Sistem Informasi Kehadiran dan Penggajian pada Dinas Badan Pengelola Lingkungan hidup (BPLH) Kota Bandung

Rubi Maulana
10509566
E-mail : virgiawanlistanto1910@ymail.com

Abstract

In line with the development of regional goverment based on Act no. 22 /1999 about the regional goverment, therefore in 2001 the local goverment of Bandung has changed the Institution of environmental impact Control of Bandung (BAPEDALDA) into the institution of environtmental executive (BPLH) of bandung city. This alteration of the institution's name has arranged based on the Regulation of Bandung city no.6/2001 on the 7th of March 2001 about the formation and structure of the tecnicalinstitutionof regional organization and the regulation of bandung city no. 2 /2001 about the authority of Bandung city as the autonomous region. Currently, the attendance and salary system that has been going on in the institution environtmental executive (BPLH) are still running with the manual system, which is the "ceklok" system for the attendance, and using ledger for the attendance data proccessing as well as for the remuneration. It is very impeding the job because it takes a long time to proccess.

The aplicable method that has been used is the approximation method to the object system, with the using of the prototype development method, starting with the needs of user, software designing, prototype evaluation by the user. The supporting software that has been used are Microft Windows 7, JDK 7, Netbeans 7.3, XAMPP-1.8.1 (Web Server),and database MySQL.

The attendance information and renumeration with computer based system is the result of a research. With this information system, the leader of the corporation and staffs will be more easy and do their job faster. Besides, either the attendance reports andrenumeration can be more accurate and more exact.

Keyword : Information system, Attendance, Leave, Renumeration.

I. Pendahuluan

1.1 Latar Belakang Masalah

Komputer dan teknologinya adalah salah satu alat bantu yang saat ini telah berkembang pesat dan terus berkembang karena telah menjadi salah satu teknologi yang berperan penting pada kehidupan manusia, penggunaan komputer pada berbagai bidang, kalangan dan usia selalu kita jumpai sekarang ini, telah membantu pengusaha atau wirausaha mengatasi tantangan dalam menghasilkan sebuah informasi sesuai dengan yang diinginkan masyarakat.

Dimana dalam hal ini sebuah instansi atau intansi harus dapat memahami kinerja sistem-sistem dan bagian-bagian lainnya yang terkait dalam menghasilkan informasi agar dapat mengetahui kinerja sistem informasi yang sedang berjalan, dengan hal ini manajer pada suatu instansi atau intansi dapat mempertimbangkan adanya pengembangan sistem informasi demi memenuhi keinginan masyarakat.

Dengan jumlah pegawai yang berjumlah kurang lebih 60 orang, sistem informasi kehadiran dan penggajian merupakan sebuah sistem yang diperlukan dalam proses pengolahan dan penyimpanan data kehadiran dan penggajian.

Saat ini pengolahan data kehadiranmaupun penggajian yang ada pada Dinas Badan Pengelola Lingkungan Hidup (BPLH) sangat lambat, semuanya masih dilakukan secara manual

1.2 Identifikasi Masalah dan Rumusan Masalah

Identifikasi masalah merupakan salah satu proses penelitan yang paling penting diantara proses lain. Sedangkan rumusan masalah merupakan kalimat tanya yang tegas dan jelas mengenai apa pemecahan masalah yang dicari dalam penelitian tersebut supaya menambah ketajaman masalah.

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis dapat mengidentifikasi beberapa masalah yang terjadi di Toko Sampoerna Haq, di antaranya adalah :

1. Proses penjualan dan pembelian masih dikerjakan secara manual sehingga proses pengerjaan memakan waktu yang lama bahkan seringkali terdapat beberapa data yang hilang.
2. Dokumen data penjualan dan pembelian belum di simpan dalam media penyimpanan yang rapih dan aman, sehingga dokumen data penjualan dan pembelian seperti nota penjualan dan pembelian masih bertumpuk dan tidak tersusun dengan baik.

3. Perhitungan data transaksi masih menggunakan alat bantu seperti menghitung harga satuan ikan hias dan jumlah keseluruhan harga ikan hias yang dibeli masih Untuk proses untuk proses kehadiran misalnya yang masih dilakukan secara manual, yaitu dengan sistem ceklok. Pegawai datang ke bagian sekretariat untuk menceklok kertas kehadirannya, setelah itu pegawai masih harus datang ke subag kepegawaian untuk menandatangani Kehadirannya. bukan hanya pada proses kehadiran saja yang membutuhkan waktu cukup lama proses penggajianpun seringkali membuat subag keuangan merasa kerepotan dalam pengolahan data penggajian, pembuatan laporan penggajian, maupun dalam penghitungan gaji pegawai atau pencarian data pegawai terkait dengan datapenggajian

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah di uraikan di atas, maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana sistem yang sedang berjalan pada Dinas Badan pengelola lingkungan hidup (BPLH) ?
2. Bagaimana perancangan dan implementasi sistem informasi kehadiran dan penggajian pada Dinas Badan Pengelola Lingkungan Hidup (BPLH) ?
3. Bagaimana pengujian Sistem Informasi kehadiran dan penggajian pada Dinas Badan Pengelola Lingkungan Hidup (BPLH) ?

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

Sesuai dengan identifikasi masalah diatas maka maksud dari kegiatan penelitian ini adalah untuk membangun atau merancang suatu sistem informasi kehadiran dan penggajian, yang mana dengan adanya rancangan sistem yang dibangun nantinya akan membantu dan mempermudah intansi dalam pengolahan

data dalam waktu yang relative lebih singkat.

