SISTEM INFORMASI PENGGAJIAN KARYAWAN DI CV ANUGERAH SEJAHTERA

ABSTRACT

Implementation of good payroll system in a company is very important, so that the implementation of more regular payment of salaries and controllable problems studied in scientific writing is a system implemented on Anugerah Sejahtera CV that includes: functions associated, related documents, parts weakness flow payroll system and payroll system overload at Anugerah Sejahtera CV.

Draft that should be applied to the salary system at Anugerah Sejahtera CV. process payroll system there will be computerized and Data efisen if stored properly because the data is already there ya terbackup with databsae.

On the basis of the problems occurred during the payroll process is there, it is necessary to develop computer-based payroll system in particular web-based, because according to the development period, the current Internet technology is very potential to be used as a medium to provide transparent information and account table than that in the process operational information presented relatively quick and with a relatively low cost.

I PENDAHULUAN

Latar Belakang Penelitian

Gaji adalah sebuah bentuk pembayaran atau sebuah hak yang diberikan oleh sebuah perusahaan atau instansi kepada pegawai.Di mana biasanya gaji yang diberikan kepada para tenaga kerja juga berbeda sesuai dengan jabatan dan tingkat golongannya. menjelaskan bahwa gaji,upah dan tunjangan karyawan berpengaruh terhadap kinerja karyawan.sehingga bisa diambil kesimpulan,saat ini upah atau gaji menjadi faktor berpengaruh terhadap kinerja karyawan serta produktivitas karyawan bahkan kinerja perusahaan itu sendiri.

Atas dasar permasalahan yang terjadi selama proses penggajian yang ada, maka perlu dikembangkan sistem penggajian berbasis *computer* khususnya berbasis web, karena sesuai dengan perkembangan masa ,saat ini teknologi internet sangat potensial untuk digunakan sebagai media untuk memberikan informasi yang transparan dan *akun tabel* selain itu dalam proses operasionalnya Informasi yang disajikan relatif menjadi cepat dan dengan biaya yang relatif murah. Selain itu juga diharapkan dengan menggunakan aplikasi berbasis web akan lebih efektif dan efisien dalam proses perhitungan gaji karyawannya dibandingkan dengan sistem yang berlangsung sebelum ada proses otomatisasi dan komputerisasi.

Oleh sebab itu penulis berkesimpulan bahwa perusahaan membutuhkan sistem otomatisasi penghitungan gaji dalam bentuk perangkat lunak sehingga proses pendataan, pencatatan, penggajian dan laporan menjadi lebih efektif, efisien,transparan dan responsibel. Berdasarkan uraian di atas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul '**Sistem Penggajian Karyawan di CV ANUGERAH SEJAHTERA BOGOR'.**

Identifikasi Masalah

Berdasarkan pernyataan pemegan sebagai pengalaman pribadi penulis juga, dapat diperoleh identifikasi masalah yang sering terjadi,diantaranya :

1. Belum adanya sistem penggajian yang prosesnya masih mengunakan *excel* dan belum efisien.
2. Informasi yang dihasilkan belum transparan.
3. Data belum dikelola dengan baik, karena proses masih menggunakan *excel* sehingga dalam implementasinya data masih rentan tercecer dan dimungkinkan adanya kerentanan kerusakan dan kehilangan data karena belum adanya manajemen *backup* data.

Rumusan Masalah

1. Bagaimana menganalisa proses pengolahan gaji yang sedang berjalan dan merancang sebuah sistem otomatis penggajian di Cv Anugerah Sejahtera yang efektif dan efisien.
2. Mengimplementasikan dan menguji perangkat lunak penggajian sebagai solusi dari masalah belum efektif dan efisiennya sistem yang ada saat ini.

Maksud dan Tujuan Peneliti

Dalam melakukan penelitian, pasti memiliki maksud dan tujuan masing-masing dari penelitinya. Adapun maksud dan tujuan dari penelitian ini diantaranya adalah

Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk memperoleh informasi dan data-data sebagai bukti-bukti yang diperlukan supaya pencapaian tujuan dalam penyusunan laporan tugas akhir, sehingga penulis dapat melakukan pembahasan yang telah penulis uraikan dalam identifikasi masalah. Maksud lain dari penelitian ini adalah untuk membangun Siste m Informasi Penggajian pada Cv.Anugerah Sejahtera, mempermudah dalam proses pengg ajian, untuk efesien waktu dan untuk memperoleh informasi tentang penggajian.

