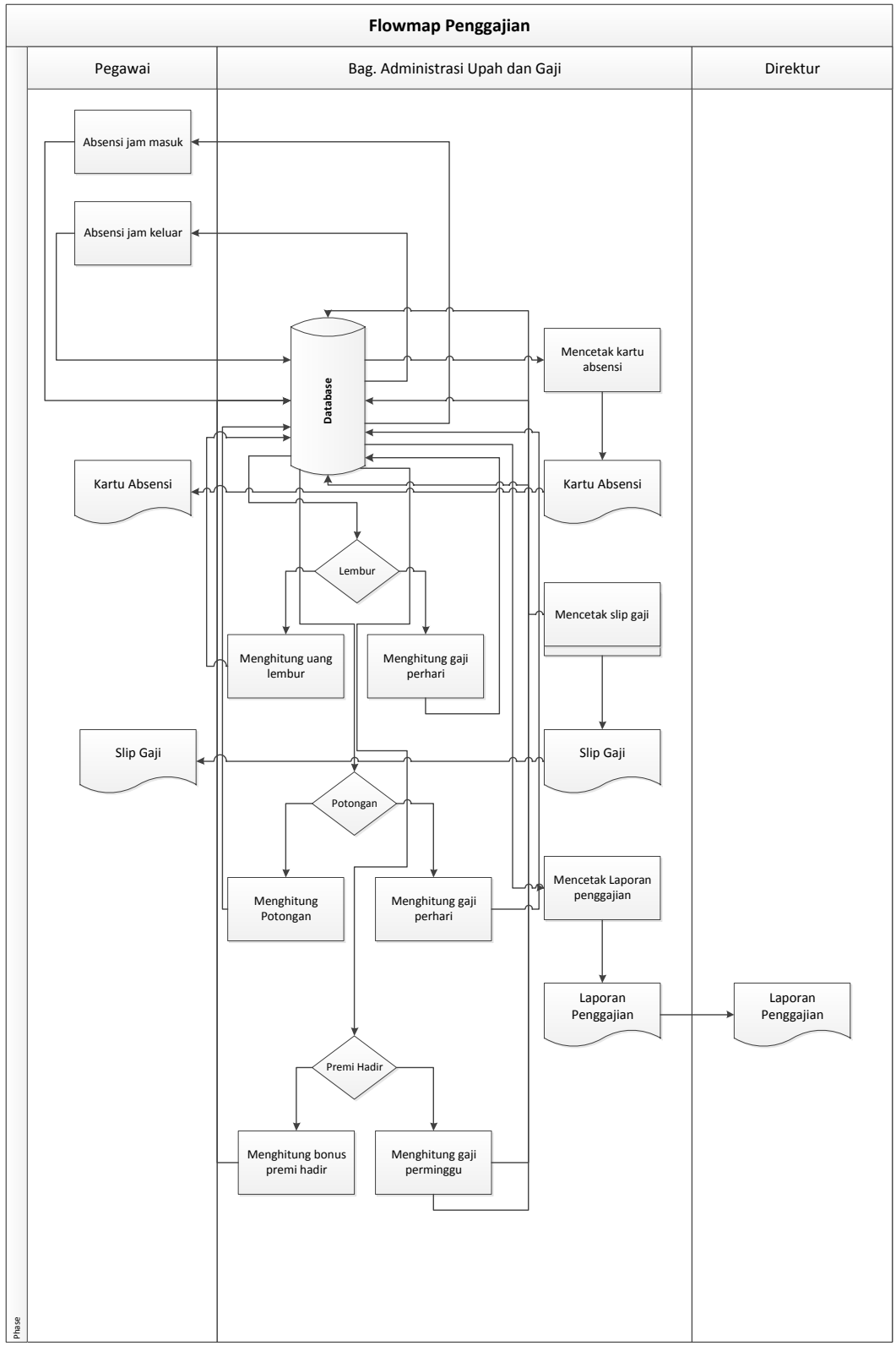
Tujuan perancangan sistem ini untuk menggambarkan secara umum pengembangan sistem informasi yang diusulkan yang dapat memberikan menganalisis kelemahan – kelemahan pada sistem yang sudah ada, dengan mengembangkan sistem yang sudah ada diharapkan sistem ini dapat membantu dan memberikan kemudahan bagi perusahaan dalam proses absensi dan penggajian pegawai.

