BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Kerja Praktek

Perkembangan sistem informasi yang berbasis komputerisasi saat ini berkembang dengan pesat, sehingga komputer sudah merupakan suatu sarana yang banyak digunakan di instansi pemerintah atau perusahaan swasta juga sampai ke rumah-rumah. Komputer merupakan pengolah data yang dapat bekerja secara cepat dan akurat, bekerja secar otomatis untuk menyimpan dan mengolah data, memproses dan menghsilkan informasi sesuai dengan program yang diberikan kepadanya.

Komputer mampu:

a. Bekerja terus menerus
b. Bekerja sesuai yang diperintahkan
c. Bekerja secara cepat dan teliti
d. Mampu menyimpan data dalam jumlah yang besar

Kemampuan komputer tadi akan dipakai di salasatu perusahaan yang bergerak di bidang pelayanan jasa yaitu CV. Ihsan Solusi Informatika agar pengolahan data menjadi lebih cepat .

CV. Ihsan Solusi Informatika merupakan salah satu perusahaan yang bergerak di bidang pelayanan jasa. Pelayanan jasa tersebut meliputi pembuatan software. Di CV. Ihsan Solusi Informatika banyak sekali pelayanan jasa yang dikerjakan

secara manual *(tetapi ada juga yang menggunakan komputerisasi)* sebagai salah satu contoh proses penggajian kepada pegawai. Karena banyak proses yang dikerjakan secara manual, sehingga proses penggajian menghabiskan waktu yang cukup lama dan resiko kesalahan pun cukup besar. Berdasarkan latar belakang di atas CV. Ihsan Solusi Informatika bermaksud untuk :

“MERANCANG SISTEM INFORMASI PROSES PENGGAJIAN PEGAWAI DI CV. IHSAN SOLUSI INFORMATIKA “.

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah

1.2.1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka dapat diketahui permasalahannya adalah

“ Bagaimana MERANCANG SISTEM INFORMASI PROSES PENGGAJIAN PEGAWAI DI CV. IHSAN SOLUSI INFORMATIKA “

1.2.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang ditemukan pada Museum Geologi Bandung, diperoleh beberapa rumusan masalah sebagai berikut:

- Bagaimana sistem penggajian lapangan yang berjalan pada CV. Ihsan Solusi Informatika.
- Bagaimana sistem informasi data penggajian lapangan yang diusulkan pada CV. Ihsan Solusi Informatika.

1.3. Maksud dan Tujuan Kerja Praktek

I.3.1. Maksud

a. Untuk memenuhi syarat Kerja Praktek Program Pendidikan Diploma tiga (D3) jurusan Manajemen Informatika di Universitas Komputer Indonesia (UNIKOM) Bandung.
b. Untuk menerapkan teori-teori yang telah didapat pada masa perkuliahan.
c. Untuk menambah wawasan dan untuk mengetahui dan merasakan langsung bagaimana dunia kerja.

1.3.2. Tujuan

Tujuan dari pembuatan perancangan sistem informasi ini adalah

1. Mempermudah dalam pengolahan data dengan komputerisasi.
2. Mempermudah dalam pelayanan jasa kepada pensiun dalam memberikan gaji pensiun.
3. Mempermudah karyawan dalam memberikan gaji.
4. Untuk menerapkan langsung ilmu yang didapat selama kuliah. Sehingga dengan melakukan Kerja Praktek, ilmu yang telah didapat akan bermanfaat bagi perusahaan selama Kerja Praktek.
5. Sebagai bahan dan syarat untuk melakukan penyusunan Tugas Akhir

1.4. Batasan Masalah

Permasalahan yang ada di CV. Ihsan Solusi Informatika cukup luas, tapi masalah dibatasi yaitu dalam hal pengolahan data pegawai agar pembahasan tidak menyimpang dan lebih terarah. Adapun batasan masalahnya adalah :

1. Proses Data pegawai
2. Proses data transaksi (pemberian gaji)
3. Laporan data pegawai
4. Laporan gaji.

1.5. Lokasi dan Jadwal Kerja Praktek

Untuk lokasi Kerja Praktek dilakukan pada CV Ihsan Solusi, yang beralamat di Jl. Antapani XI No. 17 Bandung. Sedangkan untuk Jadwal Kerja Praktek dilakukan selama 1 bulan, dimulai pada tanggal 3 Agustus 2009 sampai dengan tanggal 28 Agustus 2009.

Tabel 1.6. Jadwal Kegiatan Kerja Praktek

Keterangan	Agustus				September				Oktober			
	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV
Kerja Praktek												
Mencari Data												
Mengumpulkan Data												
Penyusunan dan Bimbingan Kerja Praktek												

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1. Konsep Dasar Sistem Informasi

Sistem Informasi merupakan satu kesatuan komponen yang tak terpisahkan, dan merupakan suatu gabungan dari sistem dan informasi.

2.1.1. Pengertian Sistem

Menurut **Jogianto Hartono** dalam bukunya *Analisis & Design* mengartikan bahwa : **”Sistem adalah kumpulan dari elemen – elemen yang berintraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu ”.**

Dari definisi di atas penulis mengambil simpulan bahwa sistem adalah sekumpulan unsur yang saling berhubungan antara yang satu dengan yang lainnya untuk mencapai suatu tujuan tertentu.

2.1.2. Pengertian Informasi

Informasi adalah sesuatu yang nyata atau setengah nyata yang dapat mengurangi derajat ketidak pastian tentang suatu keadaan atau kejadian. Sebagai contoh informasi yang menyatakan bahwa nilai rupiah akan naik akan mengurangi ketidak pastian mengenai jadi tidaknya investasi akan dilakukan. Adapun pengertian informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya.

2.2. Pengertian Program Aplikasi

2.2.1. Pengertian Program

Program adalah ekspresi pernyataan atau kombinasi yang disusun dan dirangkai menjadi satu kesatuan prosedur yang berupa urutan langkah untuk menyelesaikan masalah yang diimplementasikan dengan menggunakan bahasa pemrograman, sehingga dapat dieksekusi oleh komputer.