1.3.1 Maksud Penelitian

Maksud dari uji penelitian ini adalah untuk membangun sistem informasi kehadirandan penggajian dengan membuat aplikasi yang dapat membantu sistem kehadiran dan penggajian, terutama dalam perhitungan gaji dan pembuatan laporan di Dinas Badan Pengelola Lingkungan Hidup sehingga dapat mengefektifkan kinerja intansi.

1.3.2 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui sistem informasi kehadirandan penggajian pada Dinas Badan Pengelola Lingkungan Hidup yang sedang berjalan.
2. Untuk membuat perancangan sistem informasi kehadiran dan penggajian pada Dinas Badan Pengelola Lingkungan hidup.
3. Untuk mengetahui implementasi danpengujian program pada Dinas Badan Pengelola Lingkungan Hidup.

1.4 Kegunaan Penelitian

Kegunaan penelitian menjelaskan tentang harapan penulis pada penelitian ini dapat memberikan manfaat yang positif dan maksimal. Adapun kegunaan praktis dan kegunaan akademis pada penelitian ini, yaitu :

1.4.1 Kegunaan Akademis

Kegunaan Akademis yang diharapkan dari penelitian tersebut adalah:

1. Dengan adanya penelitian ini bisa menambah wawasan, pemahaman untuk meningkatkan penulis dalam pengolahan data kehadiran dan penggajian yang ada pada Dinas Badan Pengelola Lingkungan Hidup.
2. Sebagai bahan untuk referensi ataupun motivasi dan acuan bagi yang melakukan penelitian.
3. Untuk menambah informasi bagi pengembangan ilmu sistem informasi agar dapat diolah dengan baik dan mendapatkan hasil yang efektif dan efesien.

1.4.2 Kegunaan Praktis

Kegunaan Praktis yang diharapkan dari penelitian tersebut yaitu sistem informasi kepegawaian ini dapat membantu pengolahan data sehingga informasi yang diharapkan dapat disampaikan dengan cepat dan efisien.

1.5 Batasan Masalah

Adapun yang menjadi batasan masalah dalam pelaksanaan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Yang akan dibahas pada sistem aplikasi ini hanya proses pengolahan data kehadiran dan penggajian. Serta beberapa proses lainnya yang berhubungan dengan kehadiran dan penggajian, seperti cuti dan tunjangan.
2. *User* dibagi menjadi dua, yaitu *user* kepegawaian dan *user* keuangan..
3. Gaji dan tunjangan dilihat berdasarkan golongan.
4. Golongan dilihat berdasarkan lama masa kerja dan pendidikan terakhir.
5. Golongan akan naik setiap 2 tahun sekali.

6. Cuti bisa dilakukan dengan syarat pegawai tersebut sudah bekerja di BPLH minimal satu tahun.
7. Apabila pegawai tidak hadir sebanyak 10x, maka pada sistem akan muncul validasi SP 1 dan seterusnya hingga pemecatan.
8. Cuti terbagi atas beberapa jenis, yaitu :
   a. Cuti Tahunan: Cuti tahunan berjumlah 14 hari, dan bisa dipecah-pecah minimal pengambilan cuti harus 3 hari. Dan masa kerja harus sudah mencapai 1 tahun.
   b. Cuti Bersalin: Cuti bersalin berjumlah 3 bulan, 1 bulan sebelum melahirkan dan 2 bulan setelah melahirkan.
   c. Cuti Besar: Cuti besar berjumlah 3 bulan, dan bisa di ambil minimal 1 bulan terlebih dahulu. Dan masa kerja harus sudah mencapai 6 tahun.
   d. Cuti Karena Alasan Penting: Cuti karena alasan penting berjumlah maksimal 1 bulan, dan dapat dipecah-pecah sesuai kepentingan.
      1. Kententuan cuti adalah sebagai berikut :
   e. Cuti dalam 1 tahun hanya bisa diambil satu jenis saja untuk jenis cuti bersalin, cuti besar, dan cuti tahunan.
   f. Sedangkan untuk cuti karena alasan penting bisa diambil walaupun pegawai sebelumnya sudah mengambil salah satu jenis cuti dari tiga jenis cuti lainnya.

2. Laporan yang akan dibuat adalah laporan kehadiran, cuti, dan penggajian.

II. Landasan Teori

2.1 Konsep Dasar Sistem

Menurut Jogiyanto (2005 : 1), "Sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu sasaran tertentu."

(Sumber : Jogiyanto Hartono. 2005. Analisis & Desain Sistem Informasi. Andi.Yogyakarta).

2.1.1 Pengertian Sistem

Menurut Robert N. Antony dan John Dearden, Data Adalah :

"*Bentuk jamak dari bentuk tunggal datum atau data-item* "

Dan

"Data merupakan kenyataan yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian dan kesatuan nyata" (Jogiyanto, 2005;8)"

2.2 Konsep Dasar Informasi

Menurut Jogiyanto dalam buku '*Analisis dan desain sistem informasi'* adalah "*Informasi diartikan sebagai data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya*". (Jogiyanto, 2005;8).

Adapun pengertian data adalah : "*Data Merupakan kenyataan yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian dan kesatuan nyata.*" (*Jogiyanto, 2005;8*).

2.3 Konsep Dasar Sistem Informasi

Untuk menghasilkan informasi yang berkualitas maka dibuatlah sistem informasi. Sistem informasi didefinisikman oleh Robert A. Laitch dan K. Roscoe Bavis sebagai berikut :

"*Sistem Informasi adalah suatu sistem didalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi bersifat*

manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan."

III. Objek Dan Metode Penelitian

3.1 Objek Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Dinas Badan Pengelola Lingkungan Hidup (BPLH). Jalan Sadang Serang Tengah No. 4-6 Sadang Serang-Bandung, berikut penjelasan tentang objek penelitian.