Tujuan dari perancangan sistem merupakan proses penyiapan spesifikasi yang terperinci untuk pengembangan suatu sistem baru. Langkah permulaan perancangan sistem adalah rencana pengembangan disiapkan selama sistem dimodifikasi dan disetujui oleh manajemen, tahap perancangannya harus mengisi semua perincian rencana suatu pengembangan agar sistem yang baru dapat diimplementasikan dengan memuaskan.

Tujuan perancangan suatu sistem secara global adalah membentuk kerangka sistem pengolahan data dengan bantuan komputer agar sistem yang ada menjadi lebih terkomputerisasisecara otomatis dan dapat memudahkan proses pengolahan data.Sedangkan tujuan utama dari perancangan sistem secara umum adalah untuk memberikan gambaran secara umum kepada pemakai *(user)* mengenai sistem informasi yang baru, perancangan sistem secara umum juga sudah dapat mengenai komponen sistem informasi yang akan di desain dan akan diolah.

4.1.3.1. Flowmap

Flowmap menggambarkan aliran dan informasi antar area didalam sebuah organisasi. Bagan alur ini menelusuri sebuah dokumen dari asalnya sampai tujuannya. Secara rinci bagan alir ini menunjukkan dari mana dokumen tersebut berasal, distribusinya, tujuan digunakannya dokumen tersebut. Berikut adalah merupakan gambar *Flowmap* Prosedur Absensi dan Penggajian pegawai yang diusulkan :

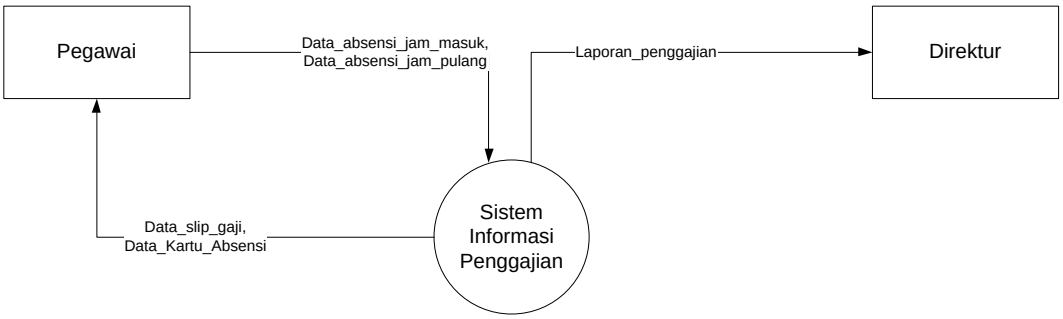

Flowmap Penggajian
Pegawai
Bag. Administrasi Upah dan Gaji
Direktur
Absensi jam masuk
Absensi jam keluar
Database
Mencetak kartu absensi
Kartu Absensi
Kartu Absensi
Lembur
Mencetak slip gaji
Menghitung uang lembur
Menghitung gaji perhari
Slip Gaji
Slip Gaji
Potongan
Mencetak Laporan penggajian
Menghitung Potongan
Menghitung gaji perhari
Laporan Penggajian
Laporan Penggajian
Premi Hadir
Menghitung bonus premi hadir
Menghitung gaji perminggu
Phase

Gambar 4.1 Flowmap Prosedur Absensi Penggajian yang diusulkan

4.1.3.2. Diagram Konteks

Diagram konteks merupakan diagram tingkat tinggi yang menggambarkan seluruh jaringan baik masukan maupun keluaran darisuatu sistem. Tujuan pembuatan diagram konteks yaitu untuk memperlihatkan sebuah proses yang berinteraksi dengan lingkungannya. Pada diagram konteks akan terlihat bagaimana arus data yang masuk dan bagaimana arus data yang keluar dari entitas luar yang mempengaruhi sistem.