2.2.2. Pengertian Aplikasi

Aplikasi merupakan penerapan, menyimpan sesuatu hal, data permasalahan pekerjaan kedalam suatu sarana atau media yang digunakan untuk menerapkan atau mengimplementasikan hal atau permasalahan tersebut sehingga berubah menjadi suatu bentuk yang baru tanpa menghilangkan nilai – nilai dasar dari hal, data, permasalahan atau pekerjaan. Jadi dalam hal ini hanya bentuk dari tampilan data yang berubah, sedangkan isi yang memuat dalam data tersebut tidak mengalami perubahan.

Jadi program aplikasi adalah sederetan kode yang digunakan untuk mengatur komputer supaya dapat melakukan pekerjaan sesuai dengan keinginan *programmer* atau *user*.

2.3. Konsep Dasar Pengolahan Data

Menurut ABD[1] Sistem pengolahan data merupakan suatu sistem di dalam perusahaan yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasional, bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi.

Sistem pengolahan data dalam dunia bisnis dan pemerintahan mempunyai tiga tujuan utama yaitu:

1. Menyajikan data guna mendukung pengambilan keputusan
2. Menyajikan data guna mendukung operasi harian
3. Menyajikan data yang berkenaan dengan perusahaan

Sistem pengolahan data sering kali dinyatakan berdasarkan sumber dayanya seperti sistem pengolahan data berikut:

1. Sistem pengolahan data yang didominasi oleh sumber daya manusia yang dikenal dengan sistem pengolahan data manual
2. Sistem pengolahan data yang mengutamakan peralatan yang dikenal dengan sistem pengolahan data otomatis
3. Sistem pengolahan data yang menggunakan peralatan pendukungnya dikenal dengan sistem pengolahan data berdasarkan komputer

2.3.1. Pengertian Sistem Pengolahan Data

Data juga mempunyai banyak pengertian, dalam konteks ini akan di bahas mengenai data-data yang berhubungan dengan sistem pengolahan data itu sendiri. Ada banyak pendapat tentang pengertian data, diantaranya menurut JOG[3] data adalah informasi yang didefinisikan sebagai teratur dari simbol-simbol yang mewakili kualitas, tindakan, benda dan lain sebagainya.

Dapat disimpulkan bahwa sistem pengolahan data adalah sekelompok elemen atau fakta angka-angka yang dicatat tidak sedang digunakan untuk menghasilkan informasi yang dibutuhkan dalam proses pengambilan keputusan. Selain itu untuk menunjang suatu pengolahan data menjadi sebuah informasi perlu adanya teknologi baru yang dapat mengerjakan pengolahan data tersebut seperti peran komputer, jaringan yang berbasis komputer dan adanya suatu jalur komunikasi.

2.4. Analisis dan Desain Sistem

2.4.1. Analisis Sistem

Menurut JOG[3] Analisis sistem *(sistem analis)* merupakan tahapan yang sangat kritis dan penting karena kesalahan dalam tahap ini dapat mempengaruhi tahapan selanjutnya, Analisa sistem didefinisikan sebagai berikut :

"Penguraian dari suatu sistem informasi yang utuh kedalam bagian-bagian komponennya dengan maksud untuk mengidentifikasikan dan mengevaluasi permasalahan-permasalahan, kesempatan-kesempatan, hambatan-hambatan

yang terjadi dan kebutuhan-kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikan-perbaikannya".

Dalam tahap analisis terdapat langkah-langkah sebagai berikut:

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

2.4.2. Desain Sistem

Menurut JOG[3] Desain sistem didefinisikan sebagai berikut :

"Penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi".

Tujuan Desain Sistem.

Desain sistem memunyai maksud dan tujuan sebagai berikut :

1. Untuk memenuhi kebutuhan kepada pemakai sistem.
2. Untuk memberikan gambaran yang jelas dan rancang bangun yang lengkap kepada pemrogram komputer dan ahli-ahli teknik yang terlibat.

Sasaran-sasaran yang harus dicapai agar desain sistem mencapai tujuan :

1. Desain sistem harus berguna, mudah dipahami dan nantinya mudah digunakan.
2. Desain sistem harus dapat mendukung tujuan utama perusahaan.
3. Desain harus efektif dan efisien mendukung pengolahan transaksi yang, pelaporan manajemen dan mendukung keputusan yang akan dilakukan oleh manajemen, termasuk tugas-tugas lainnya yang tidak dapat dilakukan oleh komputer.
4. Desain sistem harus dapat mempersiapkan rancang bangun yang terinci untuk masing-masing komponen yang meliputi data dan informasi, simpanan data, metode-metode, prosedur-prosedur, orang-orang, perangkat keras, perangkat lunak dan pengendalian intern.

2.5. Pengertian Basis Data (*Database*)

Menurut ABD[1] Basis data (database) terdiri dari dua kata yaitu basis dan data. Basis dapat diartikan sebagai markas atau gudang tempat berkumpul. Sedangkan data adalah representasi fakta dunia nyata yang mewakili objek seperti manusia, barang, hewan, peristiwa konsep dsb, yang direkam dalam bentuk angka, huruf, simbol teks, gambar, bunyi atau kombinasinya.

Basis data sendiri dapat didefinisikan dalam sejumlah sudut pandang seperti berikut ini:

1. Himpunan data atau arsip yang saling berhubungan yang diorganisasikan sedemikian rupa agar kelak dapat dimanfaatkan kembali dengan cepat dan mudah.
2. Kumpulan data yang saling berhubungan yang disimpan secara bersama sedemikian rupa dan tanpa pengulangan *(redudancy)* yang tidak perlu, untuk memenuhi berbagai kebutuhan.
3. Kumpulan file atau tabel yang saling berhubungan yang disimpan dalam media penyimpanan elektronis.