3.2 Metode Penelitian

Menurut Umi Nariwati Metode penelitian merupakan cara penelitian yang digunakan untuk mendapatkan data atau untuk mencapai tujuan tertentu.
(Sumber : Prof. Dr. Umi Nariwati, Dra.,SE.,M.Si.,2010:29)

3.2.1 Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan penulis dalam sistem informasi kehadiran dan penggajian pada Dinas Badan Pengelola ini adalah metode penelitian deskriptif. Menurut Sugiyono yang di kutip dari Prof.Dr.Umi Narimawati, Dra.,SE.,M.Si., (2010: 29) :

"Metode Deskriptif adalah metode yang digunakan untuk menggambarkan atau menganalisis suatu hasil penelitian tetapi tidak digunakan untuk membuat kesimpulan yang lebih luas".

3.2.2 Jenis Dan Metode Pengumpulan Data

3.2.2.1 Sumber Data Primer

Alasan menggunakan data primer karena peneliti mengumpulkan sendiri data-data yang dibutuhkan yang bersumber langsung dari pegawai Dinas Badan Pengelola Lingkungan Hidup (BPLH) sebagai objek yang akan diteliti.

3.2.2.2 Sumber Data Sekunder

Sumber data *sekunder* menurut Sugiyono adalah sebagai berikut :

"Sumber yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data ". Alasan penulis menggunakan informasi dari data yang telah diolah oleh pihak lain, yaitu informasi mengenai data-data terkait mengenai kehadiran dan penggajian pada Dinas Badan Pengelola Lingkungan Hidup (BPLH). (Sumber Prof.Dr.Umi Narimawati, Dra.,SE.,M.Si., 2010 : 37).

3.2.3 Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

Metode penelitian dan pengembangan sistem digunakan untuk memenuhi kebutuhan sistem karena sebelum memulai pembuatan *coding* hendaknya merancang terlebih dahuu metode pemodelan seperti apa yang harus digunakandengan memprioritaskan ketepatan waktu selesai dan efektifitas dalam perancangan sebuah sistem.

3.2.3.1 Metode Pendekatan Sistem

Metode pendekatan sistem yang digunakan oleh penulis untuk merancang sistem informasi kehadiran dan penggajian berbasis *java desktop* pada Dinas Badan Pengelola Lingkungan Hidup (BPLH) ini adalah metode pendekatan sistem berorientasi objek (*Object Oriented*). Pendekatan berorientasi objek merupakan suatu teknik atau pendekatan dalam melihat permasalahan dari suatu sistem (sistem perangkat lunak, sistem informasi, atau sistem lainnya). Pendekatan berorientasi objek ini akan memandang sistem yang akan dikembangkan sebagai suatu kumpulan objek yang akan berkorespondensi dengan objek-objek dunia nyata

3.2.3.2 Metode Pengembangan Sistem

Metode yang digunakan dalam pengembangan untuk membangun sistem

informasi kehadiran dan penggajian berbasis java desktop pada Dinas Badan Pengelola Lingkungan Hidup (BPLH) ini yaitu metode prototype. Metode prototype yaitu salah satu metode pengembangan perangkat lunak yang banyak digunakan karena dengan metode prototype ini pengembang dan user dapat saling berinteraksi selama proses pembuatan sistem sehingga apabila terjadi kesalahan dapat langsung dievaluasi.

3.3.3.3 Alat Bantu Analisis dan Perancangan

Adapun metode desain yang ada pada langkah perancangan ini akan digambarkan sebagai berikut :

1. ***Usecase Diagram***
   Usecase diagram menyajikan interaksi antara *usecase* dan aktor. Dimana actor dapat berupa orang, peralatan, atau sistem yang berinteraksi dengan sistem yang sedang dibangun. *Usecase* menggambarkan fungsionalitas sistem atau persyaratan-persyaratan yang harus dipenuhi sistem dari pandangan pemakainya.
2. ***Activity Diagram***
   Activity diagram menggambarkan aliran fungsionalitas sistem. Pada tahap pemodelan bisnis, diagram aktivitas dapat digunakan untuk menunjukkan aliran kerja sistem (*bussines work flow*). Dapat juga digunakan untuk menggambarkan aliran kerjadian (*flow of events*) dalam usecase.
3. ***Sequence Diagram***
   Sequence diagram digunakan untuk menunjukkan aliran fungsionalitas dalam *usecase*. Misalkan, dalam *usecase* "menarik uang", mempunyai beberapa kemungkinan, seperti penarikan uang secara normal, percobaan penarikan uang tanpa kecukupan ketersediaan dana, penarikan dengan penggunaan PIN yang salah, dan lain sebagainya.
4. ***Class Diagram***
   Class Diagram menunjukkan interaksi antar kelas dalam sistem. Sebagai contoh, *account* milik Arvin adalah sebuah objek dari kelas *Account.* Kelas mengandung informasi dan tingkah laku (*behviour*) yang berkaitan dengan informasi tersebut. Kelas *Account* mengandung no PIN pengguna dan tingkah laku untu mengecek PIN. Sebuah Kelas pada diagram kelas dibuat untuk setiap tipe obyek pada diagram sekuensial *sequence diagram.*
5. ***Component Diagram***
   Component Diagram menunjukkan model secara fisik komponen perangkat lunak pada sistem dan hubungannya antar mereka. Ada dua tipe komponen dalam diagram yaitu komponen *excutable* dan kode pustaka (*libraries code*).
6. ***Deployment Diagram***
   Deployment Diagram menampilkan rancangan fisik jaringan dimana berbaagi komponen akan terdapat disana. Pada sistem ATM, terdapat banyak subsistem yang dijalankan pada peralatan fisik yang terpisah atau sering disebut *node.*