Tujuan Penelitian

1. Menganalisa penggajian proses di Cv anugerah Sejahtera sebagai prosedur awal mengubah excel ke bentuk aplikasi
2. Merancang sebuah sistem penggajian dalam bentuk aplikasi sebagai solusi baik bagi sistem yang efektif dan efisien di Cv Anugerah Sejahtera.
3. mengimplementasikan perangkat lunak penggajian yang diusulkan pada Cv Anugerah Sejahtera.

Kegunaan Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini dapat dirasakan oleh beberapa pihak yang memang nantinya akan membutuhkan referensi dari hasil penelitian ini.

Kegunaan Akademis

a. Bagi Pengembangan Ilmu
   Dapat menambah pengetahuan bagi pengembangan ilmu keuangan dan ilmu perbankan, terutama mengenai proses penggajian karyawan.
b. Bagi Peneliti Lain
   Dapat menjadi bahan referensi untuk pengembangan dan perbaikan dalam penyusunan laporan peneliti lainnya dengan kasus yang sama.

c. Bagi Penulis
   Dapat menambah wawasan dan meningkatkan pengetahuan tentang hal-hal yang menyangkut perbankan dan proses penggajian. Selain itu menambah pengalaman penulis bagaimanan mengaplikasikan ilmu yang didapat selama perkuliahan didalam dunia kerja.

Kegunaan Praktis

a. Bagi perusahaan
   Dapat mengetahui informasi penggajian dengan lebih cepat dan dapat menentukan standar teknologi informasi yang dijalankan oleh perusah aan, serta dapat menjadi bahan rekomendasi dalam upaya meningkatkan kinerja laporan keuangan dalam perbankan.
b. Bagi bagian personalia
   Dapat membantu mempercepat proses pengolahan penggajian karyawan, serta menghasilkan data yang akurat. Sehingga meminimalisi terjadinya kesalahan yang mungkin terjadi.

Batasan Masalah

Batasan masalah bertujuan untuk memudahkan penulis merancang sistem maka batasannya adalah:

1. Sistem ini mengelola data asset seorang karyawan,yang menentukan besarnya tunjangan jabatan yang diperoleh seorang karyawan.
2. Sistem yang dibangun hanya mengelola gaji pokok dengan premi berdasarkan jabatan tidak membahas masalah bonus dari tiap unit penjualan motor.
3. Sistem hanya membahas input absensi sampai dengan proses pencetakan slip gaji, tidak membahas proses pemberian gaji secara nyata.
4. Aplikasi pemrograman yang digunakan *framework codeigniter* dan Database memakai Mysql.
5. Metodologi pengembangan perangkat lunak yang digunakan yaitu dengan metode Prototype dan pemodelan dengan menggunakan Uml.

II LANDASAN TEORI

Konsep Dasar Informasi

Berbicara mengenai informasi tidak akan lepas dengan yang namanya data dan teknologi. Informasi merupakan hasil pengolahan data dari satu atau berbagai sumber yang diolah, sehingga memberikan nilai, arti dan manfaat. Proses pengelolaan ini memerlukan teknologi. Pada proses pengolahan data untuk dapat menghasilkan informasi, juga dilakukan proses verifkasi secara akurat, spesifik dan tepat waktu. Hal ini penting agar informasi dapat memberikan nilai dan pemahaman kepada pengguna.

Dengan kata lain sumber informasi adalah data. Data menggambarkan suatu kejadian yang sedang terjadi, dimana data tersebut akan diolah dan diterapkan dalam sistem menjadi input yang berguna dalam suatu sistem. Data dan informasi akan saling berkesinambungan sehingga membentuk suatu siklus yang disebut *information cycle* (siklus informasi). Data ditangkap oleh indera kemudian menjadi inputan dalam sebuah model untuk diubah menjadi informasi bagi penerimanya yang

nantinya akan membantu pengambilan keputusan dan menjadi sebuah hasil tindakan.

Gambar 1 Siklus Informasi

Komponen sistem informasi

Untuk mendukung lancarnya system informasi dibutuhkan beberapa komponen.Komponen-komponen tersebut adalah sebagai berikut:

a. *Input*

Input disinia dalah semua data yang dimasukkan kedalam system informasi. Hal yang termasuk dalam *input* dalah dokumen-dokumen, formulir dan *file*.

b. Proses

Proses merupakan kumpulan prosedur yang akan memanipulasi *input* yang kemudian akan disimpan dalam bagian basis data dan seterusnya diolah menjadi suatu *output* yang akan digunakan oleh penerima.