2.6. Metode Perancangan Aplikasi

2.6.1. Diagram Alir Dokumen / *Flowmap*

Bagan alir dokumen atau disebut juga bagan alir formulir merupakan bagan alir yang menunujukan arus dari laporan dan formulir termasuk tembusan-tembusannya. Bagan alir dokumen menggambarkan aliran dokumen dan informasi arus antar area pertanggung jawaban di dalam sebuah organisasi. Secara rinci bagan alir ini menunjukan dari mana dokumen tersebut berasal, distribusinya, tujuan digunakannya dokumen tersebut dan lain-lain. Bagan alir ini bermanfaat untuk menganalisis kecukupan prosedur pengawasan dalam sebuah sistem. LAD[7].

2.6.2. Diagram Konteks / *Context Diagram*

Diagram Konteks merupakan arus data yang berfungsi untuk menggambarkan keterkaitan aliran – aliran data antar sistem dengan bagian-bagian luar (kesatuan luar). Kesatuan luar ini merupakan sumber arus data atau tujuan data yang berhubungan dengan sistem informasi tersebut.

2.6.3. *Entity Relationship Diagram* (ERD)

Entity Relationship Diagram atau bisa dikenal dengan diagram E-R secara grafis menggambarkan isi sebuah database. Diagram ini memiliki dua komponen utama yaitu *entity* dan relasi. Untuk melambangkan fungsi diatas maka digunakan simbol - simbol yang bisa dilihat pada daftar simbol.

Elemen-elemen *Entity Relationship Diagram* adalah sebagai berikut :

1. *Entity*

   Pada *E-R* diagram, *entity* digambarkan dengan sebuah bentuk persegi panjang. *Entity* adalah sesuatu apa saja yang ada didalam sistem, nyata maupun abstrak dimana data tersimpan. Entitas diberi nama dengan kata benda dan dapat dikelompokan dalam empat jenis nama, yaitu: orang, benda, lokasi kejadian (terdapat unsur waktu didalamnya).

2. *Relationship*

   Pada *E-R diagram*, *Relationship* dapat digambarkan dengan sebuah bentuk belah ketupat. *Relationship* adalah hubungan alamiah yang terjadi antara entitas. Pada umumnya penghubung (*Relationship*) diberi nama dengan kata kerja dasar, sehingga memudahkan untuk melakukan pembacaan relasinya (bisa dengan kalimat aktif atau dengan kalimat pasif). Penggambaran hubungan yang terjadi adalah sebuah bentuk belah ketupat dihubungkan dengan dua bentuk empat persegi panjang.

3. *Relationship Degree*

   Relationship degree atau derajat relasi adalah jumlah entitas yang berpartisipasi dalam suatu *relationship*.

4. Atribut

   Secara umum atribut adalah sifat atau karakteristik dari tiap entitas maupun tiap *relationship*. Maksudnya, atribut adalah sesuatu yang menjelaskan apa sebenarnya yang dimaksud entitas maupun *relationship*, sehingga sering dikatakan bahwa atribut adalah elemen dari setiap entitas dan *relationship*.

5. Kardinalitas

   Kardinalitas relasi menunjukan jumlah maksimum tupel yang dapat berelasi dengan entitas pada entitas yang lain. Dari sejumlah kemungkinan banyaknya hubungan antar entitas, kardinalitas relasi merujuk kepada hubungan maksimum yang terjadi dari entitas yang satu ke entitas yang

lain dan begitu juga sebaliknya. Terdapat tiga macam kardinalitas relasi, yaitu :

a. One to One

Tingkat hubungan satu ke satu, dinyatakan dengan satu kejadian pada entitas pertama, hanya mempunyai satu hubungan dengan satu kejadian pada entitas yang kedua dan sebaliknya.

b. One to Many atau Many to One

Tingkat hubungan satu ke banyak adalah sama dengan banyak ke satu. Tergantung dari arah mana hubungan tersebut dilihat. Untuk satu kejadian pada entitas yang pertama dapat mempunyai banyak hubungan dengan kejadian pada entitas yang kedua . Sebaliknya satu kejadian pada entitas yang kedua hanya dapat mempunyai satu hubungan dengan satu kejadian pada entitas yang pertama.

c. Many to Many

Tingkat hubungan banyak ke banyak terjadi jika tiap kejadian pada sebuah entitas akan mempunyai banyak hubungan dengan kejadian pada entitas lainnya, baik dilihat dari sisi entitas yang pertama maupun dilihat dari sisi yang kedua.

2.6.4. Diagram Arus Data / *Data Flow Diagram*

Menurut LAD[7] Data Flow Diagram adalah teknik grafis yang menggambarkan aliran informasi dan perubahan yang digunakan sebagai perpindahan data dari masukan ke keluaran. Elemen dasar dari data flow diagram adalah :

a. Entitas Luar (*External Entity*)

   Sesuatu yang berada diluar sistem, tetapi ia memberikan data kedalam sistem atau memberikan data dari sistem, disimbolkan dengan suatu kotak notasi. *External Entity* tidak termasuk bagian dari sistem. Bila sistem informasi dirancang untuk satu bagian maka bagian lain yang masih terkait menjadi *external entity*.

b. Arus Data (*Data Flow*)

   Arus data merupakan tempat mengalirnya informasi dan digambarkan dengan garis yang menghubungkan komponen dari sistem. Arus data ditunjukan dengan arah panah dan garis diberi nama atas arus data yang mengalir. Arus data ini mengalir diantara proses, *data store* dan menunjukan arus data dari data yang berupa masukan untuk sistem atau hasil proses sistem.

   1. Proses (*Process*)

      Proses merupakan apa yang dikerjakan oleh sistem. Proses dapat mengolah data atau aliran data masuk menjadi aliran data keluar. Proses berfungsi mentransformasikan satu atau beberapa data keluaran

sesuai dengan spesifikasi yang diinginkan. Setiap proses memiliki satu atau beberapa masukan serta menghasilkan satu atau beberapa data keluaran. Proses sering juga disebut *bubble*.