3.2.4 Pengujian *Software*

Pada pengujian perangkat lunak penulis memilih pengujiann black-box yang dimana pengujian black-box berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak. Dengan demikian, pengujian black-box memungkinkan perekayasa perangkat lunak mendapatkan serangkaian kondisi input yang sepenuhnya menggunakan semua persyaratan fungsional untuk

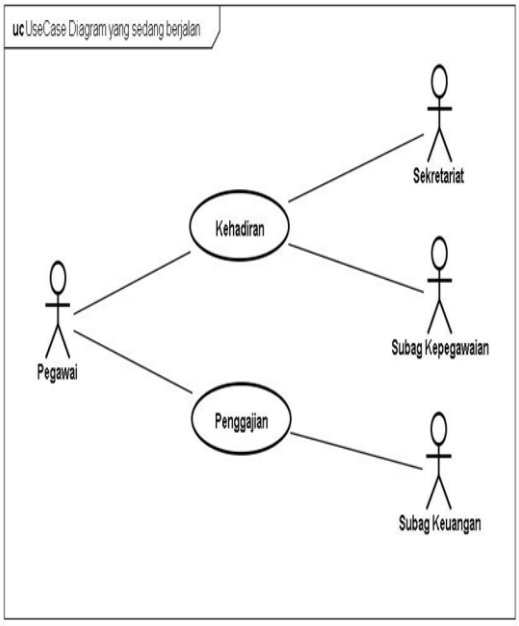
suatu program. Pengujian black-box bukan merupakan alternnatif dari white-box, tetapi merupakan pendekatan komplementer yang kemungkinan besar mampu mengungkap kelas kesalahan dari pada metode white-box.

3.3 Analisis Sistem yang Berjalan

Selama penulis melakukan analisis pada bagian kehadiran dan penggajian pada Dinas Badan Pengelola Lingkungan Hidup diantaranya adalah proses kehadiran dan penggajian. Analisis terhadap prosedur yang sedang berjalan hendaknya perlu sistem yang akan diusulkan. Harus diketahui pula hal-hal yang menjadi tujuan user sehingga masalah tersebut dapat di identifikasikan secara jelas dan dapat dilakukannya pengembangan sistem.

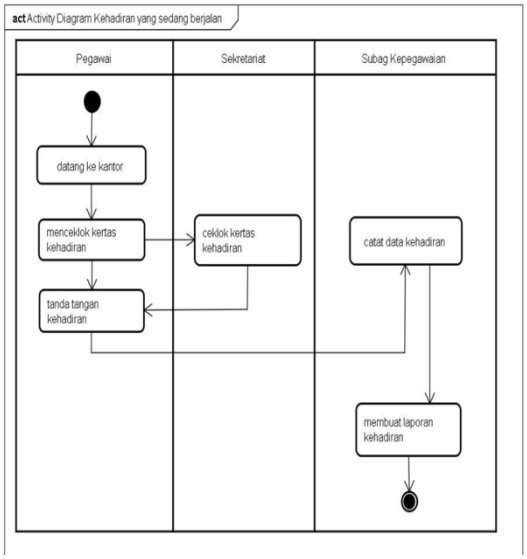
3.3.1 *Usecase*

Use case Diagram yang sedang berjalan:



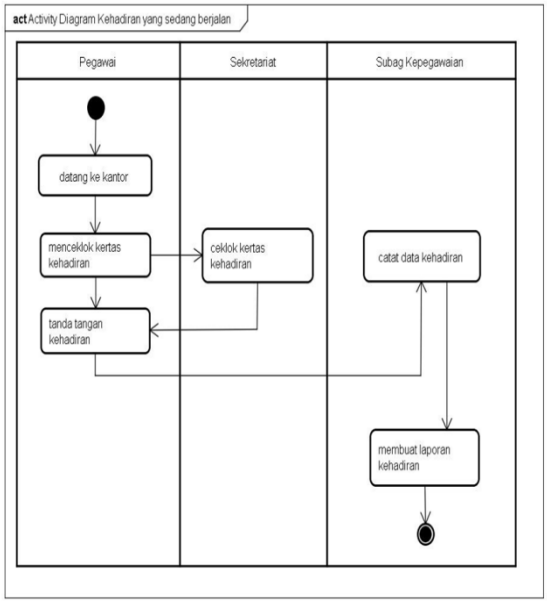
Gambar 3.1 *Use case* Diagram yang sedang berjalan

3.3.2.3.1 *Activity* diagram kehadiran yang sedang berjalan



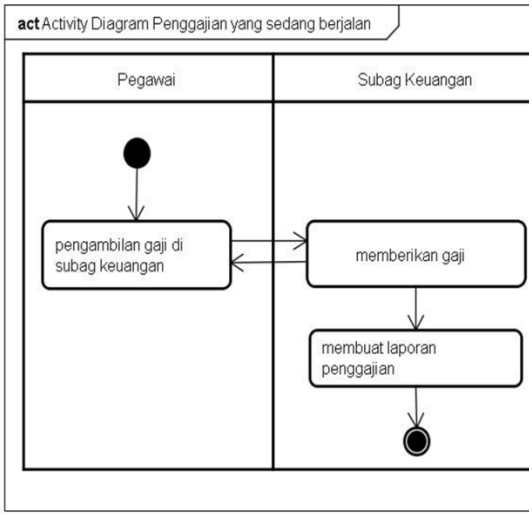
Gambar 3.2 *Activity* diagram kehadiran yang sedang berjalan

3.3.2.3.2 *Activity* diagram penggajian yang sedang berjalan



Gambar 3.4 Activity diagram kehadiran yang sedang berjalan

3.3.2.3.2 *Activity* diagram penggajian yang sedang berjalan



Gambar 3.3 *Activity* diagram penggajian yang sedang berjalan

3.3.3 Evaluasi Sistem yang sedang berjalan

Setelah dilakukan penelitian pada proses pengolahan data kehadiran dan penggajian, terdapat beberapa kelemahan yang ditemukan pada sistem yang sedang berjalan.