c. *Output*

Output merupakan semua keluaran atau hasil dari model yang sudah diolah menjadi suatu informasi yang berguna dan dapat di pakai penerima. Komponen ini akan berhubungan langsung dengan pemakai system informasi dan merupakan tujuan akhir dari pembuatan system informasi.

d. Teknologi

Teknologi merupakan bagian yang berfungsi untuk memasukkan *input*, mengolah *input* dan menghasilkan keluaran. Bagian dalam teknologi meliputi *hardware*, *software* dan *brainware*.

e. Basis data

Merupakan kumpulan data-data yang saling berhubungan satu dengan lainnya yang disimpan dalam *hardware* dan diolah menggunakan *software*. Basis data merupakan kumpulan *file-file* yang saling berkaitan antara satu *file* dengan *file* yang lain sehingga membentuk satu bangunan data.

III OBJEK DAN METODE PENELITIAN

Objek Penelitian

Objek penelitian ini adalah Sistem informasi penggajian di Cv.Anugerah Sejahtera. Yang berlokasi di jl.raya pajajaran No123 A-B Bantarjati Bogor.

Sejarah Singkat Perusahaan

CV Anugerah berdiri 15 maret 2001. berawal dari bengkel sepeda yang akhir ya berkembang menjadi toki sepeda dan mempunyai 50 cabang dan 1 maindealear

Visi

Memimpin pangsa pasar sepeda motor di Indonesia dengan merealisasikan impian pelanggan, menciptakan kegembiraan dan berkontribusi terhadap masyarakat Indonesia.

Misi

Menciptakan solusi mobilitas bagi masyarakat Indonesia dengan produk dan layanan terbaik.

Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif yaitu metode yang hanya menggambarkan dan meringkaskan berbagai kondisi, situasi atau berbagai variable. Data deskriptif pada umumnya dikumpulkan melalui metode pengumpulan data, yaitu metode observasi dan wawancara, di mana metode tersebut dapat membuat gambaran secara sistematis, dan akurat mengenai fakta-fakta dan sifat-sifat pada suatu objek penelitian tertentu.

Desain Penelitian

Desain Penelitian adalah rencana dan struktur penyelidikan yang digunakan untuk mendapatkan bukti-bukti empiris dalam menjawab pertanyaan penelitian. Dalam perancangan penelitian ini metode yang digunakan adalah metode kualitatif sebagai jenis dari penelitian. Metode kualitatif merujuk pada cara-cara mempelajari berbagai aspek kualitatif kehidupan sosial yang mencakup ragam dimensi sosial dari tindakan dan keadaan hingga proses, dan peristiwa sebagaimana dimengerti dan berdasarkan konstruksi dan makna yang diorganisasikan oleh dan melalui praktik-praktik sosial. Metode Kualitatif digunakan karena dalam pengukuran sebuah rancangan sistem informasi tidak dapat dihitung dengan angka-angka, dapat diukur dari kualitas yang diberikan dan dibentuk oleh sistem.

Jenis dan Metode Pengumpulan Data

Jenis dan Metode pengumpulan data digunakan penulisuntuk mendapatkan data sebagai bahan kajian dalam penulisan proposal usulan penelitian denga tujuan m embuat suatu perancangan penggajian karyawan. Dalam hal ini penulis menggunakan metode pengumpulan data berupa sumber data primer (observasi, Wawancara) dansumb er data sekunder (dokumentasi).

Sumber Data Primer

Data primer merupakan pengumpulan data secara langsung dari objek yang sedang diteliti, cara yang penulis gunakan untuk mengumpulkan data primer ini adalah sebagai berikut:

a) Observasi

Observasi adalah pengumpulan data dengan cara pengamatan secara langsung terhadap obyek penelitian. Observasi ini merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang cukup efektif dan efisien untuk mempelajari sistem yang ada. Metode ini dilakukan dengan cara mengamati langsung suatu kegiatan yang sedang dilakukan, dalam hal ini penulis mengadakan pengamatan pada sistem dan prosedur yang dijalankan pada Cv Anugerah Sejahtera.

b) Wawancara

Metode ini dilakukan dengan cara melakukan tanya jawab secara langsung dengan berbagai pihak yang terkait dalam proses sistem penggajian , yang dapat memberikan data-data yang diperlukan yang berguna dalam penulisan laporan akhir studi ini.

Sumber Data Sekunder

Data sekunder merupakan cara pengumpulan data dengan cara mempelajari data yang telah tersedia atau terlebih dahulu oleh pihak-pihak lain seperti buku-buku.