2. Simpanan Data (*Data Store*)

   Simpanan data merupakan tempat penyimpanan data yang ada dalam sistem. Data store dapat disimbolkan dengan dua garis sejajar atau dua garis dengan salah satu sisi samping terbuka. Proses dapat mengambil data dari atau memberikan data ke simpanan data (*database*).

3. Kamus Data

   Kamus data berfungsi untuk membantu pelaku sistem untuk mengartikan aplikasi secara detail dan mengorganisasi semua elemen data yang digunakan dalam sistem secara persis sehingga pemakai dan penganalisis sistem mempunyai dasar pengertian yang sama tentang masukan, keluaran, penyimpanan dan proses.

BAB III

PROFIL PERUSAHAAN

3.1. Tinjauan Umum

3.1.1. Sejarah Singkat CV Ihsan Solusi Informatika

Dunia saat ini telah berada dalam euforia teknologi informasi. Informasi menjadi alat pendukung yang menentukan bagi kesuksesan pribadi, organisasi, peerusahaan bagi Negara. Perkembangan ini dipicu oleh cepatnya perkembangan teknologi hardware yang terus-menerus mengikuti hukum moore (dua kali lipat jumlah transistor dalam satu chip, setiap edelapan belas bulan), teknologi jaringan / broadband dan tentunya teknologi software.

Ditengah hiruk pikuknya teknolgi informasi, kehadiran mitra yang terpercaya untuk membantu beradaptasi dengan teknologi tersebut sangat dibutuhkan, agar investasti yang ditanamkan dalam teknologi ini tidak terbuang dengan sia-sia. Untuk itu dibutuhkan mitra yang berpengalaman, terpercaya dan memliki visi dalam pengembangan teknologi.

Ihsan Solusi Informatika (ISI) hadir dalam era teknologi informasi ini sebagai partner yang akan membimbing anda dalam implementasi teknologi informasi, khusunya dalam dunia software (perangkat lunak).

ISI didirikan dalam semangat melayani dan memberikan kualitas pengembangan teknologi software terbaik untuk anda. Pengalaman para

pendiri dan staf ISI dalam mengembangkan software selama ini kami harapkan dapat menjadi asset yang bernilai untuk membantu anda dalam menarikmanfaat maksimal aplikasi teknologi informasi.

3.1.2. Visi dan Misi CV Ihsan Solusi Informatika

Adapun Visi dan Misi CV Ihsan Solusi Informatika adalah sebagai berikut:

3.1.2.1. Visi CV Ihsan Solusi Informatika

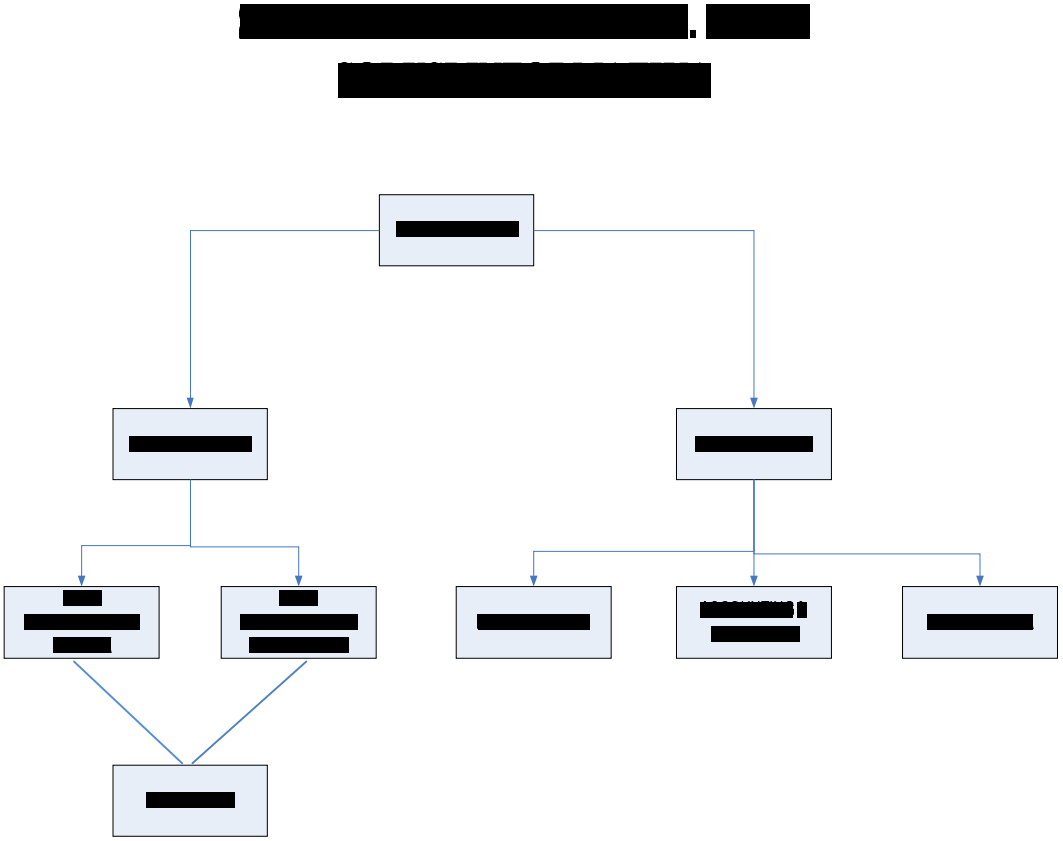
Menyediakan layanan solusi perangkat lunak yang ekonomis dan tepat guna sebagai bagian integral dari solusi teknologi informasi, yang ditunjang secara internal oleh kualitasSDM yang selalu meningkat serta dukungan riset dan pengembangan teknologi.

3.1.2.2 . Misi CV Ihsan Solusi Informatika

1. Mengembangkan berbagai solusi baik berupa solusi siap pakai maupun customized development khususnya dibidang jasa financial

2. Menciptakan arsitektur dan teknologi aplikasi yang handal, baik dari segi development (pengembangan) maupun deployment sebagai pondasi utama bagi solusi yang akan dikembangkan untuk customer

3. Meningkatkan kualitas sumber daya manusia sebagai lini depan pelayanan kepada customer



Gambar 3.2 Struktur Organisasi CV Ihsan Solusi

3.3. Deskripsi Kerja

Deskripsi Kerja CV Ihsan Solusi Informatika berdasarkan susunan organisasi.