Evaluasi terhadap sistem yang sedang berjalan dimaksudkan guna memperoleh solusi terbaik terhadap perubahan sistem yang lebih baik, dan evalasi ini dilakukan setelah tahap pross analisis terhadap sistem yang sedang berjalan. Baik analisis terhadap prosedur yang ada, juga beberapa permasalahan yang penulis temukan baik itu secara langsung maupun tidak langsung. Sehingga dapat berdampak terhadap kinerja sistem yang ada. Dan bila masalah-masalah itu ditinjau lebih jauh lagi akan berpengaruh terhadap pengembangan sistem nantinya.

IV. Hasil dan Pembahasan

4.1 Perancangan Sistem

Perancangan Sistem Usulan

Sistem baru yang diusulkan oleh penulis adalah sistem informasi kehadiran dan penggajian melalui desktop.

4.1.1 Tujuan Perancangan Sistem

Sebagai tempat studi kasus dari aplikasi yang akan dibuat adalah "Sistem Informasi Kehadiran dan Penggajian Pada Dinas Pengelola Lingkungan Hidup (BPLH) Kota Bandung". Dengan adanya aplikasi ini, diharapkan :

1. Dapat mempermudah pegawai dalam proses pengolahan data kehadiran dan penggajian.
2. Menghemat biaya pembukuan dan kertas kehadiran
3. Meningkatkan kinerja pegawai
4. Dan mendisiplinkan pegawai dalam kehadiran

4.1.2 Gambaran Umum Sistem yang Diusulkan

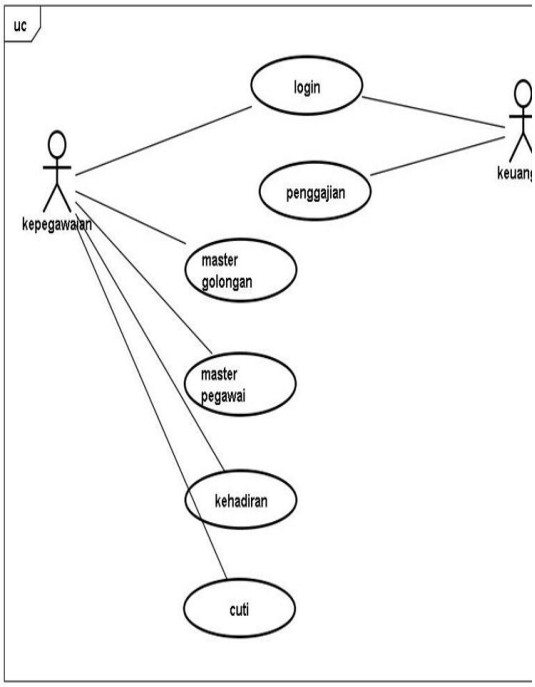
Gambaran umum dari sistem yang diusulkan adalah merancang sebuah sistem informasi kehadiran dan penggajian melalui desktop yang berguna sebagai interface bagi user dalam melihat detail data pegawai hingga laporan kehadiran dan penggajian.

Sistem ini bertujuan untuk mempermudah pekerjaan pegawai dalam proses pengolahan data kehadiran dan penggajian di Dinas Pengelola Lingkungan Hidup Kota Bandung.

4.13 Perancangan Prosedur yang diusulkan

Perancangan prosedur yang diusulkan adalah dengan menggunakan metode perancangan objek dengan menggunakan notasi *UML (United Modeling Language)* yang berfungsi sebagai dokumentasi dan visualisasi rancangan yang akan diusulkan.

4.1.3.1 Use Case Diagram yang diusulkan



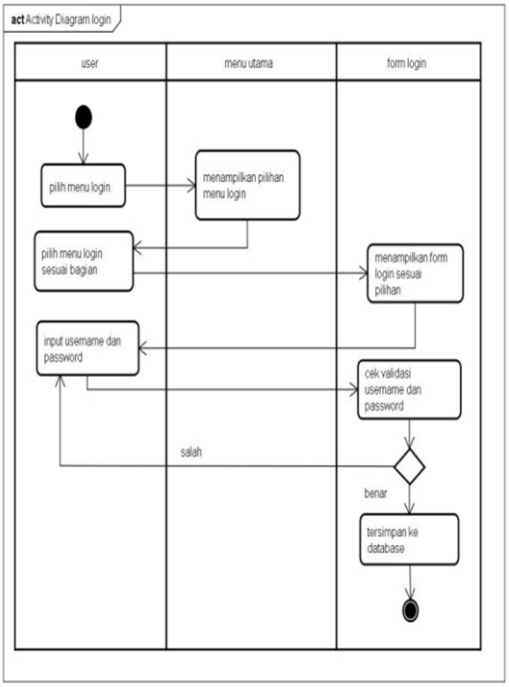
Gambar 4.1 Uce Case Diagram yang diusulkan

4.1.3.2 Activity Diagram yang diusulkan

Aktivitas atau activity diagram menggambarkan workflow (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis. Yang perlu diperhatikan disini bahwa diagram aktivitas menggambarkan aktivitas sistem bukan apa yang dilakukan aktor, jadi aktivitas yang dapat dilakukan oleh sistem. Dibawah ini akan digambarkan beberapa activity diagram pada sistem informasi kehadiran dan penggajian

