BAB IV

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

4.1. Analisis Sistem Yang Berjalan

Analisis sistem merupakan penguraian dari suatu sistem informasi yang utuh kedalam bagian – bagian komponen dengan maksud untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan dan hambatan yang terjadi, dengan kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikan.

Tahap analisis sistem dilakukan setelah tahap perencanaan sistem dan sebelum tahap desain sistem. Tahap analisis sistem merupakan tahap yang kritis dan sangat penting karena kesalahan ditahap ini akan menyebabkan kesalahan ke tahap selanjutnya. Selain itu analisis sistem bertujuan untuk memberikan gambaran tentang sistem yang saat ini sedang berjalan pada suatu perusahaan. Penulis mencoba untuk merubah analisis sistem yang ada saat ini menjadi lebih baik, sehingga kelebihan dan kekurangan dari sistem yang ada saat ini menjadi lebih baik, sehingga kelebihan dan kekurangan sari sistem tersebut dapat diketahui dan diidentifikasikan, serta membandingkannya antara sistem yang lama dengan sistem yang baru.

4.1.1. Analisis Prosedur Yang Sedang Berjalan

Analisis difokuskan pada sistem penggajian pegawai yang terdapat di PT. PEKA GROUP BANDUNG Berdasarkan metode analisis yang digunakan, maka berikut merupakan gambaran sistem yang sedang berjalan pada sistem informasi penggajian pegawai pada PT. PEKA GROUP BANDUNG.

1. Proses penggajian pegawai dimulai dari pegawai mengisi data pegawai dan data absensi pegawai.

2. Bagian administrasi personalia kemudian membuatkan rekapitulasi data pegawai dan daftar absensi pegawai.

3. Bagian administrasi dan keuangan kemudian menghitung daftar absensi yang telah diisi oleh pegawai.

4. Bagian Administrasi dan keuangan kemudian membuat laporan penggajian dengan melihat daftar absensi pegawai dan diserahkan ke bagian HRD.

5. Bagian HRD kemudian menerima laporan penggajian dari administrasi personalia kemudian langsung menandatanganinya.

6. Setelah laporan penggajian ditandatangani oleh HRD kemudian laporan penggajian tersebut diserahkan ke pemilik untuk ditandatangani.

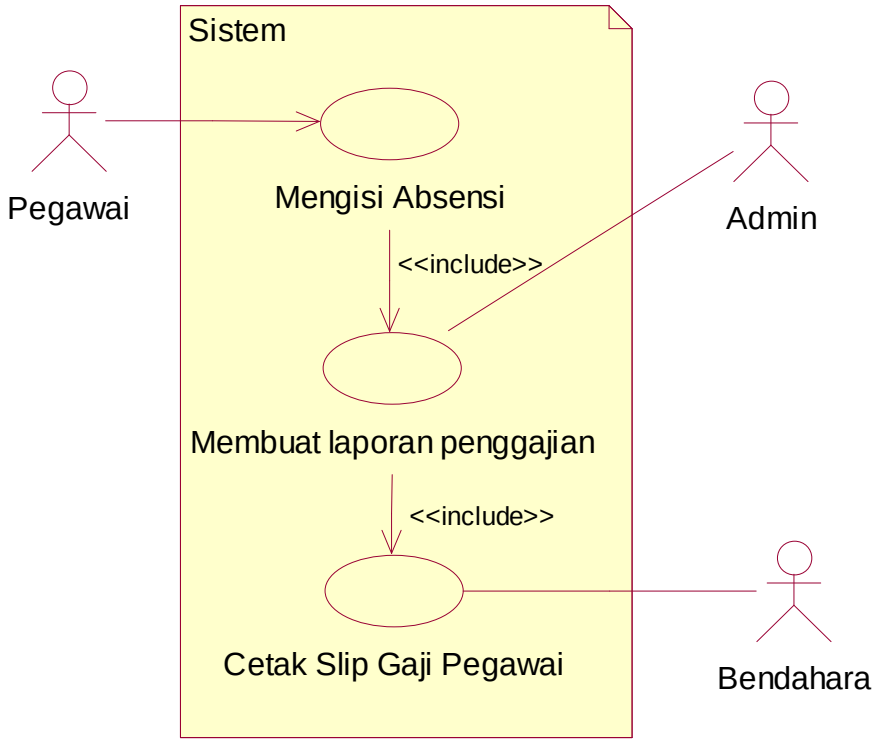
7. Pemilik memeriksa lagi laporan penggajian tersebut dan setelah diperiksa direktur menandatangani laporan penggajian tersebut dan diserahkan kembali kebagian akuntansi dan keuangan.

8. Akuntansi dan keuangan kemudian membuatkan slip gaji pegawai .

9. Setelah slip gaji selesai dicetak kemudian slip gaji pegawai diserahkan ke pegawai.

4.1.1.1. *Use Case* Diagram

Diagram *use case* memperlihatkan pada kita hubungan-hubungan yang terjadi antara aktor-aktor dengan *use case-use case* dalam sistem. Berikut ini penggambaran *use case* penggajian pegawai yang sedang berjalan pada PT. PEKA GROUP BANDUNG



Gambar 4.1 Diagram *Use Case* Penggajian yang sedang berjalan

4.1.1.1.1. Skenario *Use Case* mengisi absensi yang sedang berjalan

Skenario Use Case merupakan narasi tentang aktivitas dalam suatu *use case diagram*. Adapun skenario *use case* mengisi absensi dalam sistem yang berjalan adalah sebagai berikut:

Nama Use Case	:	Mengisi absensi
Aktor	:	Pegawai
Deskripsi	:	Meliputi proses pengisian data absensi yang didalamnya meliputi nama pegawai, Alfa, sakit, izin dan hadir.

Tabel 4.1 Skenario Use Case Mengisi Absensi yang sedang berjalan

Aktor	Sistem
1. Pegawai melakukan pengisian absensi pada form yang telah disediakan sebagai pengisian kehadiran	2. Bag. Administrasi dan Keuangan menghitung absensi pegawai yang sudah diisi untuk dimasukkan kedalam arsip.
	3. Bag. Administrasi dan Keuangan memasukkan data absensi yang sudah terisi kedalam arsip absensi untuk dibuatkan laporan absensi untuk dilaporkan ke bagian lain yang memerlukan.

4.1.1.1.2 Skenario *Use Case* membuat laporan penggajian yang sedang berjalan

Skenario *Use Case* merupakan narasi tentang aktivitas dalam suatu use case diagram. Adapun skenario use case membuat laporan penggajian dalam sistem yang berjalan adalah sebagai berikut :

Nama *Use Case* : Membuat laporan penggajian

Aktor : Operator Komputer

Deskripsi : Meliputi proses rekapitulasi dari absensi,dan penghitungan yang lainnya yang dimasukan kedalam laporan penggajian yang dilakukan oleh bagian

administrasi untuk mempermudah Bag. Administrasi & Keuangan dan Direktur untuk melihat penggajian pegawai setiap bulan.

Tabel 4.2 Skenario Use Case Membuat Laporan Penggajian

Aktor	Sistem
1. Administrasi personalia melakukan pembuatan laporan penggajian yang diambil dari data absensi pegawai dan data pegawai.	2. Administrasi personalia mencocokan laporan absensi dengan data pegawai yang telah terisi.
	3. Bag. Administrasi dan keuangan melakukan rekapitulasi laporan data absensi dan data pegawai untuk dibuatkan laporan penggajian.
	4. Laporan penggajian diserahkan ke manajer akuntansi dan keuangan untuk dibuatkan struk gaji pegawai.

4.1.1.1.3 Skenario *Use Case* cetak struk gaji pegawai yang sedang berjalan

Skenario *Use Case* merupakan narasi tentang aktivitas dalam suatu use case diagram. Adapun skenario *use case* cetak struk gaji pegawai dalam sistem yang berjalan adalah sebagai berikut

Nama Use Case : Cetak slip gaji pegawai

Actor : Bag. Administrasi dan Keuangan

Deskripsi : Meliputi proses pembuatan struk gaji yang nantinya akan diserahkan ke pegawai sebagai acuan berapa dia menerima gaji.

Tabel 4.3 Skenario Use Case cetak struk gaji pegawai yang sedang berjalan

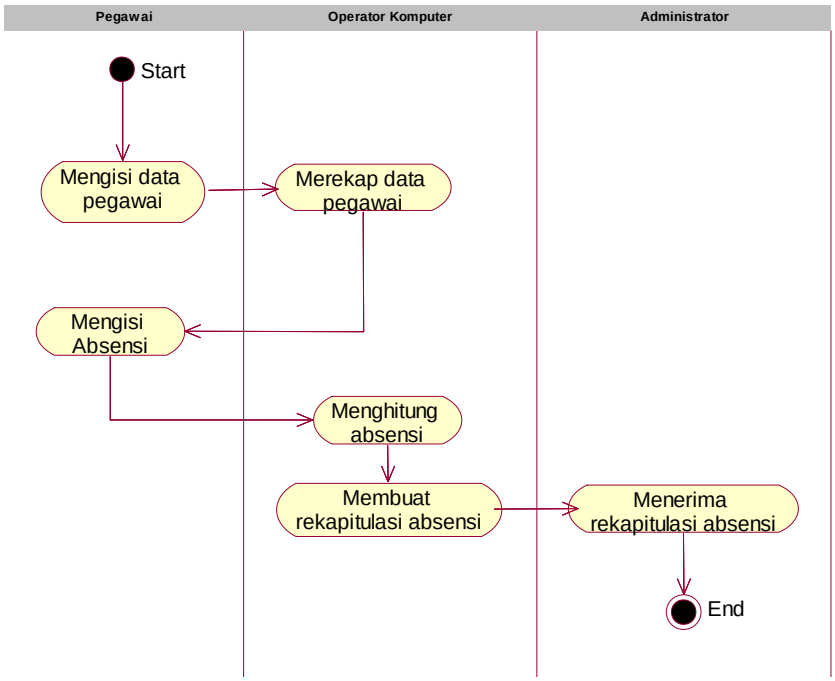
Aktor	Sistem
1. Pegawai mengambil gaji pegawai	2. Bagian administrasi dan keuangan memeriksa laporan penggajian yang telah ditandatanganin oleh manajer HRD, manajer akuntansi dan keungan dan direktur untuk dibuatkan struk gaji pegawai.
	3. Manajer akuntansi dan keungan memasukkan laporan penggajian yang sudah lengkap kedalam struk gaji.
	4. Struk gaji dicetak untuk keperluan pengambilan gaji pegawai.
5. Pegawai menerima struk gaji pegawai yang sudah ditandatangani beserta gaji.	

4.1.1.2. *Activity* Diagram

Activity Diagram adalah salah satu cara untuk memodelkan *event-event* yang terjadi dalam suatu use case, memperlihatkan aliran kendali dari suatu aktifitas ke aktifitas lainnya.

4.1.1.2.1. *Activity* Diagram Absensi Pegawai yang sedang berjalan di Peka Group Bandung.