1. **Accounting & Personalia**

   Mengembangkan software, accounting, financial management system, dan memprakarsai pengembangan daf sebagai framework teknologi.

2. **Direktur Admin**

   Direktur Admin bertugas sebagai orang yang mengesahkan pengeluaran keuangan di cv.

3. **Direktur Teknis**

   System Analyst bertugas untuk menganalisis dan mengimplementasikan berbagai system software akutansi dan keuangan sekaligus menguji program.

4. **Programer**

   Core Developer bertugas untuk mendesain aplikasi databasebase.

5. **Divisi Pengembangan Produk**

   Divisi ini khusus membuat rancangan produk yang sudah dibuat sesuai dengan keinginan pasar atau keinginan konsumen.

6. **Divisi Pengembangan Maintenance**

   Divisi ini bertugas untuk meningkatkan kualitas perawatan pada produk yang sudah dibuat oleh programmer.

7. **Divisi Jaringan**

   Divisi ini bertugas untuk mengembangkan dan menciptakan produk yang berhubungan dengan jaringan dan memasarkan semua produk yang ada di CV ini .

8. **Divisi Logistik**

   Divisi ini bertugas untuk menyiapkan segala kebutuhan logistik karyawan yang dibutuhkan untuk membuat suatu produk yang dihasilkan oleh CV ini.

BAB IV

ANALISIS KERJA PRAKTEK

4.1. Analisis

Analisis merupakan sebuah tahapan atau proses untuk memahami sistem yang sedang berjalan atau memahami proses bisnis yang sedang berjalan.

Dalam analisis yang telah penulis lakukan penulis mendapatkan beberapa kekurangan yang terdapat dalam pengolahan data barang. Seperti terjadinya penumpukan dokumen dan kesulitan dalam pengolahan data.

4.1.1. Prosedur Pengolahan Data Penggajian

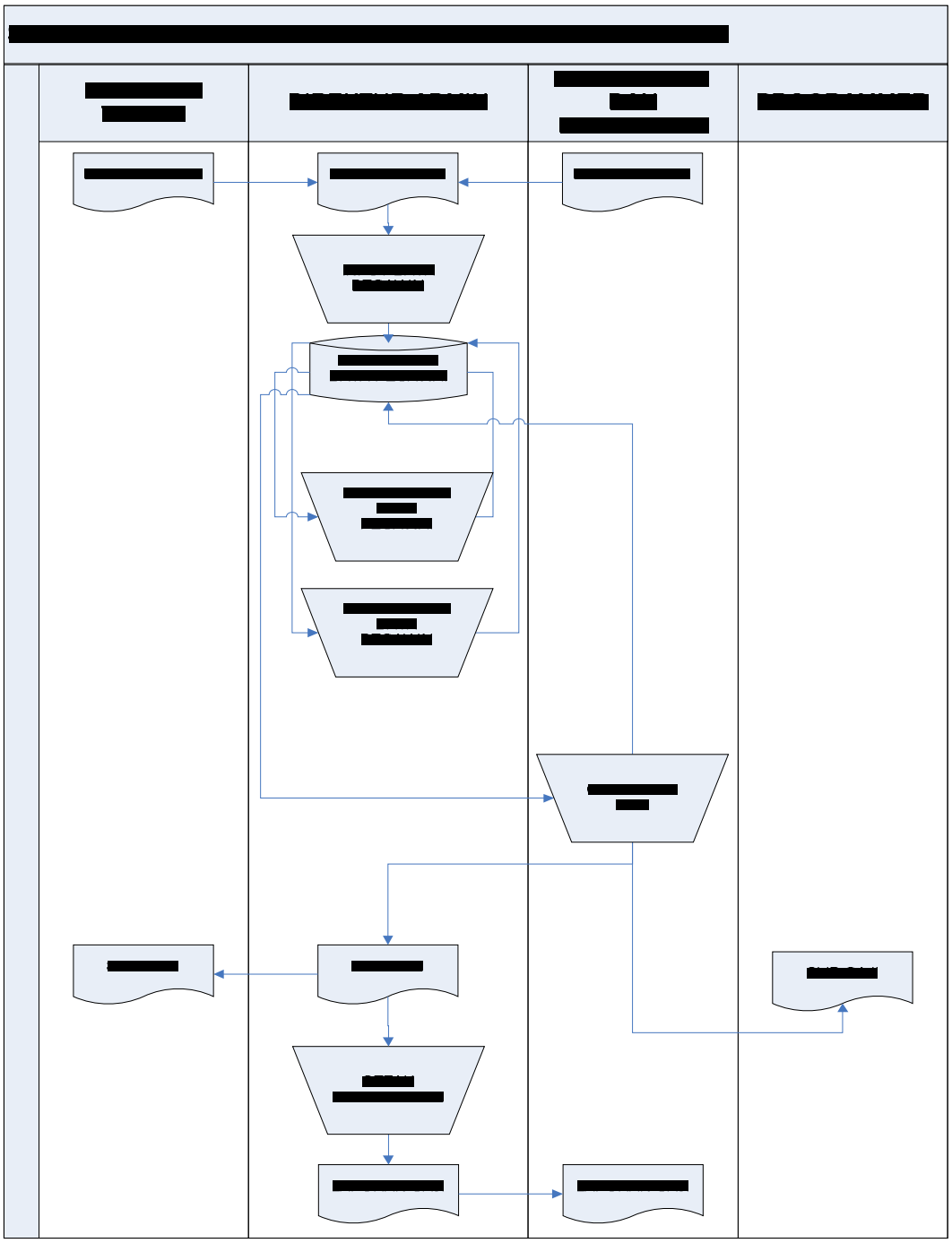
Yang berhak untuk memproses penggajian dari Accounting ataupun proses penggajian yang dilakukan oleh Admin adalah pegawai bagian accounting dan personalia yang bersangkutan.