1. *Activity* Diagram *Login*

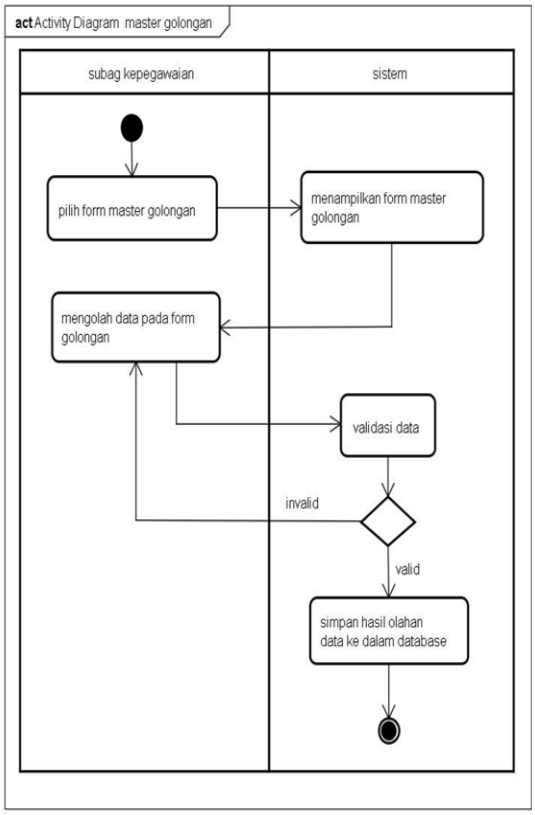
Berikut merupakan Gambar 4.2 activity diagram *login* yang diusulkan :



Gambar 4.4 *Activity* Diagram *Login*

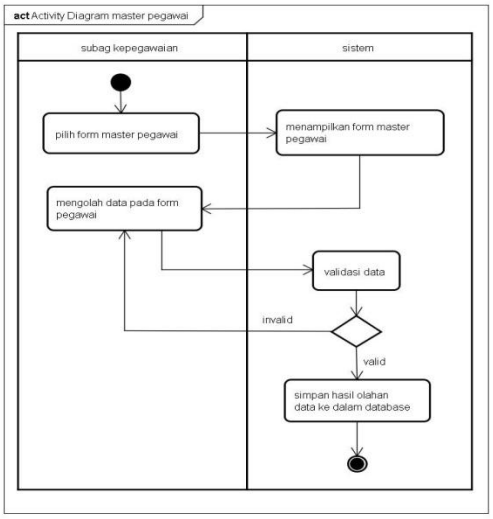
2. *Activity* Diagram Master Golongan

Berikut merupakan Gambar 4.3 *activity* diagram master golongan yang diusulkan :



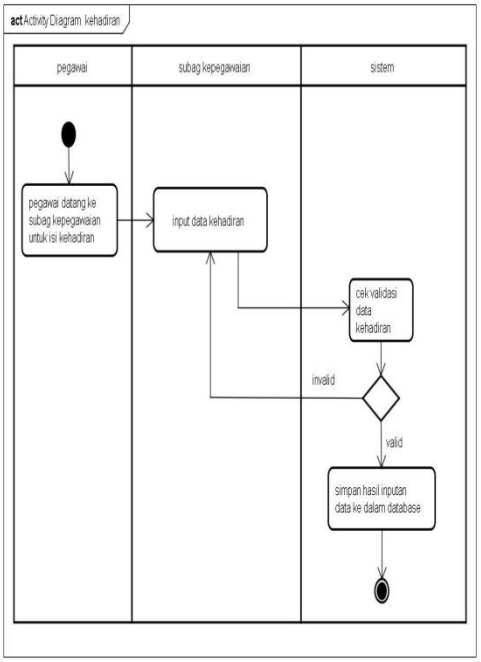
Gambar 4. 5 *Activity* Diagram Master Golongan

3. *Activity* Diagram Master Pegawai
   Berikut merupakan Gambar 4.4 *activity* diagram master pegawai yang diusulkan :



Gambar 4.6 *Activity* Diagram Master Pegawai

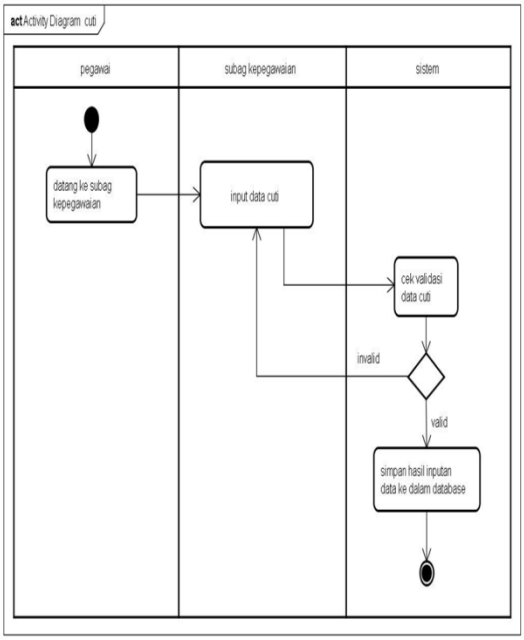
4. *Activity* Diagram Kehadiran
   Berikut merupakan Gambar 4.5 *activity* kehadiran pegawai yang diusulkan :



Gambar 4.7 ***Activity* Diagram Kehadiran**

5. *Activity* Diagram Cuti

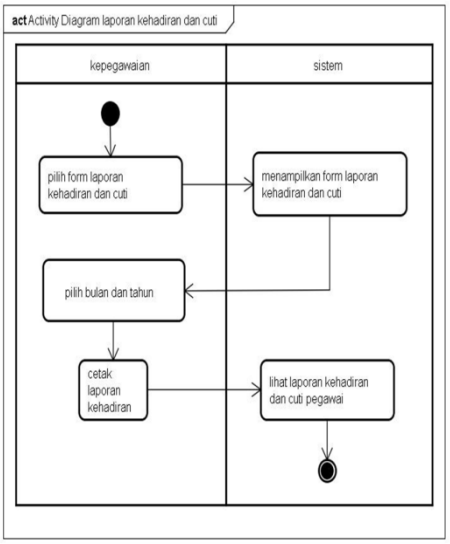
Berikut merupakan Gambar 4.6 *activity* diagram cuti yang diusulkan :