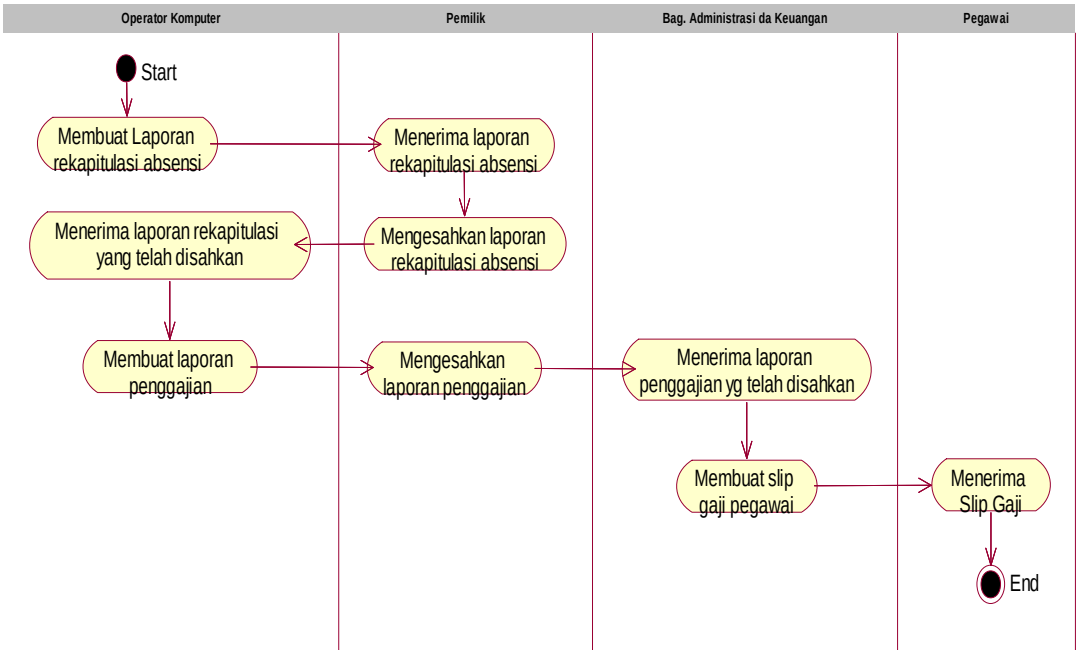
Berikut ini penggambaran *activity* diagram absensi pegawai tetap yang sedang berjalan pada Peka Group Bandung.



Gambar 4.2 *Activity* diagram Absensi pegawai yang sedang berjalan

4.1.1.2.2. *Activity* Diagram Membuat laporan penggajian yang sedang berjalan di PT. PEKA GROUP BANDUNG.

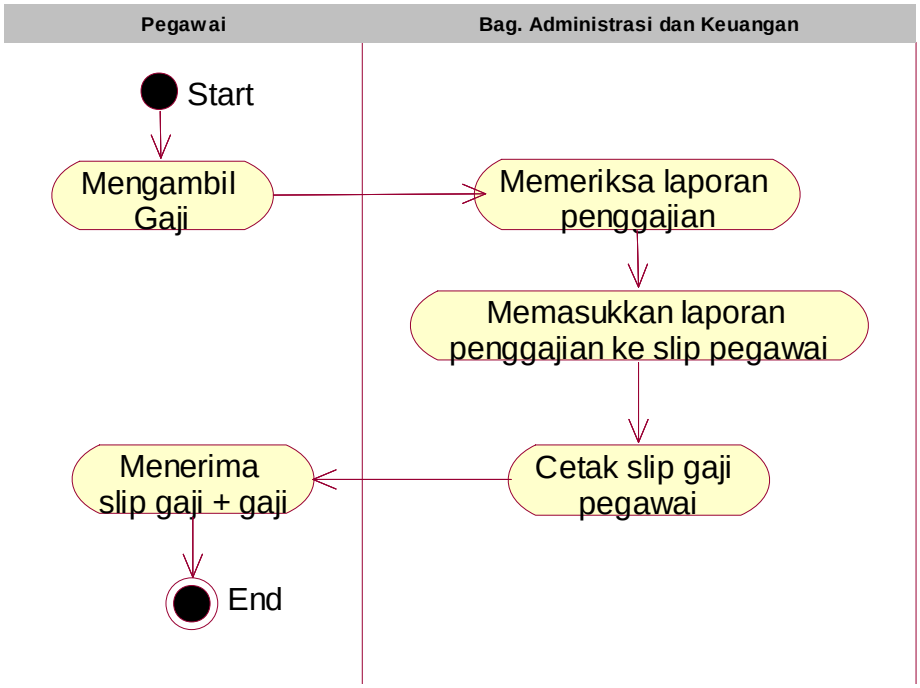
Berikut ini penggambaran *activity* diagram laporan penggajian pegawai yang sedang berjalan pada PT. Peka Group Bandung



Gambar 4.3 *Activity* diagram laporan penggajian pegawai yang sedang berjalan

4.1.1.2.3. *Activity* Diagram Cetak struk gaji pegawai yang sedang berjalan di PT. PEKA GROUP BANDUNG

Berikut ini penggambaran *activity* diagram cetak struk gaji pegawai yang sedang berjalan pada PT. PEKA GROUP BANDUNG



Gambar 4.4 Activity diagram cetak struk gaji pegawai yang sedang berjalan

4.1.1.3. Evaluasi Sistem yang sedang Berjalan

Melihat sistem penggajian pegawai yang sedang berjalan pada PT. PEKA GROUP BANDUNG menggunakan sistem yang manual dalam pencatatan data pegawai, dan absensi pegawai, maka dapat disimpulkan beberapa kekurangan-kekurangan dalam prosedur yang sedang berjalan, diantaranya adalah:

Tabel 4.4 Evaluasi Sistem yang sedang Berjalan

No.	Masalah	*Worker*	Pemecahan Masalah
1.	Memerlukan waktu yang relatif lama dalam pencarian data pegawai karena disimpan secara	Bag. Administrasi dan Keuangan	Dibuatnya sistem informasi penggajian yang menyimpan data yang berpengaruh terhadap penggajian

	terurut dan data masih dalam bentuk arsip, ini menyebabkan waktu pencarian menjadi lama.		pegawai seperti misalnya data absensi.
2.	Masih terdapat kesulitan dalam menghitung gaji pegawai yang jumlahnya relatif banyak.	Operator Komputer	Dengan ada nya aplikasi ini, admin bisa langsung melihat detail gaji pada slip gaji yang didapatkan oleh pegawai.
3.	Sering nya terjadi kesalahan penghitungan gaji yang dilakukan secara manual.	Operator Komputer	Dengan adanya program aplikasi penggajian pegawai ini, penghitungan gaji lebih akurat.
4.	Terdapat kendala lambat nya dalam pembuatan slip gaji pegawai.	Operator Komputer	Dengan aplikasi ini proses penggajian tidak terkendala oleh lama nya pembuatan slip gaji.

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 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

Tujuan dari perancangan sistem adalah sebagai gambaran umum pengembangan sistem usulan yang dapat memberikan spesifikasi sistem usulan perangkat lunak kepada pengguna dengan menganalisis kelemahan-kelemahan dalam sistem yang sudah ada yang mengembangkan sistem yang telah ada demi kepuasan, kenyamanan dan kemudahan.

Adapun tujuan perancangan sistem informasi penggajian pegawai adalah sebagai berikut:

1. Memberikan informasi data pegawai dan data absensi yang dibutuhkan secara periodik.
2. Dapat mempercepat proses penggajian pegawai sehingga memudahkan dalam penerimaan gaji pegawai.
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.

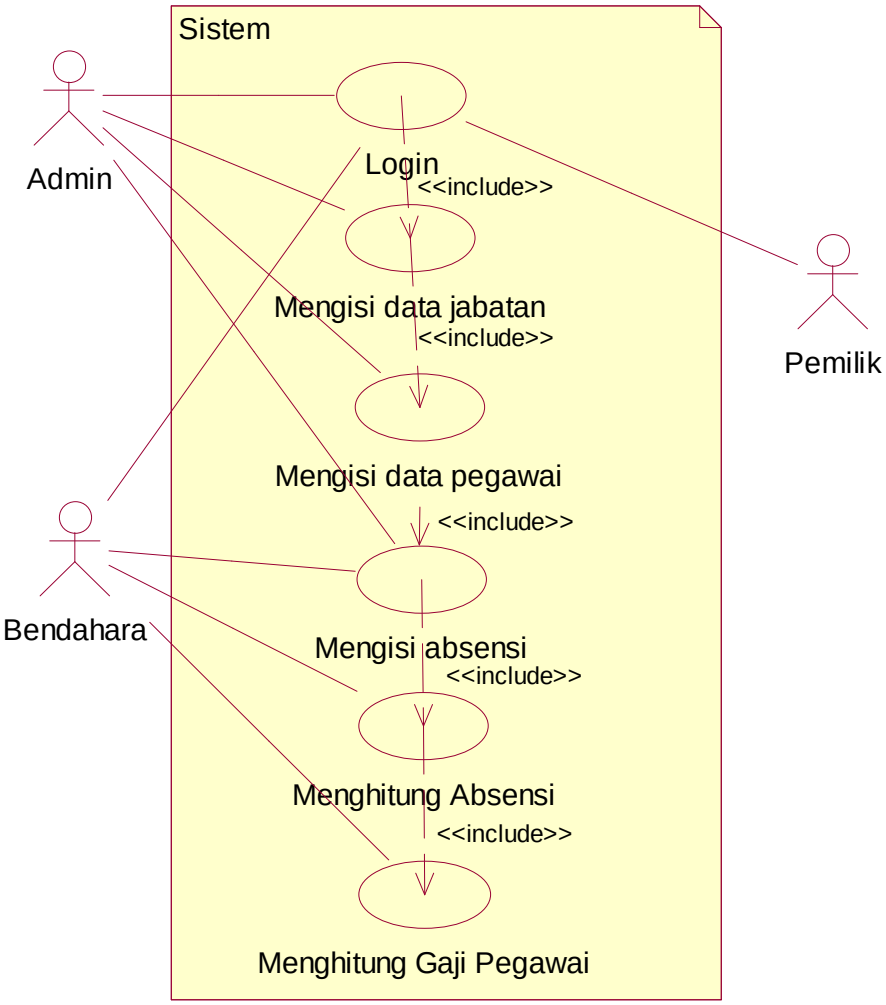
Proses yang dapat dikerjakan oleh pengembangan sistem aplikasi penggajian pegawai meliputi:

1. Input data pegawai.
2. Pengolahan data pegawai.
3. Pengolahan absensi pegawai.
4. Pengolahan rekapitulasi absensi pegawai.
5. Pembuatan slip penggajian, absensi harian pegawai, dan data pegawai.

4.2.2.1. Diagram *Use Case* yang diusulkan

Diagram use case memperlihatkan pada kita hubungan-hubungan yang terjadi antara aktor-aktor dengan *use case-use case* dalam sistem.

4.2.2.1.1. Diagram *Use Case* Penggajian pegawai yang diusulkan



Gambar 4.5 Diagram Use Case Penggajian yang diusulkan

4.2.2.1.2. Skenario *Use Case Login* yang diusulkan

Skenario *Use Case* merupakan narasi tentang aktivitas dalam suatu *use case* diagram. Adapun skenario *use case login* dalam sistem yang diusulkan adalah sebagai berikut:

Nama *Use Case* : *Login*

Aktor : Admin, Bendahara, dan Pemilik

Deskripsi : Meliputi proses pengisian username dan password.

Tabel 4.5 Skenario *Use Case* Login yang diusulkan

Aktor	Sistem
1. *Admin* mengisi username dan password	
	2. Sistem memproses username dan password didatabase aplikasi penggajian pegawai.
	3. Jika username dan password sudah dimasukan secara benar, maka sistem menampilkan halaman menu, jika belum lengkap sistem menampilkan pemberitahuan bahwa username atau password salah.
4. *Admin* mengelola halaman – halaman menu admin aplikasi penggajian pegawai.	

4.2.2.1.3. Skenario *Use Case* Mengisi Data Jabatan yang diusulkan

Skenario *Use Case* merupakan narasi tentang aktivitas dalam suatu *use case* diagram. Adapun skenario *use case* mengisi data jabatan dalam sistem yang diusulkan adalah sebagai berikut:

Nama Use Case : Mengisi Data Jabatan

Aktor : Operator Komputer

Deskripsi : Meliputi proses pengisian data jabatan yang meliputi data – data jabatan pegawai.