Metode Pendekatan dan pengembangan sistem

Dalam pembuatan sistem informasi, perlu digunakan suatu metodologi yang dapat di gunakan sebagai pedoman bagaimana dan apa yang harus dikerjakan selama pembuatan sis tem antara lain, metode pendekatan sistem dan pengembangan sistem. Dalam penelitian ini metode pendekatan sistem yang digunakan ialah metode pendekatan berorientasi objek de ngan menggunakan untuk mengembangkan sistem informasinya menggunakan metode pen gembangan Prototype.

Metode Pendekatan Sistem

Pendekatan berorientasi objek merupakan suatu teknik atau cara pendekatan dalam melihat permasalahan dan sistem (sistem perangkat lunak. Sistem informasi, atau sistem lainnva). Pendekatan berorientasi objek akan memandang sistem yang akan dikembangkan sebagai suatu kumpulan objek yang berkorespondensi dengan objek-objek dunia nyata. Ada banyak cara untuk mengabstraksikan dan memodelkan objek-objek tersebut, mulai dan abstraksi objek, kelas, hubungan antar kelas sampai abstraksi sistem. Saat mengabstraksikan dan memodelkan objek mi, data dan proses-proses yang dipunyai oleh objek akan dienkapsulasi (dibungkus) menjadi satu kesatuan.

Dalam rekayasa perangkat lunak, konsep pendekatan berorientasi objek dapat diterapkan pada tahap analisis, perancangan, pemrograman, dan pengujian perangkat lunak. Ada berbagai teknik yang dapat digunakan pada masing masing tahap tersebut, dengan aturan dan alat bantu pemodelan tertentu.Sistem berorientasi objek merupakan sebuah sistem yang dibangun dengan berdasarkan metode berorientasi objek adalah sebuah sistem yang komponennya dibungkus (dienkapsulasi) menjadi kelompok data dan fungsi. Setiap komponen dalam sistem tersebut dapat mewarisi atribut dan sifat dan komponen lainnya. dan dapat berinteraksi satu sama lain

Metode Pengembangan Sistem

Untuk membangun suatu sistem yang kompleks secara sistematis dan terintegrasi, dibutuhkan metode-metode pembangunan sistem agar dapat menuntun pembuat untuk menghasilkan suatu sistem standar. Untuk mengembangkan suatu sistem informasi, kebanyakan orang menggunakan suatu metodologi pengembangan sistem. Seperti yang berlaku pada kebanyakan proses, pengembangan sistem informasi juga memiliki daur hidup. Daur hidup tersebut dinamakan *SDLC (System Development Life Cycle)* atau daur hidup pengembangan sistem. *SDLC* merupakan metodologi klasik yang digunakan untuk mengembangkan, memelihara, dan menggunakan sistem informasi.

Merupakan model pengembangan system yang proses *iterative* dalam pengembangan sistem dimana *requirement* diubah ke dalam sistem yang bekerja (*working system)* yang secara terus menerus diperbaiki melalui kerjasama antara user dan analis. *Prototype* juga bisa dibangun melalui beberapa tool pengembangan untuk menyederhanakan proses. Prototype merupakan bentuk dari *Rapid Application Development (RAD*). Model Prototype digambarkan sebagai berikut :

Gambar 2 Model Prototype

Alat Bantu Analisis dan Perancangan

Alat Bantu untuk analisis dan perancangan Sistem yang akan dibangun dengan berorientasi *objek*. Berikut adalah tool-tool yang akan digunakan sebagai alat bantu perancangan system :

a. Use Case diagram

Use-case diagram merupakan model diagram *UML* yang digunakan untuk menggambarkan *requirement fungsional* yang diharapkan dari sebuah sistem. *Use-case* diagram menekankan pada siapa melakukan apa dalam lingkungan sistem perangkat lunak akan dibangun.

b. Skenario use case

Secara lebih detail, masing-masing use case yang terdapat pada diagram use case, dijabarkan dalam skenario *use case*. Di dalam skenario *use case*, akan diberikan uraian nama, *aktor* yang berhubungan dengan *use case* tersebut, tujuan dari *use case*, deskripsi *global* tentang *use case*, pra-kondisi yang harus dipenuhi dan pasca-kondisi yang diharapkan setelah berjalannya fungsional *use case*. Selain itu juga diberikan ulasan yang berkaitan dengan tanggapan dari sistem atas suatu aksi yang diberikan oleh aktor, baik sebagai proses/aliran utama yang pasti dilakukan oleh sistem maupun aliran *alternative.* S etiap *use case* akan diberikan sebuah skenario yang akan menjelaskan secara detail interaksi yang ada di dalamnya.