Gambar 4.8 *Activity* Diagram Cuti

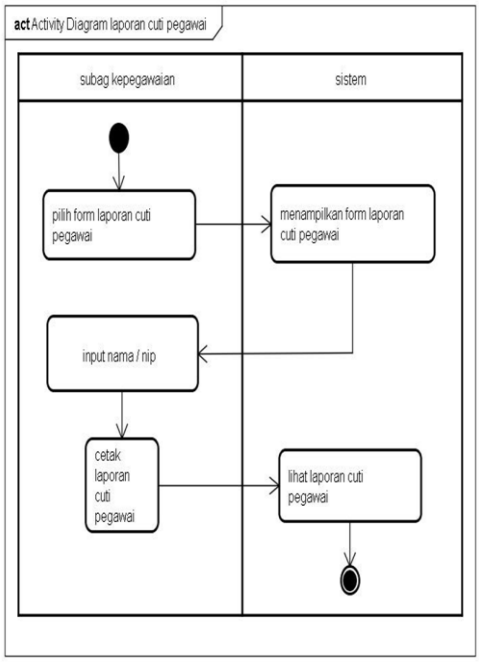
6. *Activity* Diagram Laporan Kehadiran dan Cuti

   Berikut merupakan Gambar 4.7 *activity* diagram laporan kehadiran dan cuti yang diusulkan :



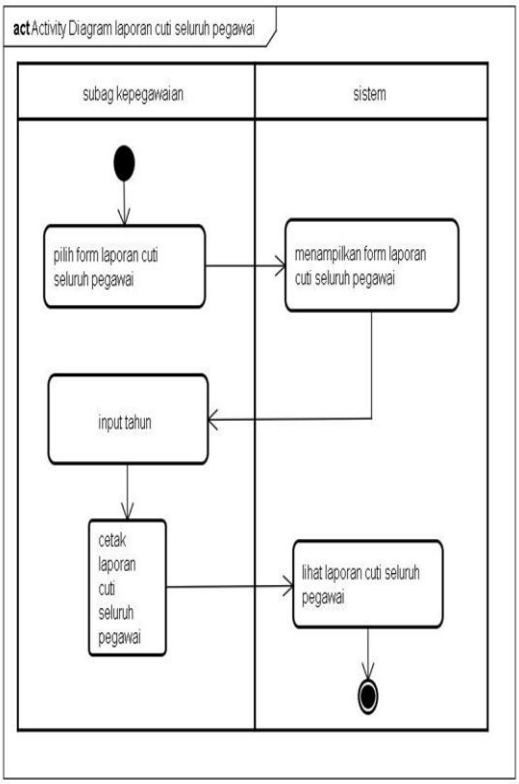
Gambar 4.9 *Activity* Diagram Laporan Kehadiran dan Cuti

7. *Activity* Diagram Laporan Cuti Pegawai
   Berikut merupakan Gambar 4.8 *activity* diagram laporan cuti pegawai yang diusulkan :



Gambar 4.8 Laporan Cuti Pegawai

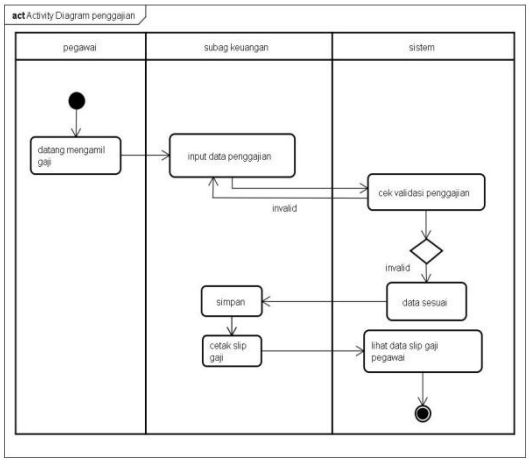
8. *Activity* Diagram Laporan Cuti Seluruh Pegawai
   Berikut merupakan Gambar 4.9 *activity* diagram laporan cuti pegawai yang diusulkan :



Gambar 4.9 Activity Diagram Laporan Cuti Seluruh Pegawai

9. *Activity* Diagram Penggajian

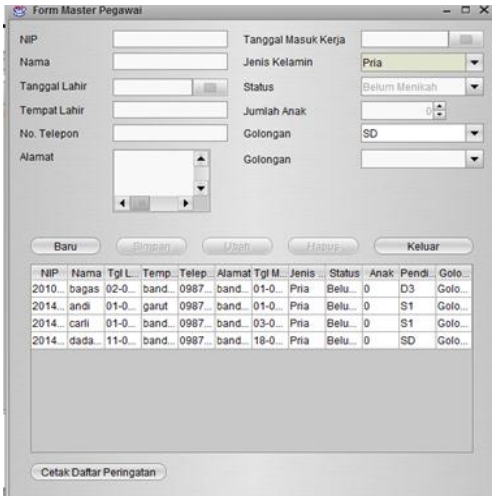
Berikut merupakan Gambar 4.10 *activity* diagram penggajian yang diusulkan :