Tabel 4.6 Skenario *Use Case* Mengisi Data Jabatan yang diusulkan

Aktor	Sistem
1. Mengisi data jabatan berupa nama jabatan, golongan, dan bobot gaji disebuah sistem penggajian pegawai yang telah disediakan.	2. Sistem menyimpan data jabatan kedalam sistem penggajian pegawai.
	3. Jika data jabatan sudah dimasukan secara lengkap, maka sistem menampilkan pemberitahuan bahwa data jabatan telah disimpan.
4. Operator komputer mengelola data jabatan yang berpengaruh terhadap jumlah gaji pegawai.	

4.2.2.1.4. Skenario *Use Case* mengisi data pegawai yang diusulkan

Skenario *Use Case* merupakan narasi tentang aktivitas dalam suatu *use case* diagram. Adapun skenario *use case mengisi* data pegawai dalam sistem yang diusulkan adalah sebagai berikut:

Nama Use Case : Mengisi Data Pegawai

Aktor : Pegawai dan Operator Komputer

Deskripsi :Meliputi proses pengisian data pegawai yang meliputi nama, alamat,nomor telepon, alamat, jabatan, golongan, dan tanggal masuk kerja.

Tabel 4.7 Skenario *Use Case* Mengisi Data Pegawai yang diusulkan

Aktor	Sistem
1. Pegawai dan Operator Mengisi data pegawai berupa nama, nomor telepon, alamat, jabatan, golongan, dan tanggal masuk kerja pada sistem penggajian pegawai.	2. Sistem menyimpan data pegawai ke dalam sistem penggajian pegawai.
	3. Jika data pegawai sudah dimasukan secara lengkap, maka sistem menampilkan bahwa pegawai tersebut telah terdaftar disistem penggajian pegawai dan disimpan, jika belum lengkap sistem

	menampilkan pemberitahuan bahwa dalam pengisian data terjadi kesalahan.
4. Operator Komputer mengelola data pegawai.	
5. Operator komputer merekap data pegawai dan membuat laporan data pegawai.	

4.2.2.1.5. Skenario *Use Case* mengisi absensi harian yang diusulkan

Skenario *Use Case* merupakan narasi tentang aktivitas dalam suatu *use case* diagram. Adapun skenario *use case* mengisi absensi dalam sistem yang diusulkan adalah sebagai berikut:

Nama Use Case : Mengisi absensi harian

Aktor : Pegawai dan Operator Komputer

Deskripsi : Meliputi proses pengisian data absensi harian yang didalamnya meliputi nik, nama, dan jam kerja.

Tabel 4.8 Skenario Use Case Absensi Harian yang diusulkan

Aktor	Sistem
1. *User* mengisi absensi harian sebagai salah satu syarat laporan penggajian pegawai.	2. Sistem mencocokan data pegawai dengan data absensi harian yang diisi pegawai.

	3. Jika data pegawai cocok, sistem menyimpan ke database laporan presensi.
4. Operator komputer merekap data absen pegawai dan membuat laporan presensi pegawai.	

4.2.2.1.6. Skenario Use Case menghitung gaji pegawai yang diusulkan

Skenario *Use Case* merupakan narasi tentang aktivitas dalam suatu *use case* diagram. Adapun skenario *use case* menghitung gaji pegawai dalam sistem yang diusulkan adalah sebagai berikut:

Nama Use Case : Menghitung gaji pegawai

Aktor : Bag. Administrasi dan Keuangan

Deskripsi :Meliputi proses penghitungan hasil absensi, tunjangan, dan prestasi kerja yang nantinya akan dibuatkan slip gaji pegawai.

Tabel 4.9 Skenario Use Case Menghitung Gaji Pegawai yang diusulkan

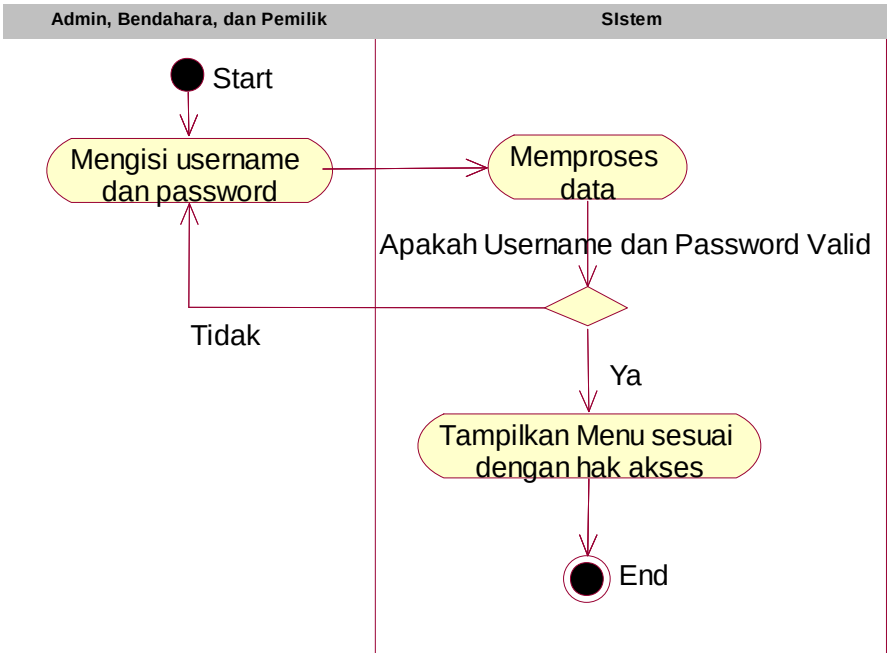
Aktor	Sistem
1. Bag. Administrasi dan keuangan membuka forma pembayaran gaji	2. Sistem menampilkan form Pembayaran gaji pegawai.
3. Bag. Administrasi dan keuangan memilih button "Pembayaran Gaji"	4. Sistem menampilkan gaji yang akan didapatkan oleh pegawai
	5. Sistem mengirim data gaji ke laporan slip penggajian pegawai

4.2.2.2. Diagram Activity yang diusulkan

Activity Diagram adalah suatu gambaran tentang sistem yang telah dibuat didalam model proses bisnis.

4.2.2.2.1. Diagram Activity Login yang diusulkan

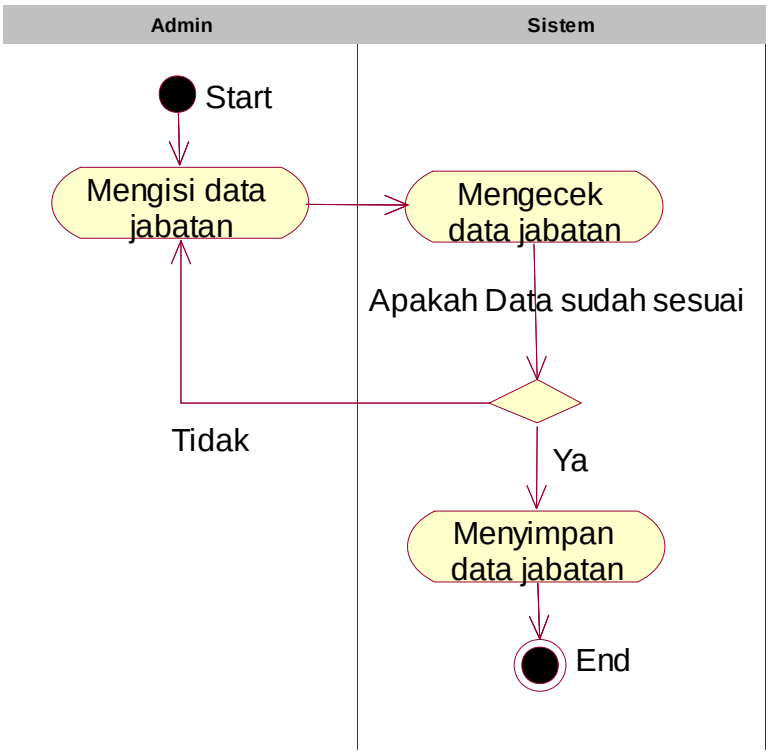
Adapun aktifitas diagram *activity login* yang diusulkan adalah sebagai berikut:



Gambar 4.6 Diagram *Activity Login* yang diusulkan

4.2.2.2.2. Diagram *Activity* Mengisi Data Jabatan yang diusulkan

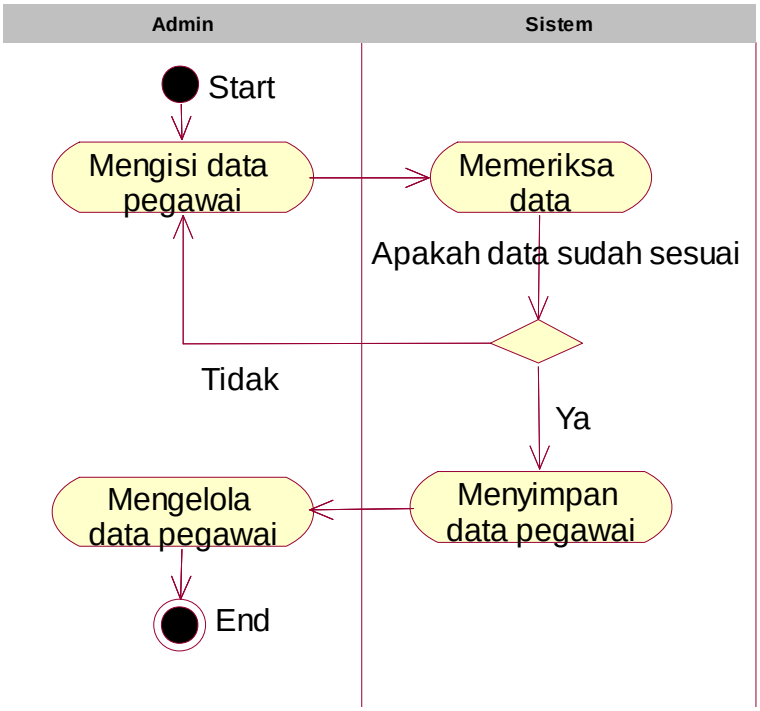
Adapun aktifitas diagram *activity* mengisi data jabatan yang diusulkan adalah sebagai berikut:



Gambar 4.7 Diagram *Activity* Mengisi Data Jabatan yang diusulkan

4.2.2.2.3. Diagram *Activity* Mengisi Data Pegawai yang diusulkan

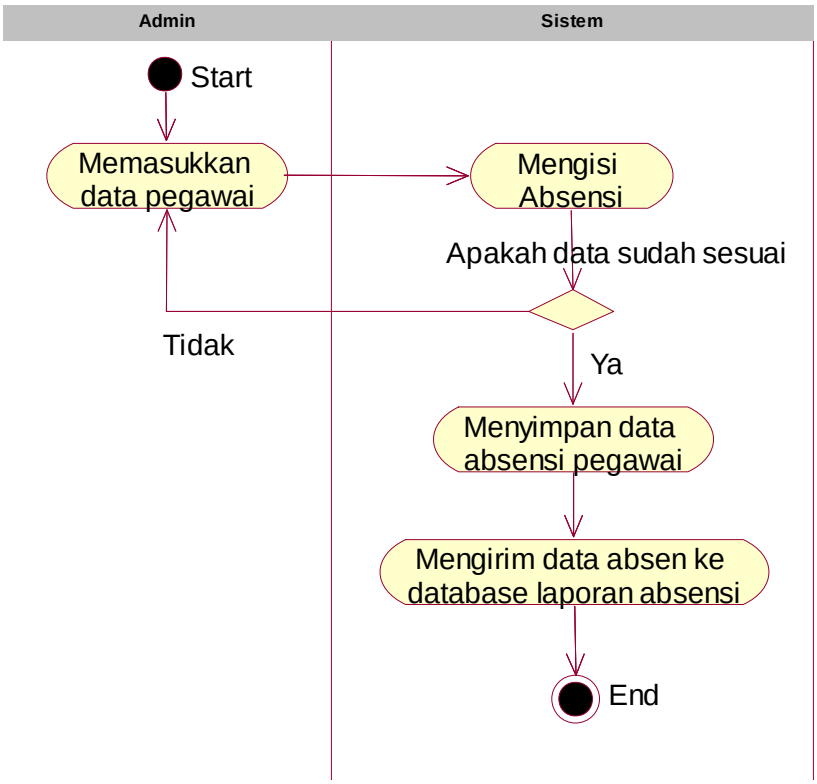
Adapun aktifitas diagram *activity* mengisi data pegawai yang diusulkan adalah sebagai berikut:



Gambar 4.8 Diagram Activity Mengisi Data Pegawai yang diusulkan

4.2.2.2.4. Diagram *Activity* Absensi Harian yang diusulkan

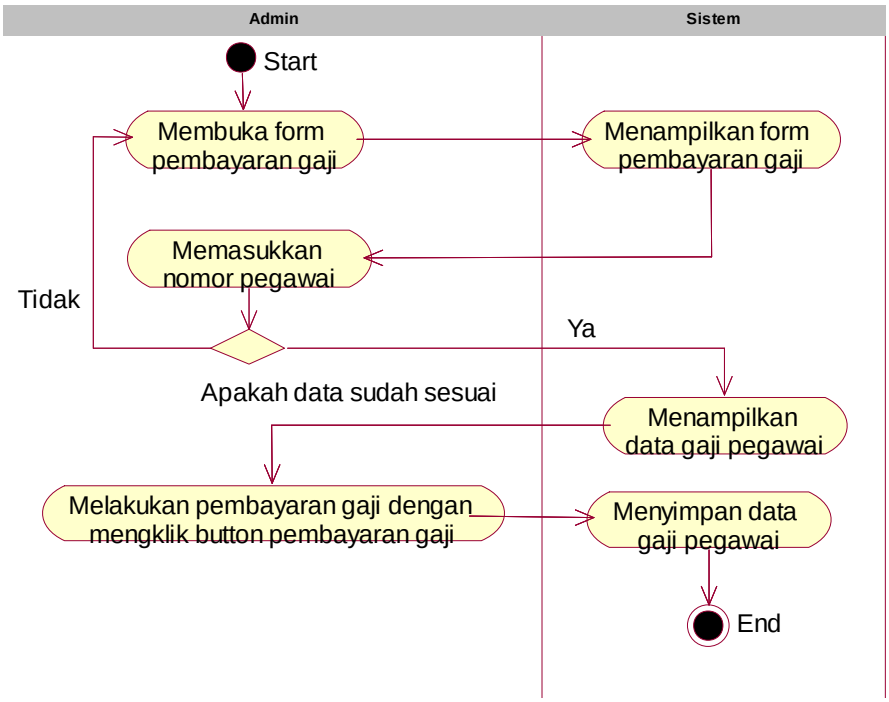
Adapun aktifitas diagram *activity* absensi pegawai yang diusulkan adalah sebagai berikut:



Gambar 4.9 Diagram Activity Absensi Harian Pegawai yang diusulkan

4.2.2.2.5. Diagram *Activity* Menghitung Gaji Pegawai yang diusulkan

Adapun aktifitas diagram *activity* menghitung gaji pegawai yang diusulkan adalah sebagai berikut:



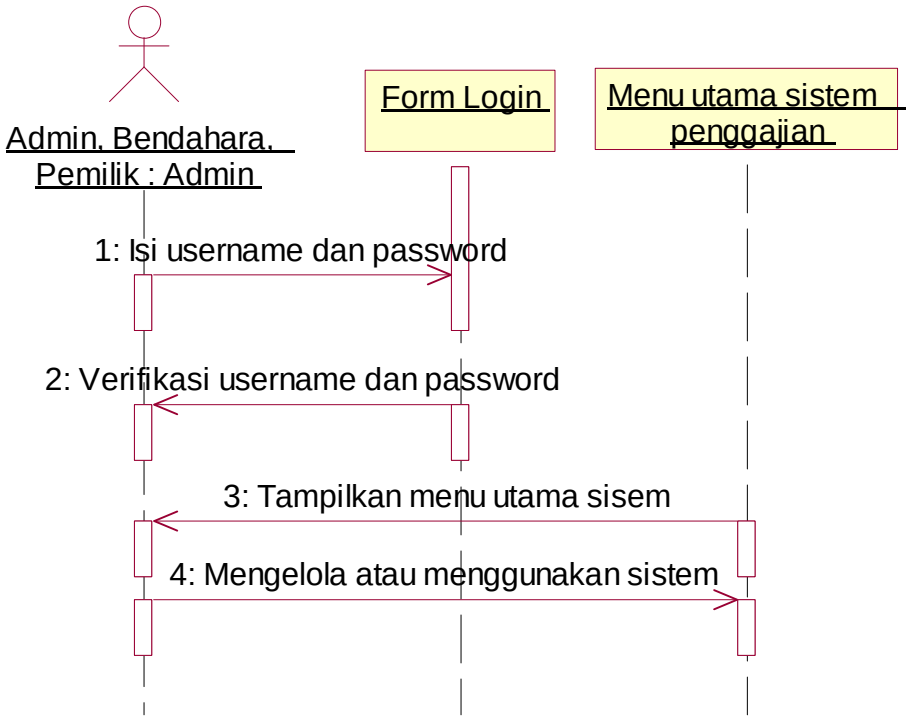
Gambar 4.10 Diagram Activity Menghitung gaji pegawai yang diusulkan

4.2.2.3. *Sequence* diagram yang diusulkan

Sequence diagram adalah interaction diagram yang memperlihatkan event-event yang berurutan sepanjang berjalannya waktu. Masing-masing sequence diagram akan menggambarkan aliran-aliran pada suatu use case.

4.2.2.3.1. *Sequence* Diagram Login

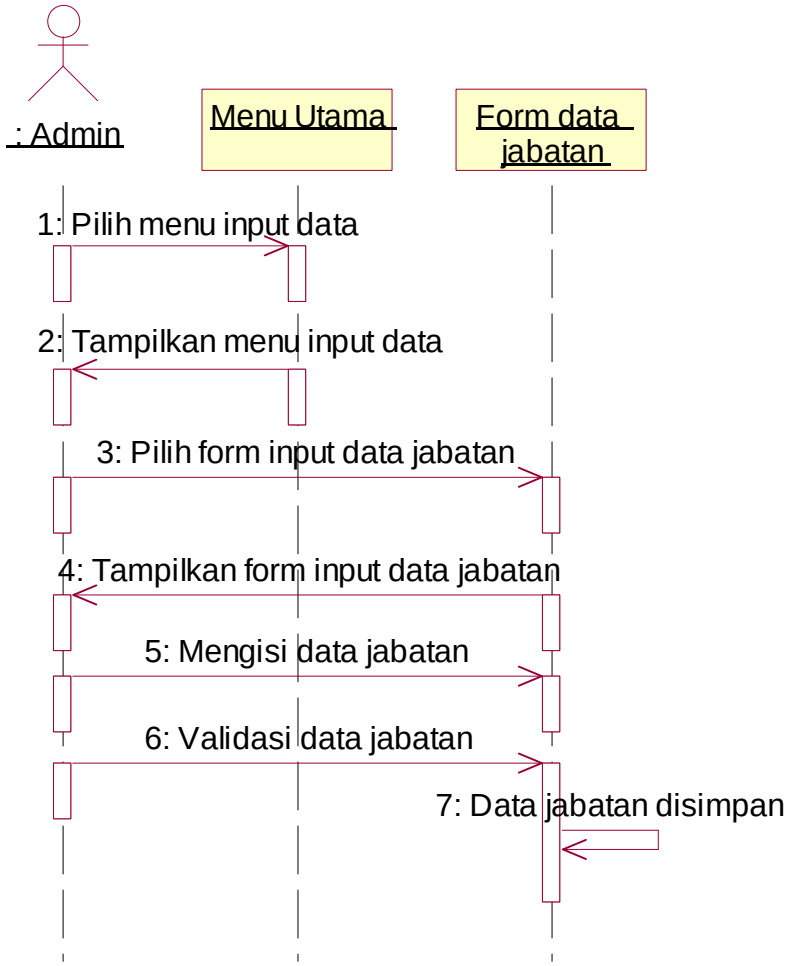
Menggambarkan alur bagi user untuk melakukan *Login*. Adapun *sequence* diagram Login adalah sebagai berikut:



Gambar 4.11 Sequence Diagram Login

4.2.2.3.2. *Sequence* Diagram Mengisi Data Jabatan

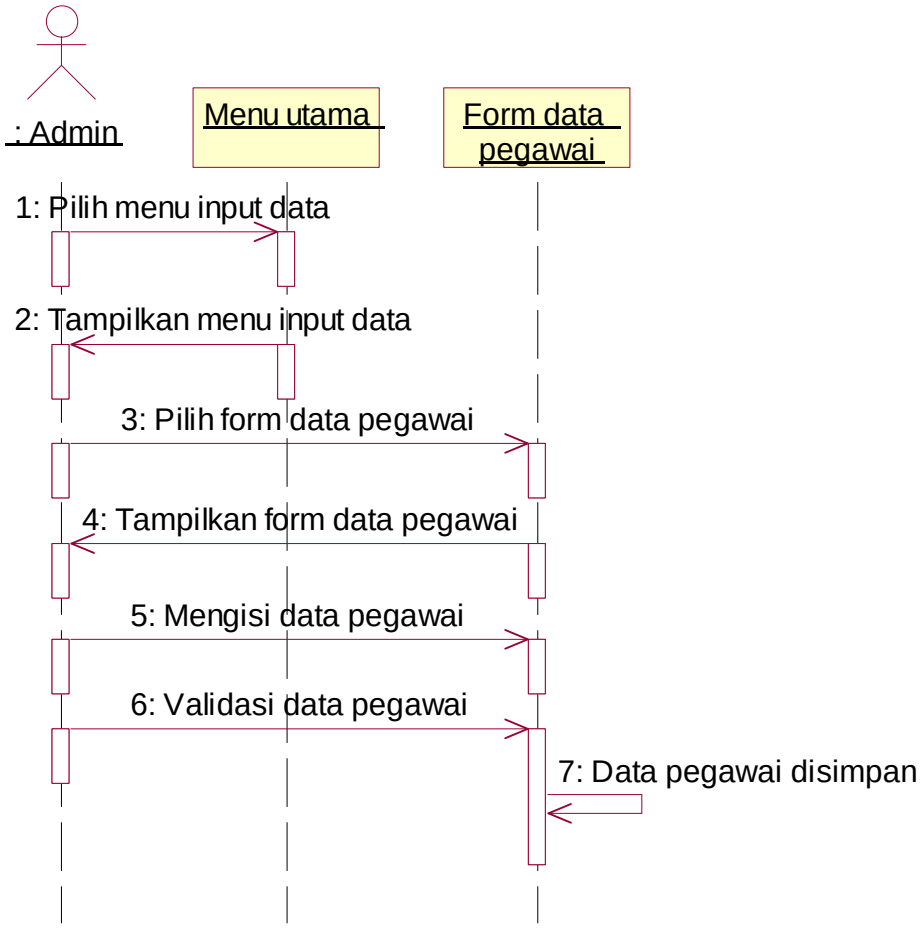
Menggambarkan alur bagi user untuk melakukan pengisian data jabatan. Adapun *sequence* diagram mengisi data jabatan adalah sebagai berikut:



Gambar 4.12 Sequence Diagram Mengisi Data Jabatan

4.2.2.3.3. *Sequence* Diagram Mengisi Data Pegawai

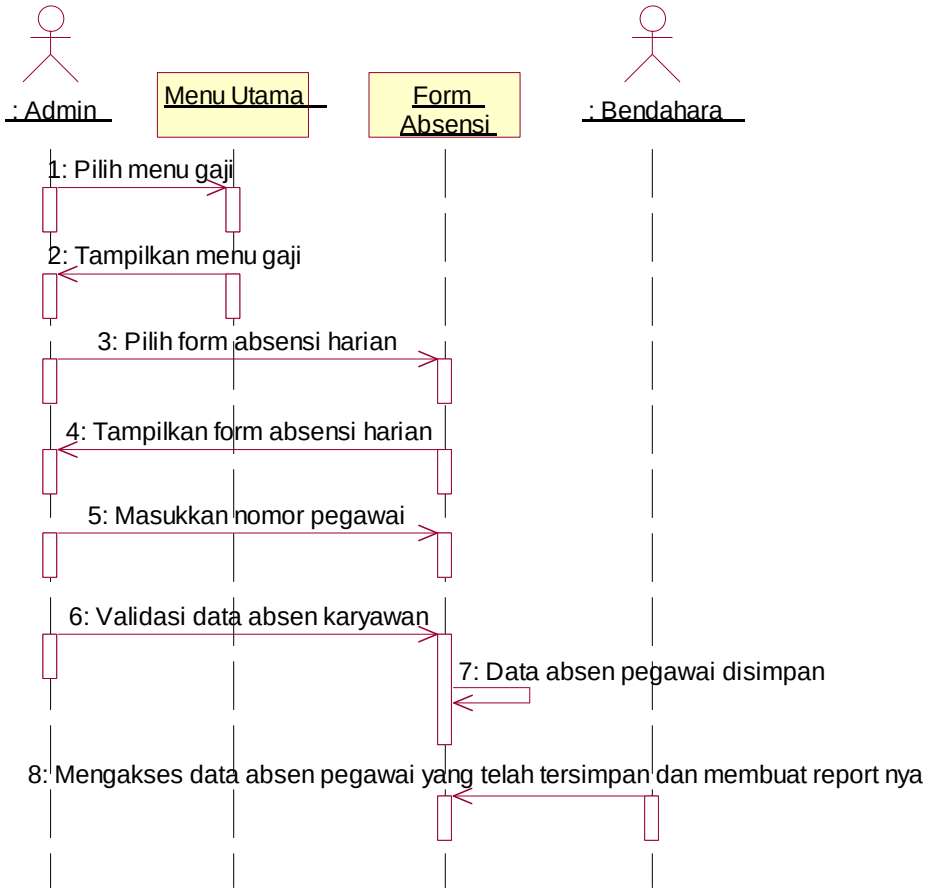
Menggambarkan alur bagi user untuk melakukan pengisian data pegawai. Adapun *sequence* diagram mengisi data pegawai adalah sebagai berikut:



Gambar 4.13 Sequence Diagram Mengisi Data Pegawai

4.2.2.3.4. *Sequence* Diagram Absensi harian

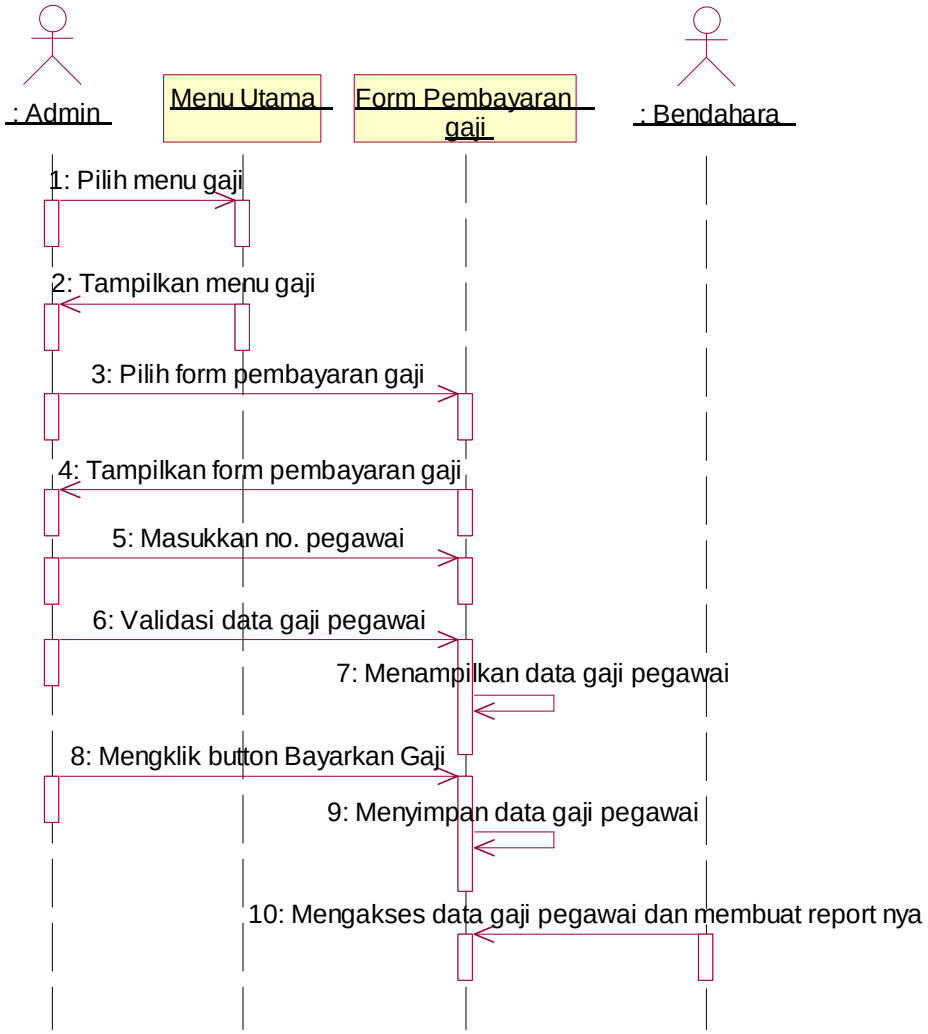
Menggambarkan alur bagi user untuk melakukan pengisian absensi harian. Adapun *sequence* diagram absensi harian adalah sebagai berikut:



Gambar 4.14 Sequence Diagram Absensi harian

4.2.2.3.5. *Sequence* Diagram Menghitung Gaji Pegawai

Menggambarkan alur bagi user untuk melakukan menghitung gaji pegawai. Adapun *sequence* diagram menghitung gaji pegawai adalah sebagai berikut:



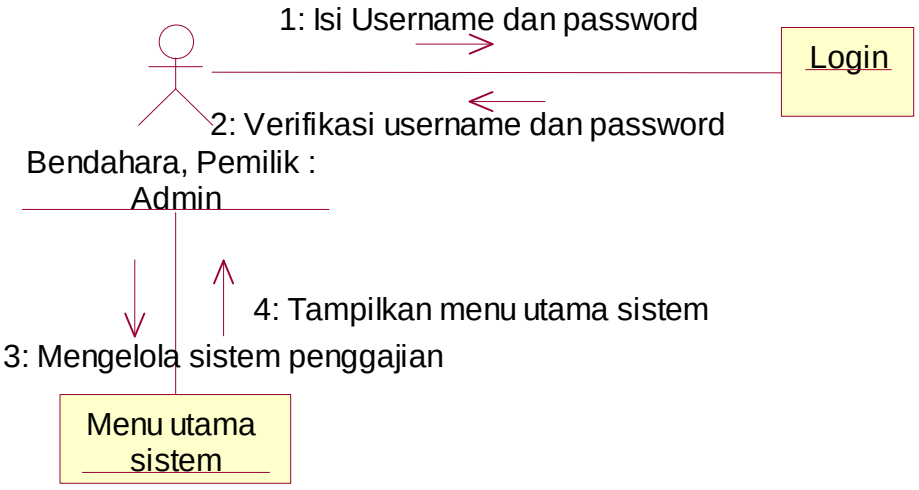
Gambar 4.15 Sequence Diagram Menghitung Gaji Pegawai

4.2.2.4. *Collaboration* diagram yang diusulkan

Seperti *sequence* diagram, *collaboration* diagram juga digunakan untuk memperlihatkan aliran-aliran pada *use case*. Sementara *sequence* diagram berurutan menurut waktu, *collaboration* diagram berfokus pada relasi-relasi yang terjadi antara objek yang satu dengan objek-objek yang lainnya.

4.2.2.4.1. *Collaboration* Diagram Login

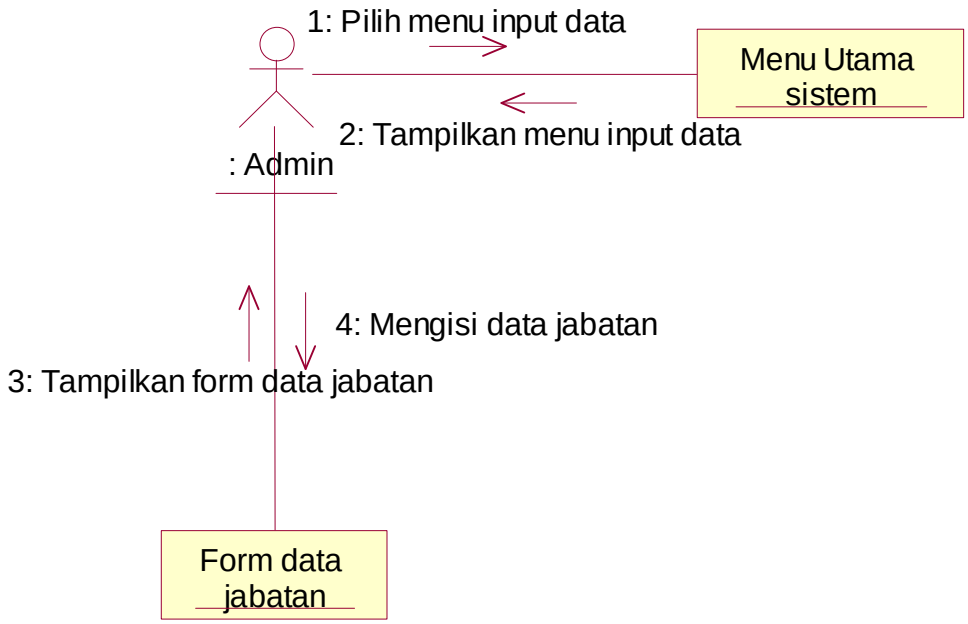
Adapun *collaboration* diagram login yang terbentuk adalah sebagai berikut:



Gambar 4.16 Collaboration Diagram Login

4.2.2.4.2. *Collaboration* Diagram Mengisi Data Jabatan

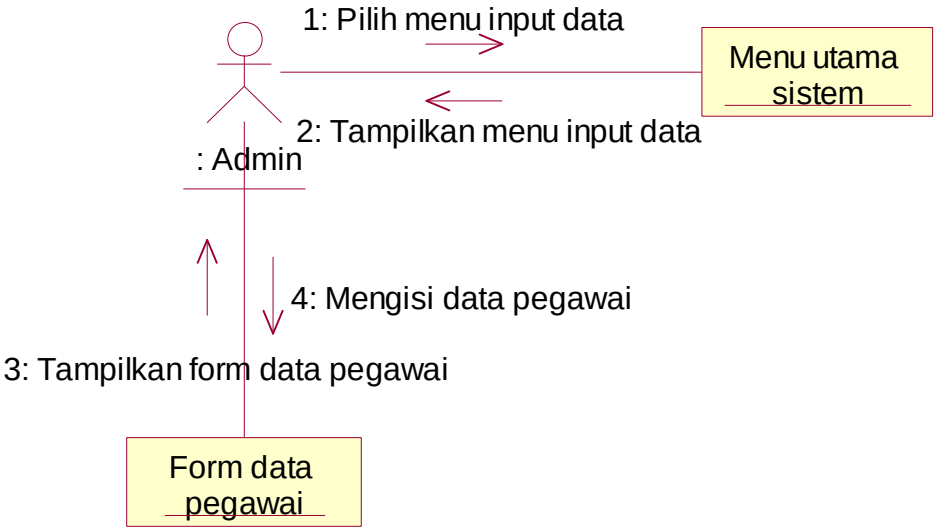
Adapun *collaboration* diagram mengisi data jabatan yang terbentuk adalah sebagai berikut:



Gambar 4.17 *Collaboration* Diagram Mengisi Data Jabatan

4.2.2.4.3. *Collaboration* Diagram Mengisi Data Pegawai

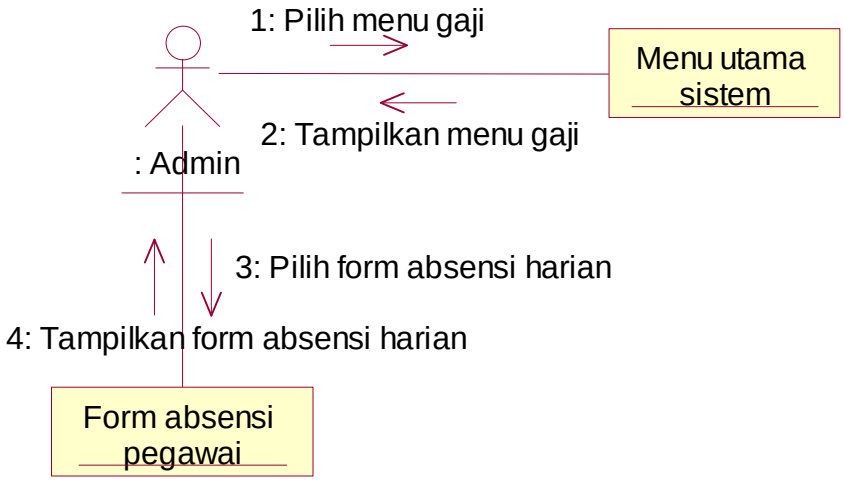
Adapun *collaboration* diagram mengisi data pegawai yang terbentuk adalah sebagai berikut:



Gambar 4.18 *Collaboration* Diagram Mengisi Data Pegawai

4.2.2.4.4. *Collaboration* Diagram Absensi Harian

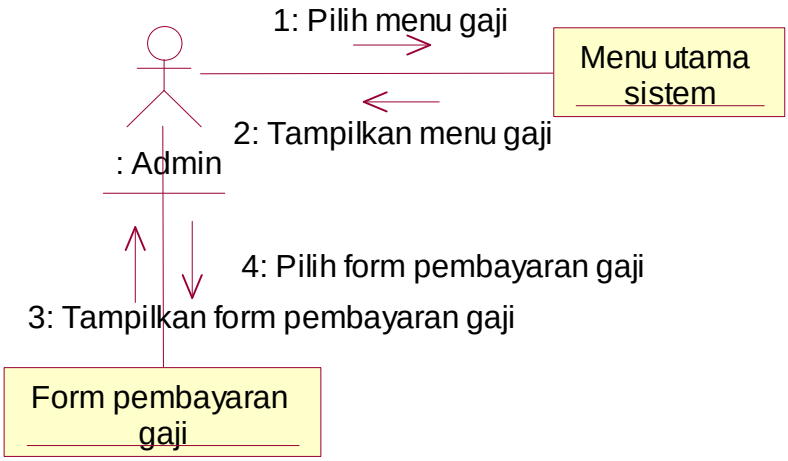
Adapun *collaboration* diagram absensi harian yang terbentuk adalah sebagai berikut:



Gambar 4.19 *Collaboration* Diagram Absensi Harian

4.2.2.4.5. *Collaboration* Diagram Menghitung Gaji Pegawai

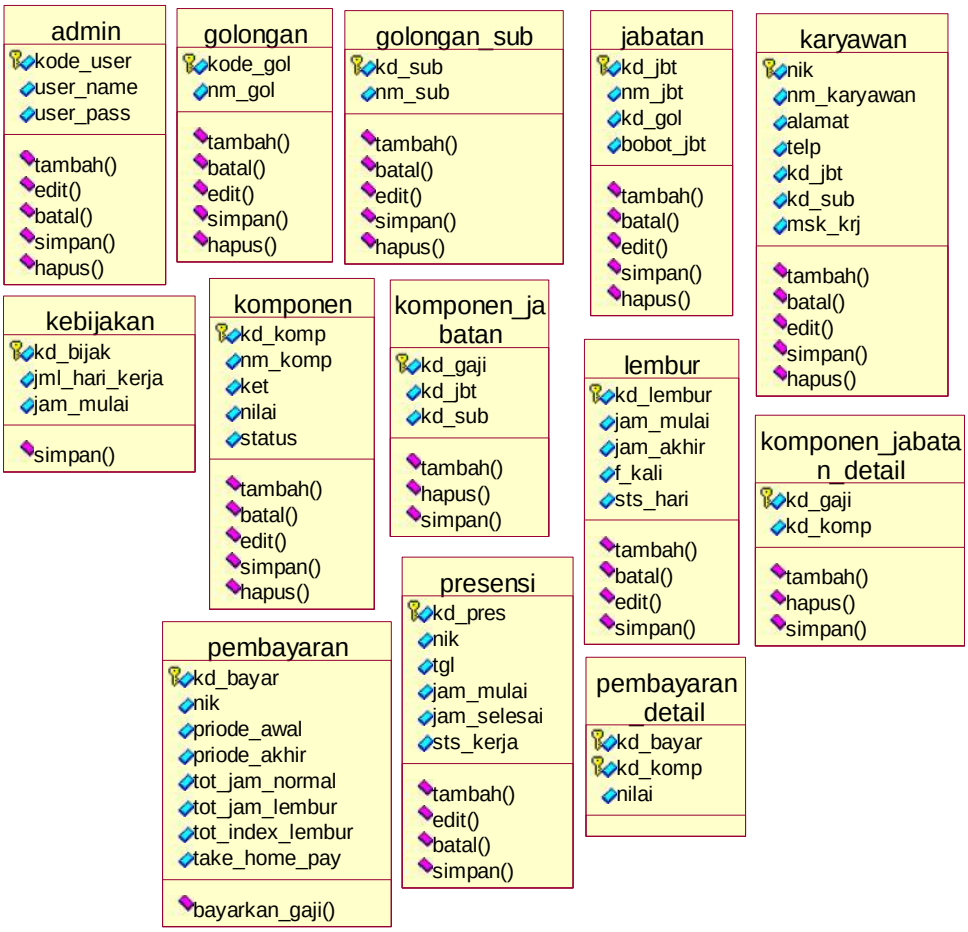
Adapun *collaboration* diagram menghitung gaji pegawai yang terbentuk adalah sebagai berikut:



Gambar 4.20 Collaboration Diagram Menghitung Gaji Pegawai

4.2.2.5. Diagram Kelas (*Class Diagram*)

Diagram kelas (*class diagram*) adalah diagram yang digunakan untuk menampilkan beberapa kelas yang ada dalam sistem/perangkat lunak yang sedang dikembangkan. Diagram kelas memberikan gambaran tentang sistem/perangkat lunak dan relasi-relasi yang ada. Adapun diagram kelas tahap perancangan adalah sebagai berikut:



Gambar 4.21 Diagram Kelas

4.2.2.6. Perancangan Antar Muka

Tujuan utama dari perancangan antar muka adalah agar *interface* yang terbentuk bersifat komunikatif dan mudah digunakan oleh pemakai sehingga tujuan dari pembuatan aplikasi tercapai.

4.2.2.6.1. Struktur Menu

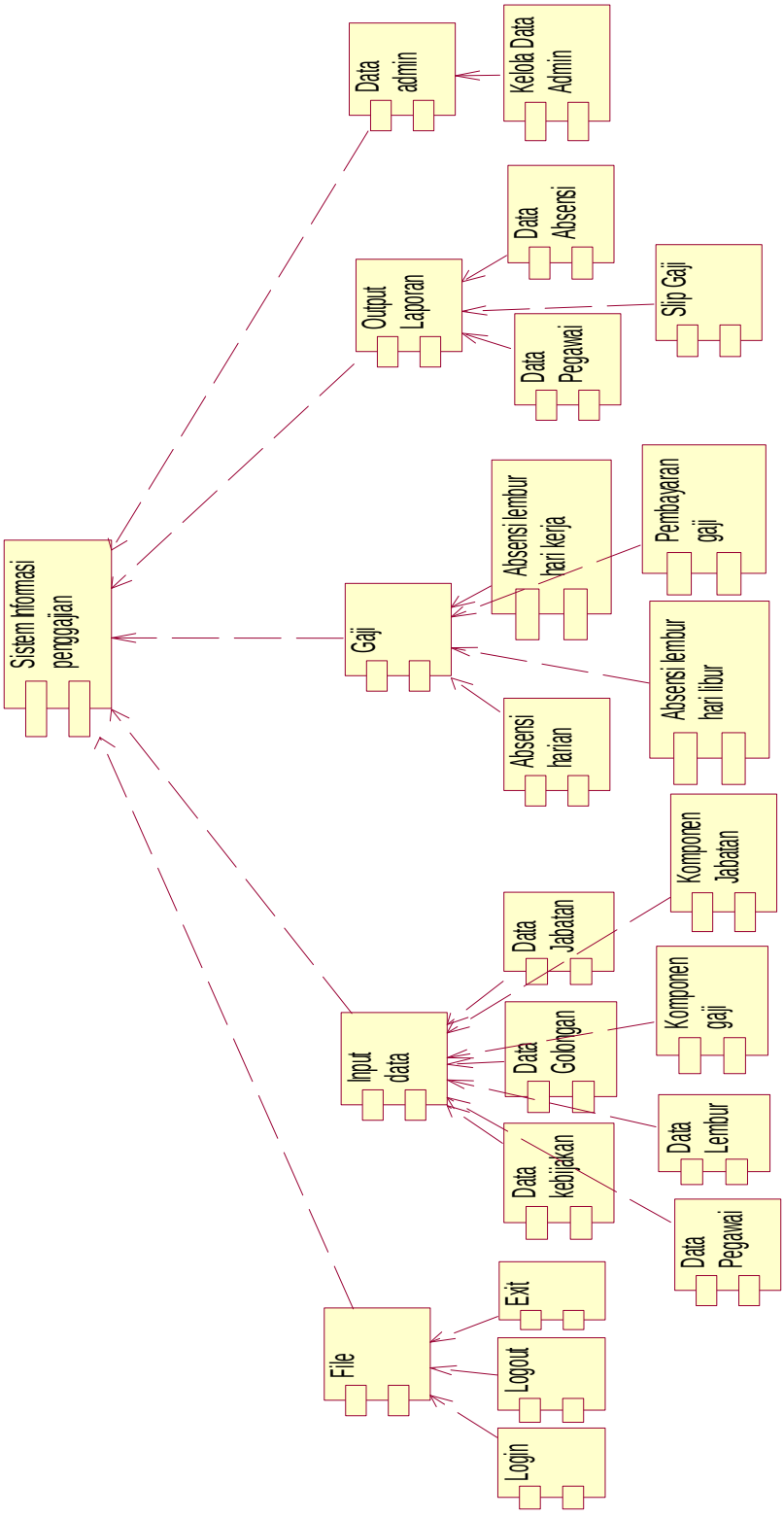
Struktur menu yang terdapat dalam perancangan ini dapat mengintegrasikan sebuah data dalam sistem dan disertai dengan intruksi yang ada

pada pilihan menu. Sebenarnya struktur menu dibedakan berdasarkan hak akses yang dimiliki oleh masing - masing tipe *user*.