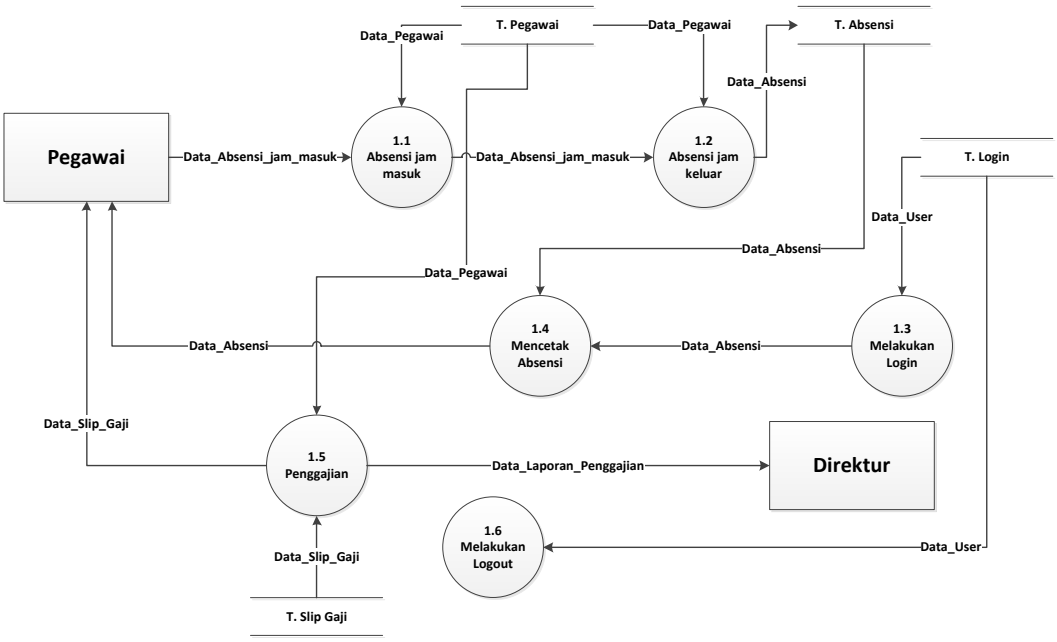
Dibawah ini adalah diagram konteks yang diusulkan secara garis besar dan dapat lihat sebagai berikut :



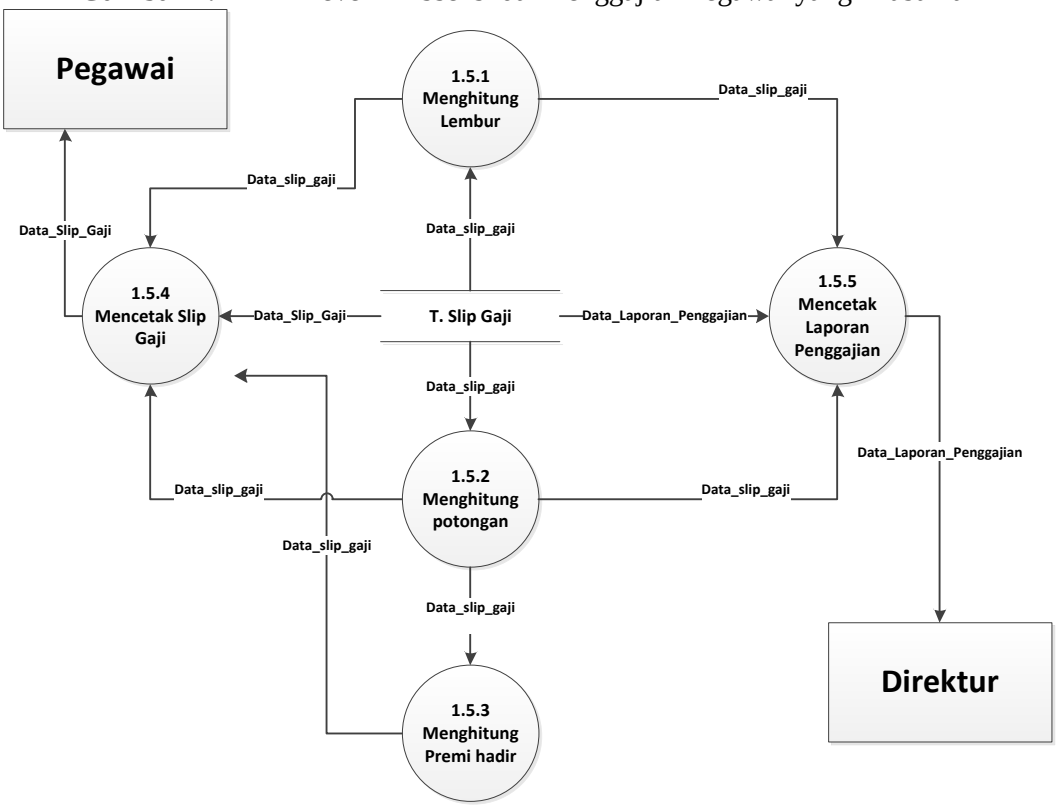
Gambar 4.2 Diagram Konteks Absensi dan Penggajian Pegawai yang diusulkan