Dalam proses permintaan barang prosedur yang harus dilakukan adalah membawa surat ijin permintaan barang yang telah ditandatangani oleh kepala divisi yang bersangkutan.

4.1.2. Prosudur Yang Sedang Berjalan

- Data pegawai yang didapat dari pegawai diolah di bagian accounting untuk diberikan ke direktur admin
- Programmer memberikan laporan tiap hari ke direktur teknis untuk diproses di bagian admin
- Direktur admin mengecek dan mengesahkan data pegawai dari bagian direktur teknis dan accounting, personalia
- Pegawai mendapatkan laporan dan slip gaji dari bagian accounting yang sudah diolah oleh bagian admin.

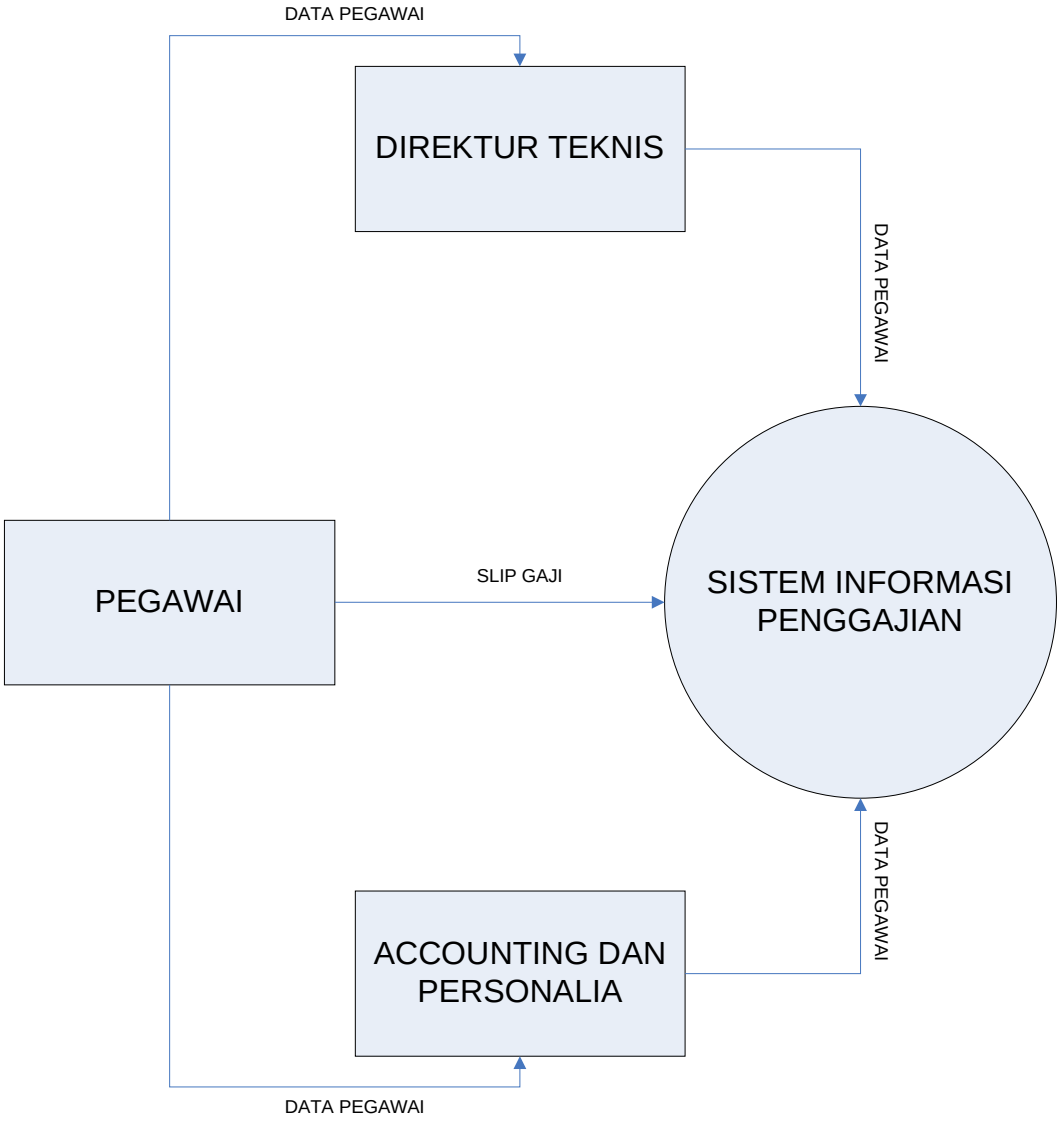
4.1.2.1 FLOW MAP



Gambar 4.1

Flowmap sistem penggajian

4.1.2.2 Diagram Kontek



Gambar 4.2

Diagram kontek sistem penggajian

4.1.3 Evaluasi Sistem Yang Berjalan

Berhubung data dari CV yang kami ambil sebagai tempat kerja praktek masih menggunakan sistem manual. Kami mengusulkan untuk mengubah sistem manual yang berjalan menjadi sistem yang terkomputerisasi agar memudahkan dalam menginput data dan mengolah data yang ada.