4.2.2.6.1.1. *Component* Diagram

Diagram Komponen (*component diagram*) adalah diagram yang menggambarkan komponen-komponen dalam sistem serta *dependency* antar komponen.

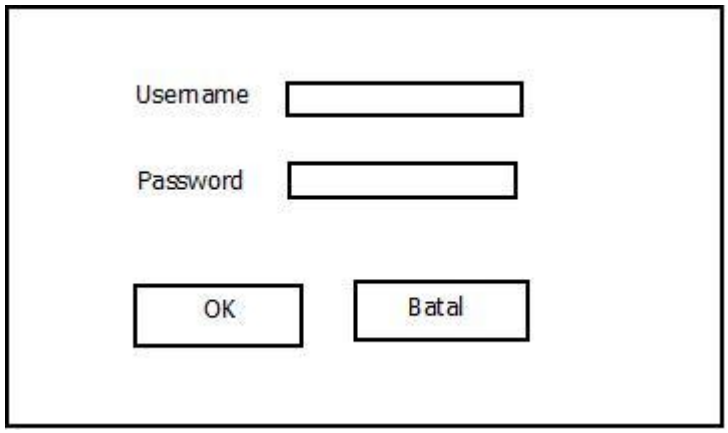
Dengan diagram komponen, orang-orang yang bertanggungjawab untuk mengkompilasi dan menyebarkan komponen antar mesin (*deploying*) akan diketahui pustaka kode mana yang sudah ada dan berkas tereksekusi mana yang akan diciptakan saat kode dikompilasi. Adapun Diagram Komponen yang terbentuk adalah sebagai berikut:



Gambar 4.22 Component Diagram

4.2.2.6.1.2. Tampilan menu login

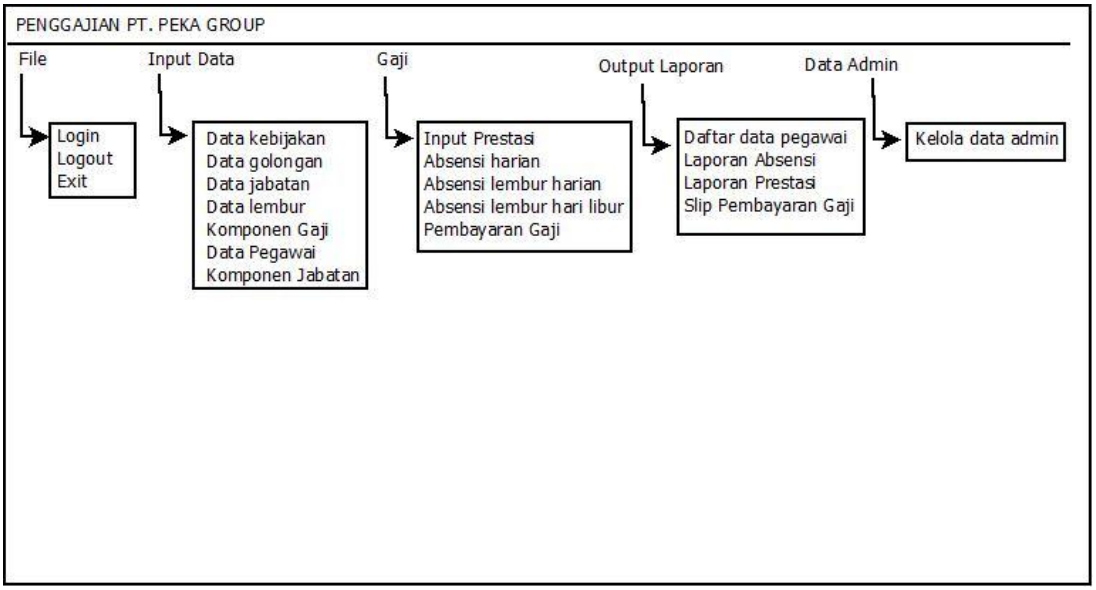
Berikut adalah rancangan tampilan menu login yang diusulkan :



Gambar 4.23 Tampilan menu login

4.2.2.6.1.3. Tampilan struktur menu utama secara keseluruhan

Berikut adalah tampilan struktur menu utama secara keseluruhan:



Gambar 4.24 Tampilan menu utama secara keseluruhan

4.2.2.6.1.4. Tampilan *Form Input* Data Kebijakan

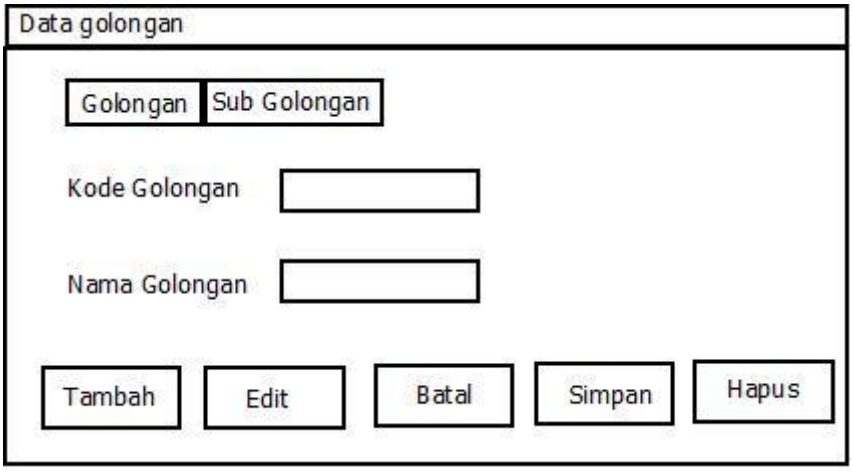
Berikut adalah tampilan form input data kebijakan yang diusulkan :



Gambar 4.25 Form input data kebijakan

4.2.2.6.1.5. Tampilan Form Data Golongan

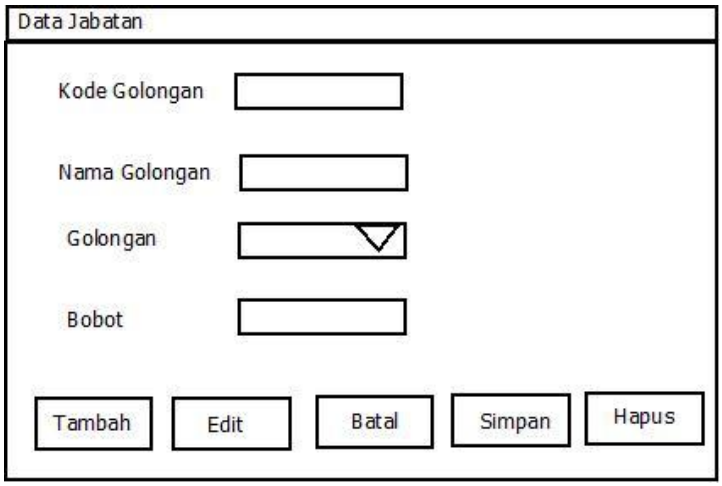
Berikut adalah tampilan form data golongan yang diusulkan :



Gambar 4.26 Form data golongan

4.2.2.6.1.6. Tampilan form data jabatan

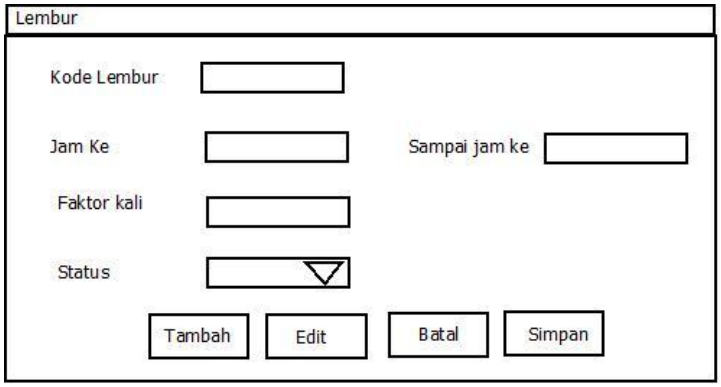
Berikut adalah tampilan Tampilan form data jabatan yang diusulkan :



Gambar 4.27 Form data jabatan

4.2.2.6.1.7. Tampilan form data lembur

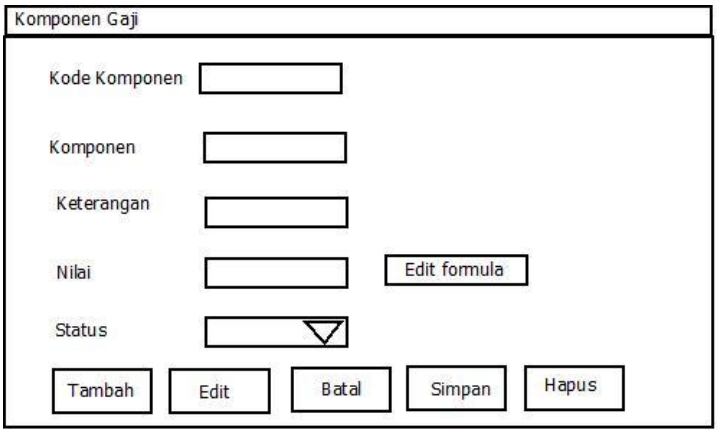
Berikut adalah tampilan Tampilan form data lembur yang diusulkan :



Gambar 4.28 Form data lembur

4.2.2.6.1.8. Tampilan form data komponen gaji

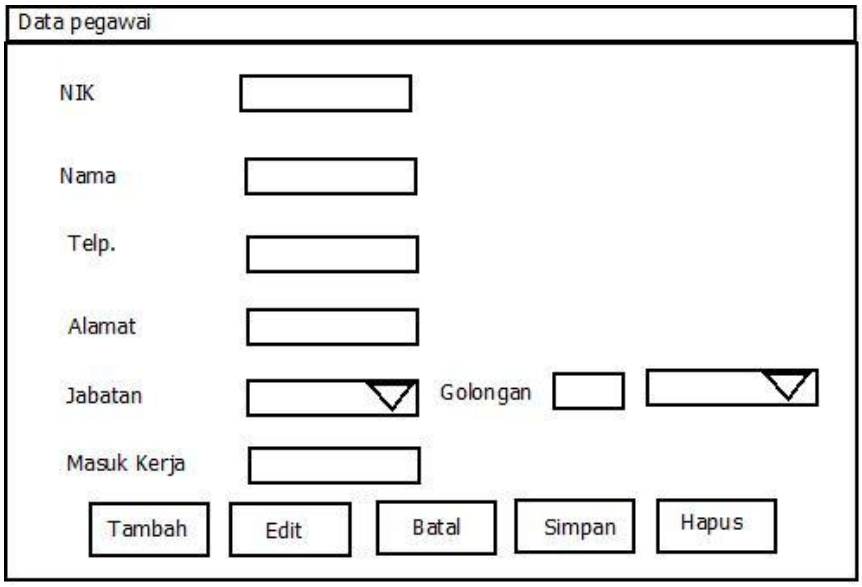
Berikut adalah tampilan Tampilan form data komponen gaji yang diusulkan :