4.1.3.1. Data Flow Diagram (DFD)

Data Flow Diagram (DFD) merupakan proses yang menggambarkan suatu alur informasi yang lebih detail dan terperinci yang merupakan pengembangan dari diagram konteks. Berikut ini gambar DFD untuk absensi dan penggajian pegawai yang diusulkan :



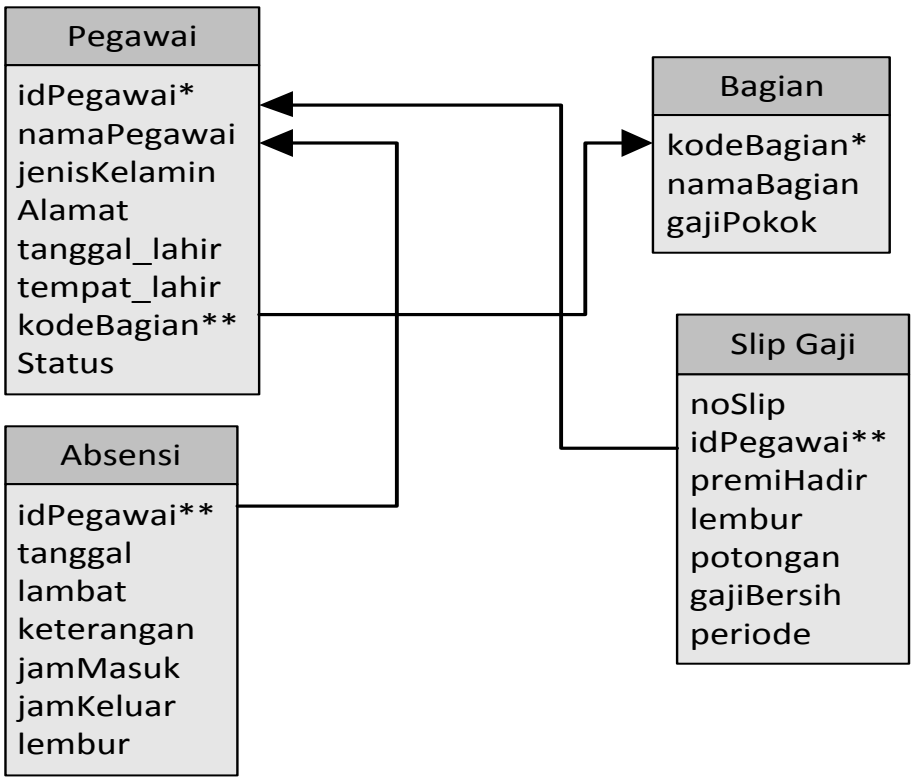
Gambar 4.1 DFD Level 1 Absensi dan Penggajian Pegawai yang Diusulkan