c. *Activity diagram*

Activity diagram menggambarkan berbagai alir aktivitas dalam sistem yang sedang berjalan,bagaimana masing alir berawal, *decision* yang mungkin terjadi, dan bagaimana mereka berakhir. *Activity* diagram juga dapat menggambarkan proses *paralel* yang mungkin terjadi pada beberapa eksekusi.

d. Sequence diagram

Suatu sequence diagram suatu penyajian perilaku yang tersusun sebagai rangkaian langkah-langkah percontohan dari waktu ke waktu. Sequence diagram digunakan untuk menggambarkan arus pekerjaan, pesan yang sampaikan dan bagaimana elemen-elemen di dalamnya bekerja sama dari waktu ke waktu untuk mencapai suatu hasil.

e. Class diagram

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

f. Deployment diagram

diagram yang digunakan memetakan s*oftware* ke *processin*g node. Menunjukkan konfigurasi elemen pemroses pada saat run time dan software yang ada di dalamnya. Diagram Ini adalah salah satu diagram paling penting dalam tingkat implementasi perangkat lunak dan kadang-kadang ditulis sebelum coding. Dengan menggunakan *deployment diagram*, kita dapat menentukan ruang yang tersedia dan waktu eksekusi yang tersedia oleh perangkat keras.

Pengujian *software*

Faktor pengujian *software* adalah teknik untuk menguji perangkat lunak,mempunyai mekanisme untuk menentukan data uji yang dapat menguji perangkat lunak secara lengkap. Pengujian *software* (perangkat Lunak) adalah elemen kritis dari jaminan kualitas perangkat lunak dan mempresentasikankajian pokok dari spesifikasi, desain dan pengkodean Perangkat lunak dapat diuji dengan dua cara, yaitu :

1) Black Box Testing

Black box testing, dilakukan tanpa pengetahuan detil struktur *internal* dari sistem atau komponen yang dites juga disebut sebagai behavioral *testing*,*specification-based testing*, *input/output* testing atau *functional* testing. *Black box* testing berfokus pada kebutuhan fungsional pada *software*,berdasarkan pada spesifikasi kebutuhan dari *software*.Dengan adanya *black box testing*, perekayasa *software* dapat menggunakan sekumpulan kondisi masukan yang dapat secara penuh memeriksa keseluruhan kebutuhan fungsional pada suatu program.

Black box testing bukan teknik alternatif daripada *white* box testing. Lebih dari pada itu, ia merupakan pendekatan pelengkap dalam mencakup *error* dengan kelas yang berbeda dari metode *white box* testing. Kategori *error* yang akan diketahui melalui *black box* testing:

1. Fungsi yang hilang atau tak benar
2. *Error* dari antar-muka
3. *Error* dari struktur data atau *akses eksternal database*

Tak seperti *white box testing*, yang dipakai pada awal proses testing. *Black box testing* digunakan pada tahap akhir dan berfokus pada domain informasi. Tes di *desain* untuk menjawab pertanyaan sebagai berikut:

1. Bagaimana *validasi* fungsi yang akan dites ?
2. Bagaimana tingkah laku dan kinerja sistem dites ?
3. Kategori masukan apa saja yang bagus digunakan untuk test cases ?
4. Apakah sebagian sistem sensitif terhadap suatu nilai masukan tertentu?

Analisis Prosedur penggajian yang sedang berjalan

Analisa prosedur penjualan yang sedang berjalan dan menganalisa proses yang sedang berjalan pada sistem Penggajian yang ada pada Cv Anugerah Sejahtera. Dengan ini, maka akan diketahui kelemahan atau kesalahan dari sistem yang sedang berjalan. Prosedur Penggajian karyawan pada Cv anugerah Sejahtera adalah sebagai berikut:

1. Karyawan melakukan absen rutin dengan mengunakan sidik jari setiap hari.
2. Selanjutnya bagian administrasi merekap data untuk menghitung gaji yang di dapat dari penggajian.
3. Lalu bagian keuangan akan membuat slip gaji sesuai dengan laporan yang ada.
4. Kemudian bagian administrasi akan mencetak laporan keuangan sebanyak 2lembar,lembar pertama akan dijadikan arsip bagian keuangan,sedangkan lembar kedua akan di serahkan kepada pemimpin.

Gambar 3 Use Case Diagram Yang Sedang Berjalan

Evaluasi sistem yang sedang berjalan

Evaluasi sistem adalah proses menemukan kesalahan,kekurangan,hambatan-hambatan yang terjadi pada sistem yang lama yang sedang berjalan. Sehingga dapat di usulkan suatu masalah agar dapat menghasilkan,optimalkan dan membantu proses pengelolaan sistem informasi penggajian secara lebih baik,cepat dan akurat.