Gambar 4.29 Form Data komponen gaji

4.2.2.6.1.9. Tampilan form data pegawai

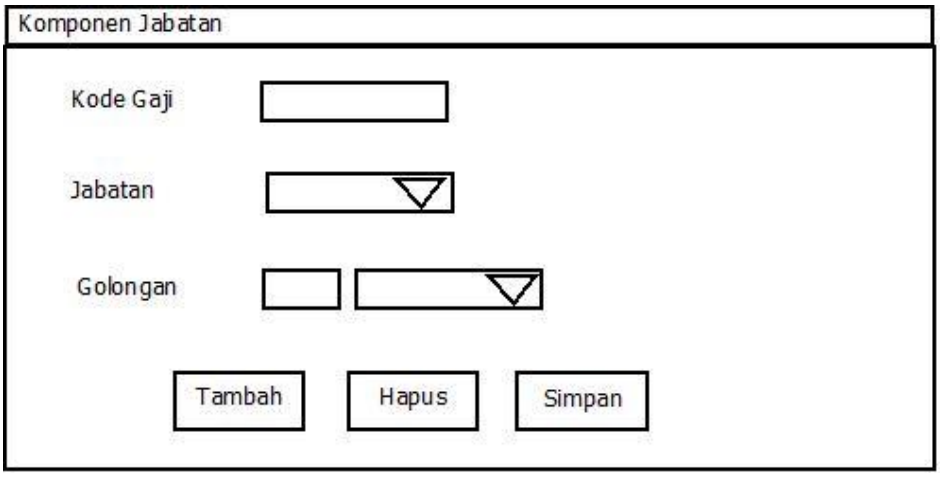
Berikut adalah tampilan Tampilan form data pegawai yang diusulkan :



Gambar 4.30 Form data pegawai

4.2.2.6.1.10. Tampilan form data komponen jabatan

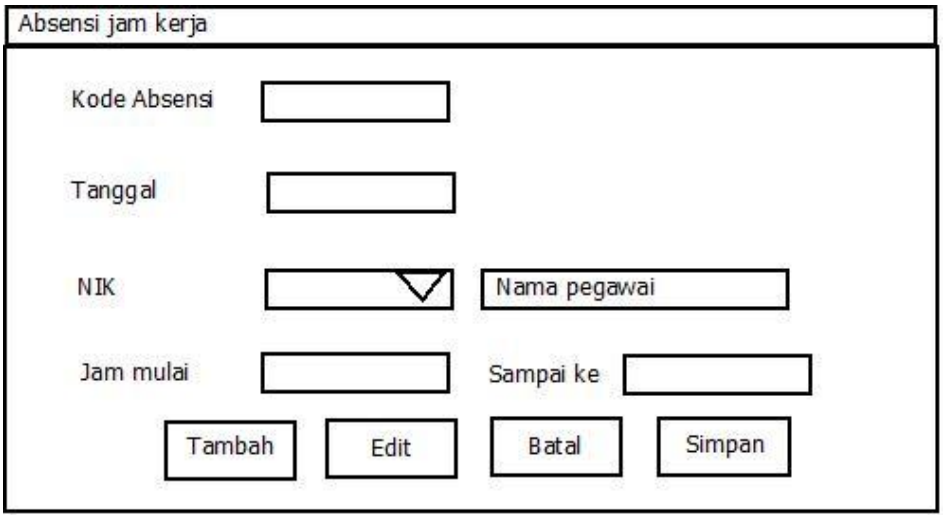
Berikut adalah tampilan Tampilan form data komponen jabatan:



Gambar 4.31 Form data komponen jabatan

4.2.2.6.1.11. Tampilan Form Absensi harian

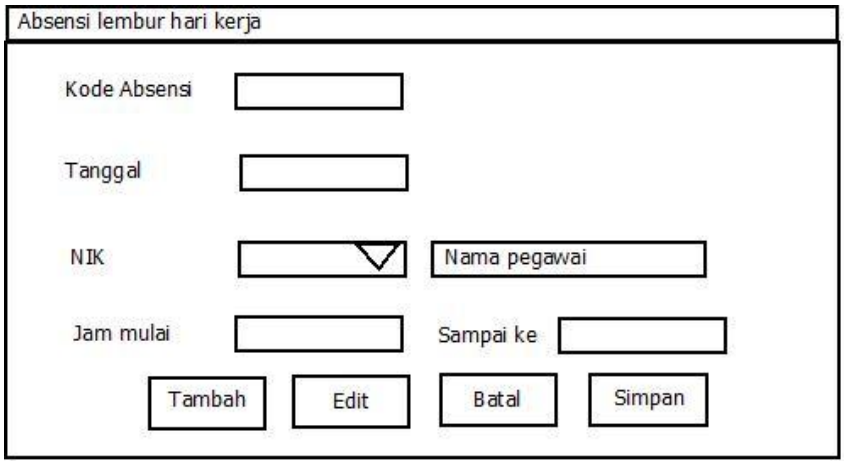
Berikut adalah tampilan Tampilan form input absensi harian yang diusulkan :



Gambar 4.32 Form input absensi harian

4.2.2.6.1.12. Tampilan Form Absensi lembur hari kerja

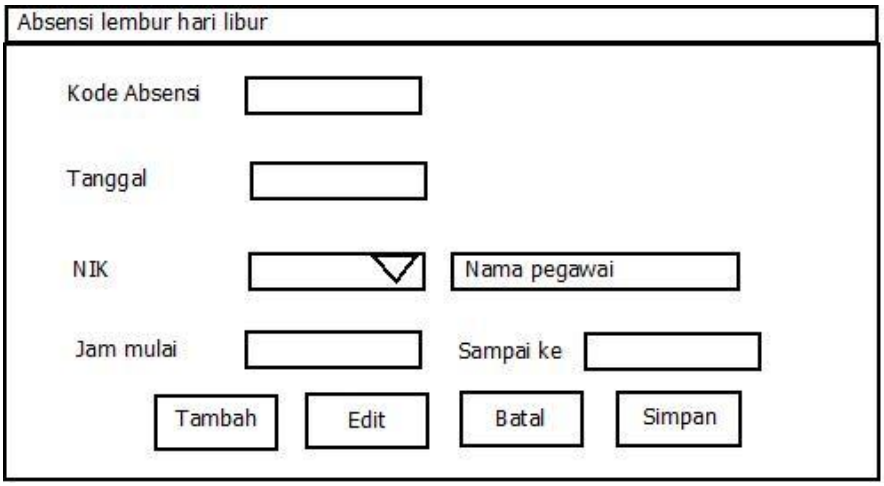
Berikut adalah tampilan Tampilan form input absensi lembur hari kerja yang diusulkan :



Gambar 4.33 Form input absensi lembur hari kerja

4.2.2.6.1.13. Tampilan Form Absensi lembur hari libur

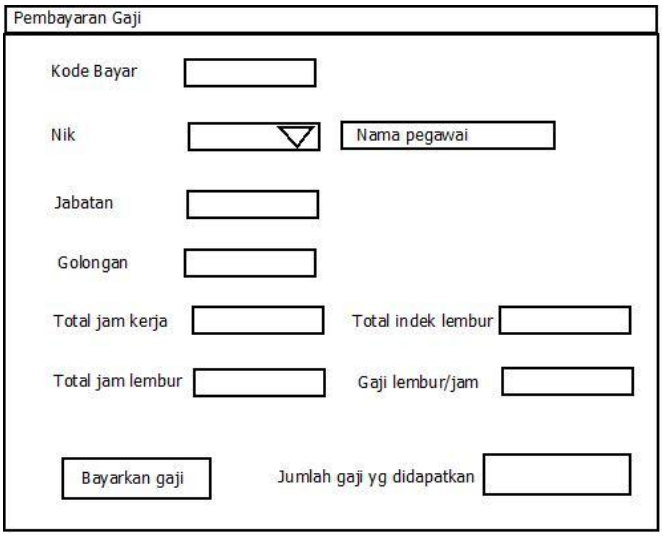
Berikut adalah tampilan Tampilan form input absensi lembur hari libur yang diusulkan :



Gambar 4.34 Form input absensi lembur hari libur

4.2.2.6.1.14. Tampilan Form Pembayaran gaji

Berikut adalah tampilan Tampilan form pembayaran gaji yang diusulkan :



Gambar 4.35 Form pembayaran gaji

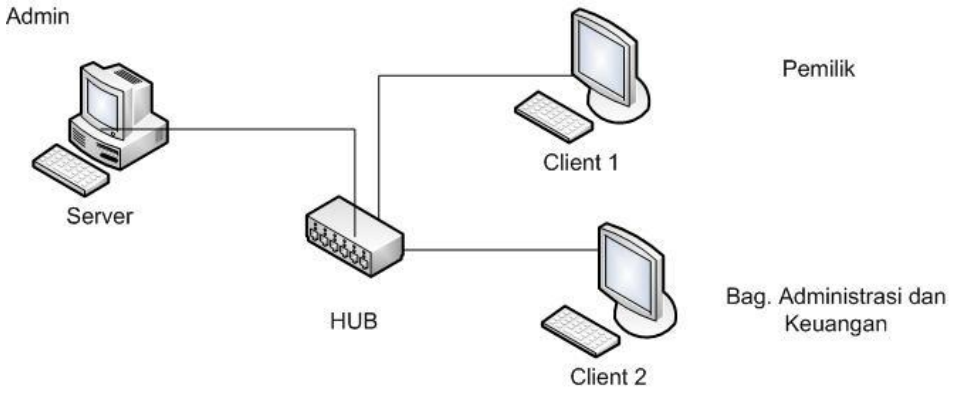
4.2.2.7. Perancangan Arsitektur Jaringan

PT. PEKA GROUP BANDUNG saat ini belum terkoneksi dengan jaringan komputer, untuk itu pada perancangan arsitektur jaringan akan dibanguan jaringan berbasis *client-Server.* Adapun topologi yang digunakan dalam perancangan arsitektur jaringan ini adalah topologi *star*.

Spesifikasi jaringan komputer yang diusulkan untuk penggajian pegawai pada PT. PEKA GROUP BANDUNG adalah sebagai berikut :

1. Komputer yang terkoneksi ke jaringan ada 3 komputer, 2 komputer *client* dan 1 komputer *server*.
2. Topologi jaringan menggunakan topologi *star*.
3. HUB yang digunakan ada 1 HUB yang dipasang di Front office dengan jumlah port ada 3 port.

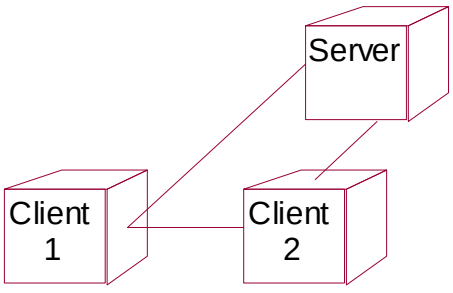
Komputer setiap bagian yang diusulkan pada PT. PEKA GROUP BANDUNG dapat terkoneksi dengan baik, sehingga dapat menjalankan sistem informasi jaringan secara menyeluruh.



Gambar 4.36 Jaringan Komputer Dengan Topologi Start

4.2.2.7.1. Deployment Diagram

Adi Nugroho (2005:210) Deployment Diagram memperlihatkan setiap simpul (node) dalam jaringan, hubungan-hubungan antar simpul itu sendiri, serta proses-proses yang akan berjalan di masing-masing simpul.



Gambar4.37 Deployment Diagram Penggajian Pegawai