Gambar 4.2 DFD Level 2 Proses 1.5 Absensi dan Penggajian Pegawai yang Diusulkan

4.1.3.2. Relasi Tabel

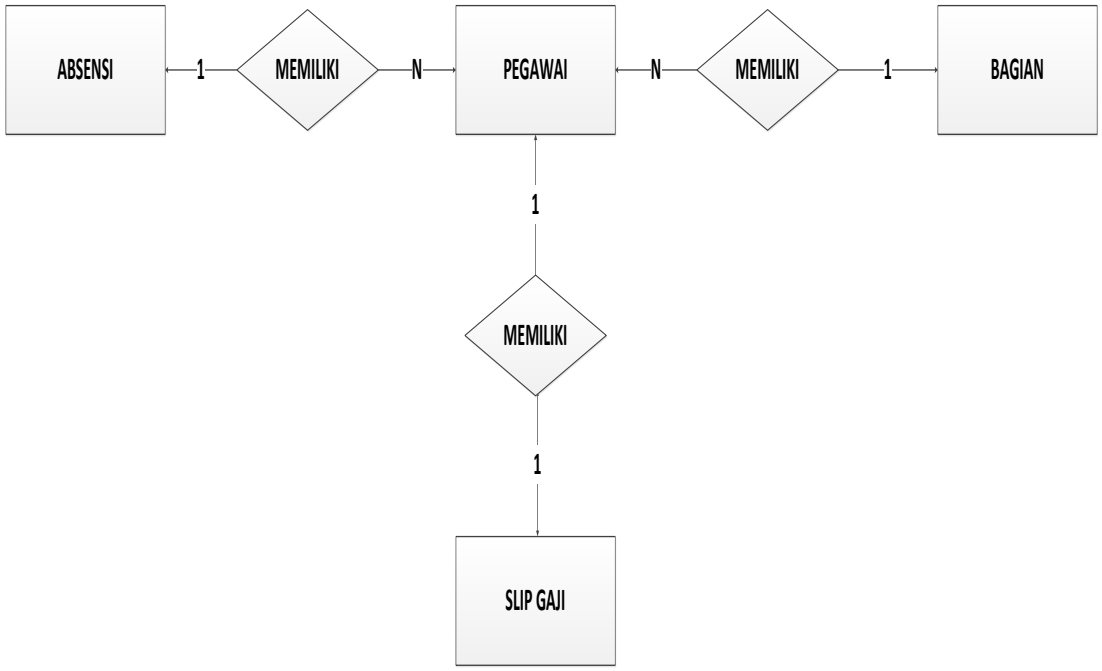
Proses ini merupakan hubungan antar file yang satu dengan yang lainnya yang saling berhubungan. Adapun gambarannya adalah sebagai berikut:



Gambar 4.5 Relasi Tabel

4.1.3.3. Entity Relationship Diagram

Entitas relasi diagram (ERD) adalah bentuk bagan yang menggunakan relasi dan entitas suatu informasi entitas relasi diagram di buat dengan menggunakan persepsi yang tediri dari sekumpulan objek yang ada dan dibedakan dari objek yang ada serta dibedakan dari objek lain.



Gambar 4.6 ERD

4.2 Implementasi dan Pengujian Sistem

4.2.1 Implementasi Sistem

Implementasi sistem informasi penggajian pegawai PT. *Apolo* dilakukan menggunakan bahasa pemograman Java dengan menggunakan aplikasi NetBeans IDE 7.3.1, dan basis data yang digunakan adalah MySQL. dengan NetBeans IDE 7.3.1, aplikasi tersebut dapat dijalankan pada berbagai platform sistem operasi dan perangkat keras, tetapi implementasi dan pengujian sepenuhnya hanya dilakukan di perangkat keras PC (*personal computer*) dengan sistem operasi Microsoft Windows 7.

4.2.1.1 Implementasi Perangkat Lunak

Untuk implementasi perangkat lunak yang dipakai dalam pembuatan sistem informasi ini adalah dengan menggunakan :

1. Windows 7 sebagai sistem operasi yang penulis pakai.
2. NetBeans IDE 7.3.1 sebagai aplikasi bahasa pemograman java dalam pembuatan program sistem informasi penggajian pegawai.
3. *MySQL*, sebagai pengembang basis data dan perangkat lunak lainnya menggunakan *XAMPP*.
4. i*Report*, sebagai aplikasi untuk pembuatan laporan.

1.2.1.2 Implementasi Perangkat Keras

Untuk dapat menjalankan program sistem informasi penggajian pegawai ini dibutuhkan perangkat keras. Perangkat keras yang diperlukan pada saat implementasi sistem informasi penggajian pegawai ini antara lain :

1. *Server*
   a. Menggunakan minimal prosessor berkecepatan 2.50 *Ghz*
   b. Menggunakan RAM minimal 512 MB.
   c. Tersedianya *HardDrive* untuk media penyimpanan, minimal 10 MB untuk *server*, diluar basisdata.
   d. *Mouse, Keyboard*, dan *Monitor* sebagai peralatan antarmuka.
2. *Client*
   a. Menggunakan minimal prosessor berkecepatan 2.50 *Ghz*
   b. Menggunakan RAM minimal 256 MB
   c. *Mouse, Keyboard*, dan *Monitor*, dan *Printer* sebagai peralatan antarmuka.