Tabel 1 Evaluasi Sistem yang sedang berjalan

IV HASIL DAN PENELITIAN

Perancangan sistem

Perancangan sistem merupakan tahap selanjutnya setelah analisa sistem,mendapatk an gambaran dengan jelas tentang apa yang dikerjakan pada analisa sistem, maka dilanjutkan dengan memikirkan bagaimana membentuk sistem tersebut. Perancangan sistem adalah suatu fase dimana diperlukan suatu keahlian perancangan untuk elemen-elemen komputer yang akan mengunakan sistem yaitu pemilihan peralatan dan program komputer untuk sistem yang baru.

Tujuan Perancangan sistem

Tujuan utama dari tahap perancangan sistem ini yaitu memenuhi kebutuhan pengguna dari *internal entity* maupun *eksternal entity*. Dalam penelitian ini yang menjadi *internal entity* adalah petugas admin sedangkan *eksternal entity* yaitu Karyawan. Adapun tujuan lainnya dari perancangan sistem dalam penelitian ini yaitu untuk membangun suatu rancangan prosedur sistem informasi penggajian karyawan dan memberikan gambaran yang jelas kepada pengguna tentang sistem baru. Dimana sistem yang dirancang tidak banyak merubah sistem yang telah ada, namun hanya memperbaiki sistem yang ada agar lebih efektif dan efisien dengan menggunakan sistem komputerisasi.

Gambar umum sistem yang di usulkan

Dalam tahap ini gambaran umum sistem yang diusulkan bertujuan untuk menghasilkan perancangan sistem informasi pengelolaan data karyawan yang lebih efisien dan mempermudah. Perancangan sistem yang diusulkan adalah merubah sistem yang masih manual menggunakan MS *Excel* menjadi sistem yang terkomputerisasi yang lebih spesifik. Menjadikan proses pengelolaan data karyawan lebih cepat, tepat dan akurat dengan adanya sistem yang terkomputerisasi yang lebih spesifik ini.

Tabel 2 Arsitektur Perangkat Lunak

Gambar 4 Use Case Yang Di Usulakan

Implementasi

Implementasi sistem merupakan kegiatan yang dilakukan setelah tahap perancangan sistem selesai dilaksanakan. Tujuan yang ingin dicapai pada tahap ini adalah dapat dioperasikanya hasil perancangan sistem yang telah dibuat.Implementasi Sistem Informasi Pengelolaan Data Karyawan yang dilakukan menggunakan, bahasa pemrograman *Codegeniter,PHP* dan yang digunakan ialah *MySQL*.

Implementasi perangkat lunak

Perangkat lunak digunakan untuk mendukung sistem operasi (SO) dan aplikasi Database. perangkat lunak tersebut digunakan untuk mendukung kinerja sistem operasi dan aplikasi *database*. Adapun perangkat lunak yang digunakan adalah sebagai berikut :

Dalam implementasi aplikasi, perangkat lunak yang digunakan sebagai berikut

1. Windows 7
2. *XAMPP* 3.2.1 untuk lokal *internet* dan penyimpanan database
3. *Sublime text* 2
4. *Google chrome,mozilla*

Implementasi perangkat keras

Perangkat keras merupakan salah satu hal yang harus kita perhatikan, karena tanpa perangkat keras yang memenuhi syarat, aplikasi yang kita bangun tidak dapat berjalan dengan dengan baik dan maksimal. Berikut adalah spesifikasi perangkat keras yang digunakan untuk membangun aplikasi ini :

1. *Spesifikasi hardware* untuk komputer server
   a. *Processor : Dual Core*
   b. *Memori* (RAM) : 1Gb
   c. *Hard disk* : 160Gb
   d. *Printer* digunakan sebagai peralatan mencetak *output* laporan
   e. *Mouse, keyboard* dan *monitor* sebagai perlengkapan alat antar muka
2. Client
   a. *Processor : Dual Core*
   b. *Memori* (RAM) : 1Gb
   c. *Hard disk* : 80Gb
   d. *Printer* digunakan sebagai peralatan mencetak *output* laporan
   e. *Mouse, keyboard* dan *monitor* sebagai perlengkapan alat antar muka

V SARAN & KESIMPULAN

KESIMPULAN

1. Proses Penggajian di Cv anugerah sejahtera. Masih mengunakan sistem manual dan belum efesien dimana proses pengelolan gaji membutuhkan waktu pemrosesan cukup lama dikarenakan belum adanya sistem otomatisasi. Proses pengelolan gaji melibatkan lebih dari satu orang stakholder sehingga belum efektif dan pelaksanaan.