4.2. Usulan Perancangan Sistem

Setelah kami melakukan riset kami masih menemukan sistem berjalan yang masih manual ada di CV tempat kami melakukan kerja praktek, kami mengusulkan untuk mengubah system yang masih manual menjadi sistem yang terkomputerisasi

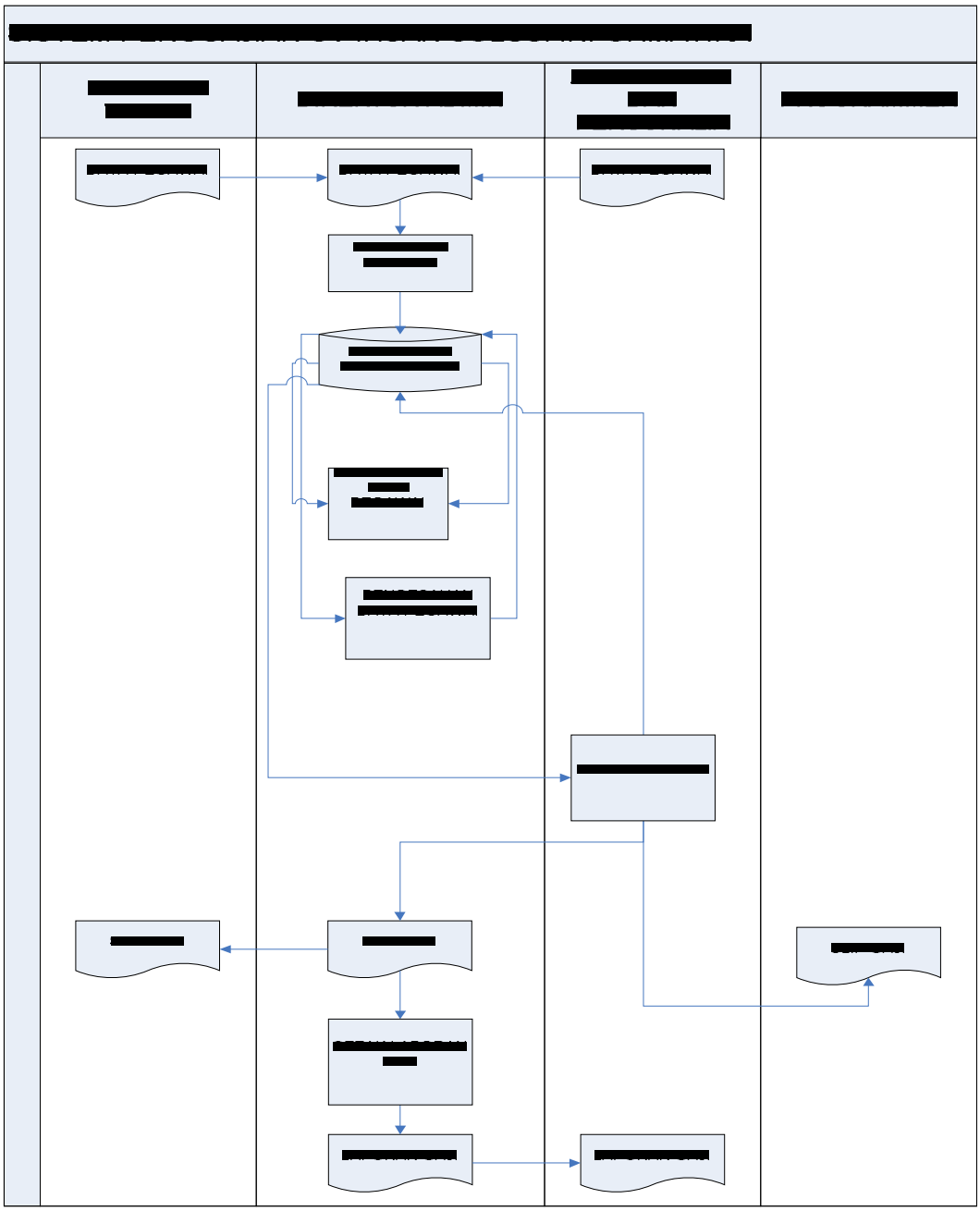
4.2.1. Tujuan Perancangan Sistem

Sebagai mahasiswa yang mengambil jurusan IT, kami berpikir untuk membuat sistem yang lebih efisien dalam penginputan data, mengurangi biaya yang tidak diperlukan, efisiensi waktu, memudahkan membuat output.

4.2.2. Perancangan Prosedur Yang Diusulkan

Kami berencana membuat program aplikasi system penggajian, yang dimulai dari pengambilan data dari direktur teknis kemudian diolah oleh bagian admin, disahkan dan dicek oleh bagian accounting dan personalia dan disempurnakan oleh programmer.