1.2.2 Pengujian Sistem

Berdasarkan hasil pengujian dari kasus uji sample di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa perangkat lunak bekerja sesuai dengan harapan dan berjalan dengan sebagaimana mestinya.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil perancangan tentang sistem informasi kepegawaian yang diusulkan, maka penulis dapat menarik kesimpulan bahwa :

1. Dengan adanya Sistem Informasi Absensi dan Penggajian pegawai, Maka saat ini pengolahan data absensi dan penggajian pegawai di PT. *Apolo* bisa dilakukan dengan lebih efektif dan efisien. Sehingga mampu meningkatkan kinerja pegawai menjadi lebih baik.
2. Dengan dibangunnya Sistem Informasi Absensi dan Penggajian pegawai, maka kendala yang semula dihadapi oleh pihak PT. *Apolo*, yaitu keakuratan, ketepatan waktu dalam pencarian data pegawai, data laporan absensi serta laporan penggajian, secara otomatis dapat ditanggulangi.
3. Dengan Sistem Informasi Absensi dan Penggajian pegawai yang sudah dibangun, Direktur maupun bagian administrasi upah dan gaji tidak lagi mengalami kesulitan dalam memperoleh laporan tentang pegawai, absensi dan penggjian pegawai.

   Jadi perancangan sistem informasi absensi dan penggajian ini telah memenuhi harapan dari perancang dan pihak-pihak yang memerlukan sistem informasi ini, dalam hal ini adalah PT. *Apolo*.

5.2 Saran

Adapun dari kesimpulan diatas, penulis memberikan saran-saran sebagai berikut :

1. Dalam segi penampilan *software* masih nampak sederhana masih harus mendapatkan desain yang lebih baik.

2. Bag. Administrasi Upah dan Gaji mampu menjaga password agar tidak ada orang lain yang mengetahui, agar tidak terjadi hal – hal yang tidak diinginkan, seperti pencurian data , kehilangan data, kerusakan data.
3. PT. *Apolo* hendaknya terus mengembangkan *software* absensi dan penggajian pegawai yang telah dibangun agar terus *up to date* sesuai dengan kebutuhan yang dibutuhkan sehingga aplikasi tersebut menjadi lebih sempurna.
4. Diharapkan perusahaan dapat melakukan sistem *maintenance* secara berkala untuk menggurangi adanya kemungkinan error pada sistem.

DAFTAR PUSTAKA

[1]Kadir Abdul. *Pengenalan Sistem Informasi*. Yogyakarta : Andi 2003
[2]Kristanto Andri. *Perancangan Sistem Informasi*. Yogyakarta *:* Gava Media 2008
[3]Susanto Azhar. *Sistem Informasi Manajemen:* Konsep dan Pengembangannya. Bandung : Lingga Jaya 2004
[4] Jogiyanto Hartanto. *Pengenalan Komputer*. Yogyakarta : Andi 2002
[5] Jogiyanto Hartanto. *Pengantar Ilmu Komputer*. Yogyakarta : Andi 1999
[6]Jogiyanto HM. *Analisis dan Desain Informasi:* pendekatan terstruktur. Yogyakarta : Andi 2002
[7]Jogianto MBa, Ph D.. *Analisis dan desain sistem informasi*. Yogyakarta : Andi 2005
[8]Jogiyanto HM. *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Andi 2005
[9]Kotler, Philip and Kevin Lane Keller. *Marketing Management, twelfth edition*. New Jersey.Pearson Education Inc. 2006
[10]Roger S Pressman.. *Rekayasa Perangkat Lunak*. Pendekatan Praktisi (Buku Satu). Yogyakarta : Andi 2001
[11]Nugroho Bunafit."*Database Relational dengan MySQL*", 1th ed. Yogyakarta : Andi 2005
[12]Afrizal Yasmi.. *Materi Kuliah Jaringan Komputer* Bandung : UNIKOM 2007