2. Si penggajian di Cv anugerah Sejahtera di implementasikan dengan efektif dan efesien. Proses penggajian nilai efektif proses otomatisasi dari sistem komputer dengan administrator operator sebagai stakholder sistem proses bisa di nilai efesien dikarenakan dalam pengoperasiannya membutuhkan waktu lebih cepat dibanding proses sebelumnya.

SARAN

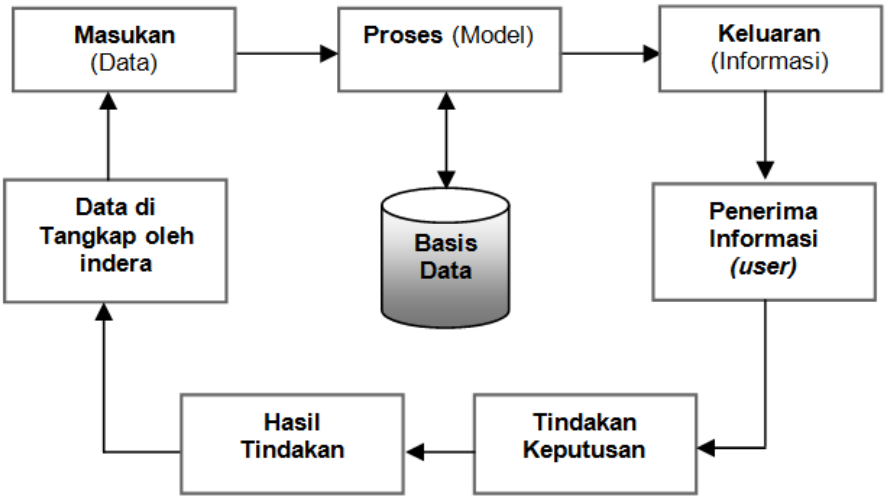
1. Adanya integrasi antara sistem informasi penggajian dengan sistem absensi perusahan.
2. Perlunya sistem informasi terhadapt kantor ini supaya mempermudahh dan bisa tersimpan data yang akurat.
3. Adanya pengecekan terhadap data yang di input ke dalam komputer sebelum dilakukan penyusutan laporan untuk mengurangi kesalahan.

Meskipun telah menggunakan sistem yang telah terkomunikasi,tetap perlu adanya sumber daya manusia yang baik pula atau tenaga ahli untuk menangani sistem baru yang akan di terapkan.

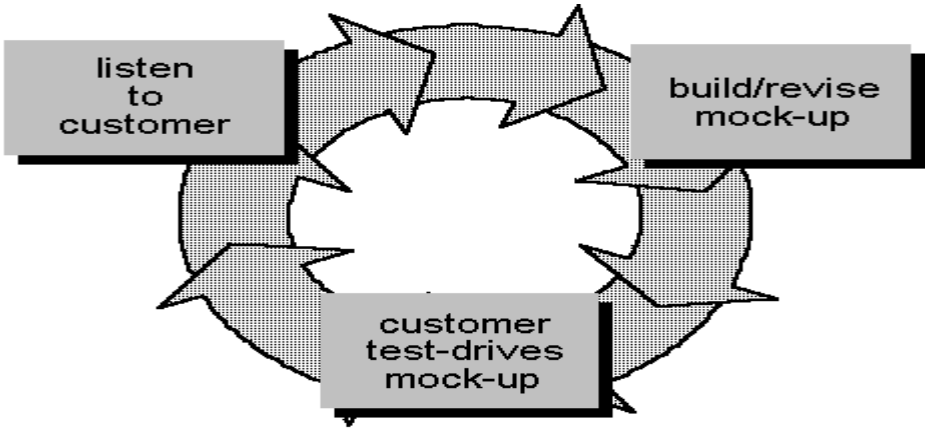
DAFTAR PUSTAKA

[1] S.Rosa,dan Shalahuddin,M.,"Pemograman Berorientasi Objek dengan Bahasa Pemogra man C++, PHP, Java", Bandung: Modula, 2010
[2] Pratama. I PutuAgus E., "SistemInformasi", Bandung: Informatika, 2014
[3] Kristanto. Andri, "Perancangan Sistem Informasi dan Aplikasinya", Yogyakarta: Gava Media, 2008
[4] Rifky Sahib Nugrah,(2009), SISTEM INFORMASI PENGGAJIAN
[5] Sugiarti.Yuni, "Analisis&Perancangan UML *Generated* VB.6", Yogyakarta: GrahaIlmu, 2013
[6] Afrizal.Yasmi, Wahyuni, "Rekayasa Perangkat Lunak", _____, _____
[7] Harrison, "Perancangan Basis Data", _____, _____