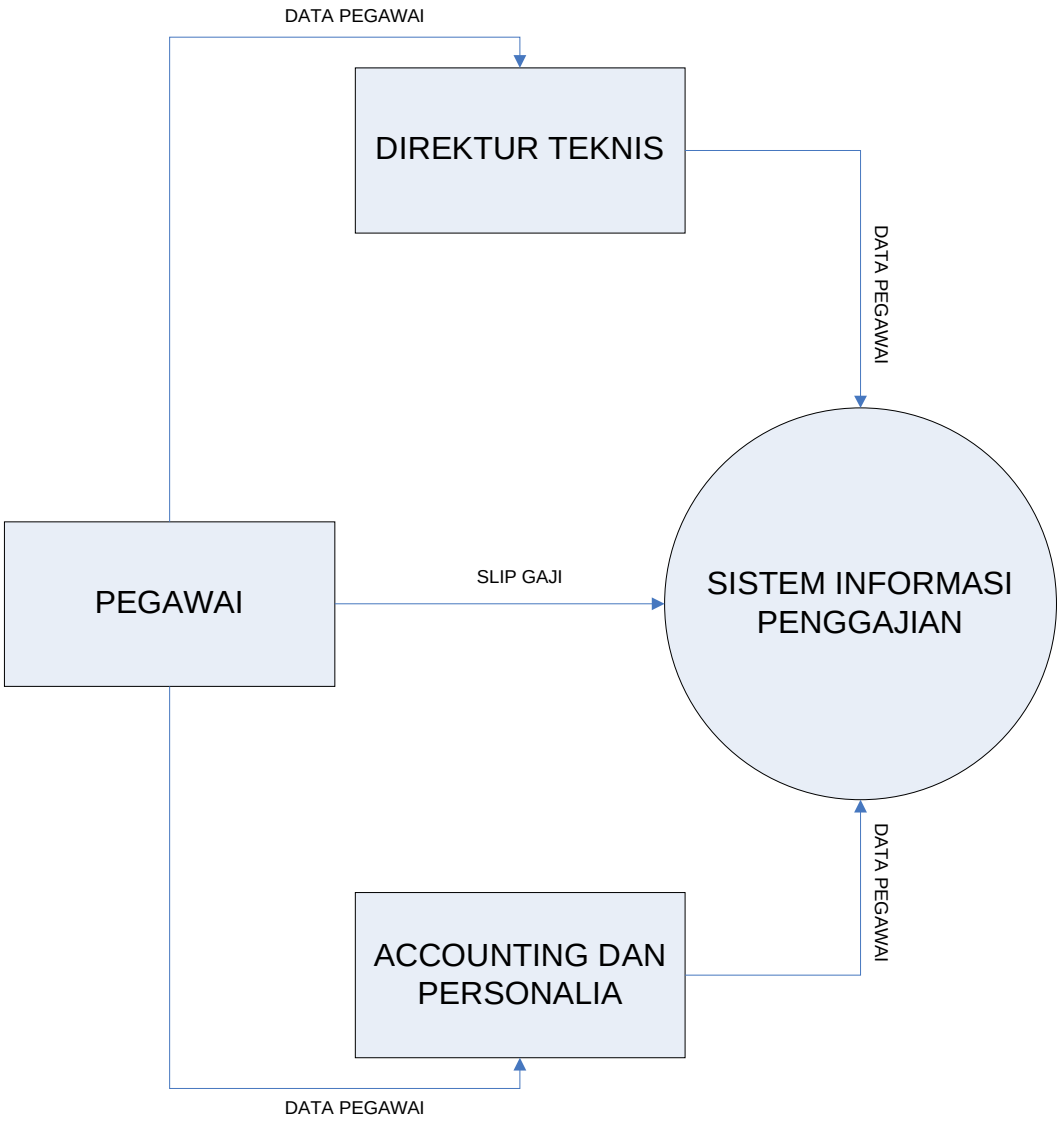
4.2.2.1 FLOW MAP



Gambar 4.3

Flowmap sistem penggajian berjalan

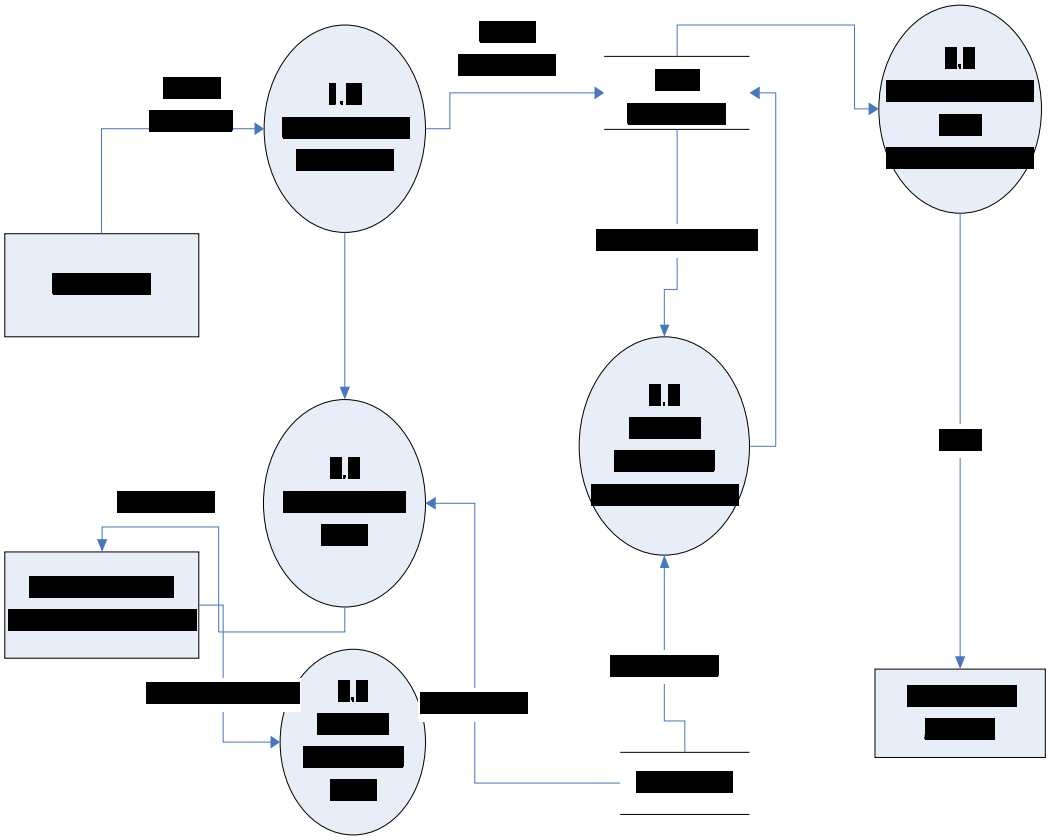
4.2.2.2 Diagram Kontek



Gambar 4.4

Diagram kontek sistem penggajian

4.2.2.3 Data Flow Diagram



4.5 gambar Data Flow Diagram Sistem Penggajian

BAB V

KESIMPULAN dan SARAN

5.1 Kesimpulan

Setelah penulis melakukan kerja praktek di CV Ihsan Solusi Informatika selama satu bulan, maka penulis dapat membuat kesimpulan sebagai berikut :

1. Mempelajari lebih dalam tentang data base
2. Mendapatkan pengalaman nyata pemecahan masalah pada pengolahan data
3. Mendapatkan ilmu tambah yaitu pembuatan aplikasi berbasiskan Borland Delphi 7

5.2 Saran

Sistem informasi diatas dapat dikembangkan lagi menjadi sebuah aplikasi perangkat lunak sistem informasi penggajian, dengan menggunakan tipe pemodelan yang sesuai dengan alir data yang sedang berjalan di CV tersebut. Sehingga akan terciptalah sebuah aplikasi yang akan sangat membantu dalam pengolahan data penggajian pegawai.