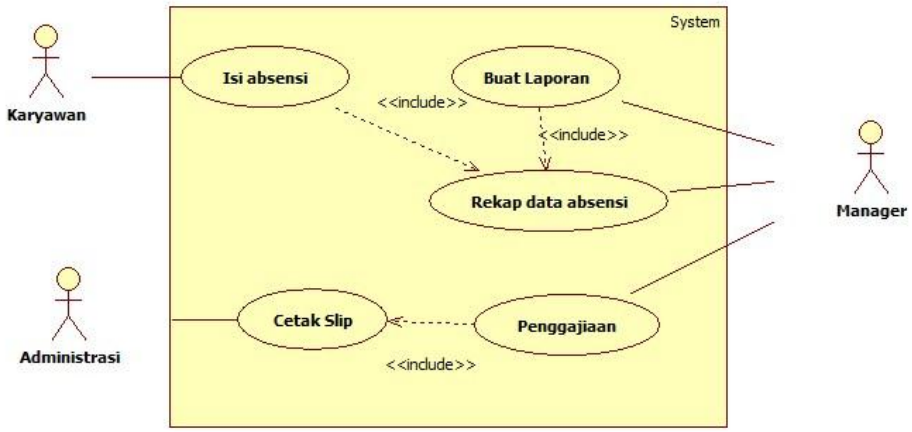
DAFTAR GAMBAR



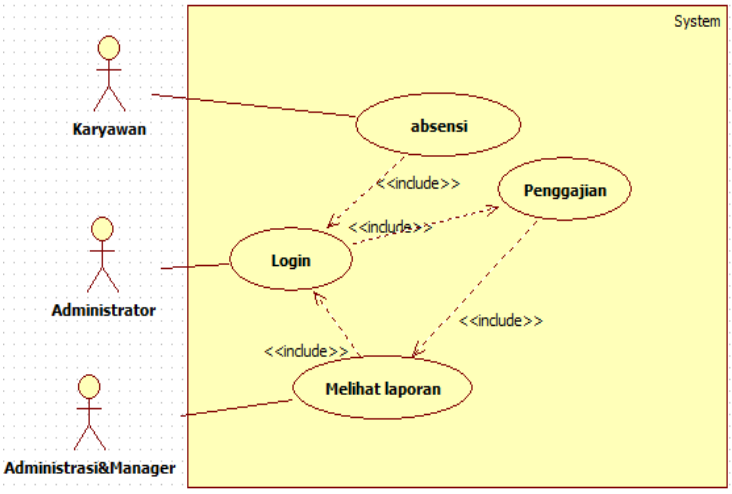
GAMBAR 1 Siklus Informasi



GAMBAR 2 Model Prototype



GAMBAR 3 Use Case Diagram Yang Sedang berjalan



GAMBAR 4 Use Case Diagram Yang Di Usulkan

DAFTAR TABEL

TABEL 1 Evaluasi Sistem Yang Sedang Berjalan

Sistem yang sedang berjalan	Sistem yang di usulkan
4. Belum efektifnya waktu yang digunakan untuk mengolah data gaji karyawan, yang mengakibatkan lambatnya menghasilkan informasi. 5. Informasi yang dihasilkan masih rentan terhadap kesalahan dan ketidak akuratan. 6. Tingkat keamanan data masih rendah, sedangkan proses ini adalah pengolahan	Merancang perangkat bantu penggajian dimana didalam mengotomatis proses laporan,input data pegawai dan jabatan,mencetakan.lekapulasi laporan perbulan.

data yang bersifat rahasia. 7. Data tidak terintegrasi dengan baik, karena file pegawai dengan *file* gaji berada dalam *file* yang berbeda, sehingga integrasi data tidak terjaga	

TABEL 2 Arsitektur Perangkat Lunak

Kategori Pengguna	Tugas	Hak Akses
Petugas Admin	Mengelola sistem informasi penggajian	1. Mengisi data Karyawan dan absensi karyawan 2. Menambah, mengedit, dan hapus data Karyawan 3. Memasukan absen karyawan
Anggota (Admin) (Manager & Administrasi)	Melihat sistem Penggajian	1.Menginput dan output Penggajian 2.Melihat semua sistem penggajian
Anggota (Karyawan)	Peneriman Gaji	1. Menerima slip gaji 2. Melihat rekapan laporan gaji