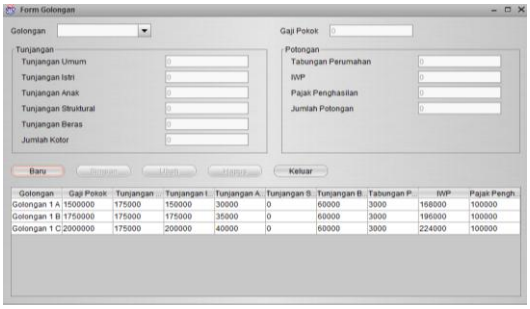
Gambar 4.10 *Activity Diagram* Penggajian

4.4.7 Penggunaan Program

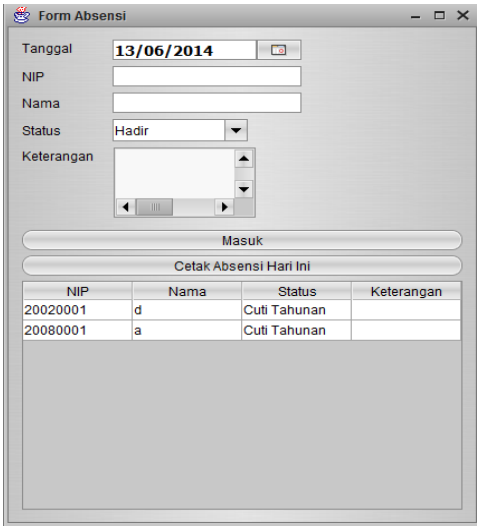
Kegiatan ini bertujuan untuk menerangkan secara singkat penggunaan program kehadiran dan penggajian. Adapun cara pengoperasinya adalah sebagai berikut :



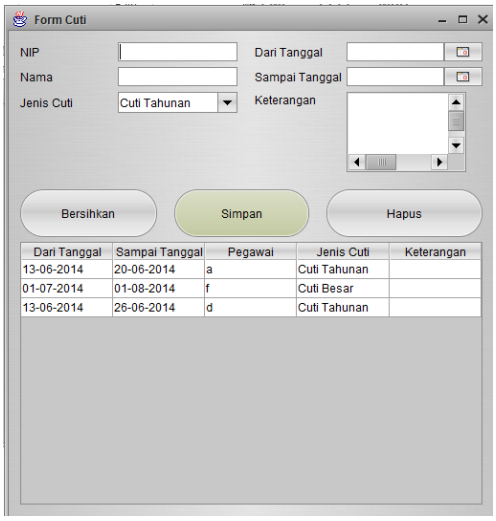
Gambar 4.11*Form* Master pegawai



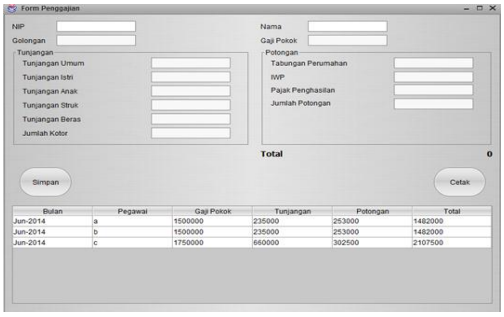
Gambar 4.12 *Form* Master golongan



Gambar 4.13 *Form* Kehadiran



Gambar 4.14 *Form* Cuti



Gambar 4.15 *Form* Penggajian

4.5 Pengujian Sistem

Proses pengujian berfokus pada internal *software*, memastikan bahwa semua pernyataan sudah diuji. Dan pada eksternal fungsional mengarahkan pengujian untuk menemukan kesalahan-kesalahan dan memastikan bahwa masukan yang dibatasi akan memberikan hasil *actual* yang sesuai dengan hasil yang dibutuhkan.

4.5.1 Rencana Pengujian

Pengujian dilakukan melalui menggunakan data uji yang dimasukkan oleh subag kepegawaian dan subah keuangan. Berikut adalah rencana pengujian yang dilakukan :

item uji	Deskripsi	Form	Jenis Pengujian
Login	Melakukan *login* ke dalam sistem	Login Kepegawaian.java	*Blackbox*
		Login Penggajian.java	
olah data master	Melakukan pengolahan data golongan	Master Golongan.java	*Blackbox*
	Melakukan pengolahan data pegawai	MasterPegawai.java	
Olah data kehadiran	Melakukan pengolahan data kehadiran	Kehadiran, java	*Blackbox*
Cuti	Melakukan pengolahan data cuti	Cuti.java	*Blackbox*
Penggajian	Melakukan pengolahan data penggajian	Penggajian.java	*Blackbox*

4.5.2 Kasus dan Hasil Pengujian

Pada bagian ini, item-item yang telah ditentukan diatas akan diujikan. Kasus-kasus dalam pengujian akan dipaparkan berikut dengan hasil pengujian tersebut.

5.5.3 Kesimpulan dan Hasil Pengujian

Pengujian yang telah dilakukan merupakan beberapa proses yang terdapat dalam aplikasi. Pengujian *input/output* sistem informasi kehadiran dan penggajian pada Dinas Badan Pengelola Lingkungan Hidup (BPLH) Kota Bandung menggunakan data uji berupa sebuah data masukan dari *user* pada perangkat lunak yang telah dibuat. Pengujian terhadap program itu sendiri bertujuan agar program dapat bekerja dengan baik dan sesuai dengan keinginan tanpa mengalami gangguan atau *error*, dan memungkinkan untuk dilakukannya pengembangan sistem lebih lanjut.

V. Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan hasil pembahasan yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya, berikut ini merupakan kesimpulan yang diperoleh dan dapat diharapkan saran-saran yang akan

memberikan catatan penting untuk membangun sistem yang sudah menjadi lebih optimal.

5.1 Kesimpulan

Adapun kesimpulan yang dapat diambil dari dibangunnya Aplikasi Kehadiran dan Penggajian pada Dinas Badan Pengelola Lingkungan Hidup (BPLH) Kota Bandung adalah sebagai berikut :

1. Dengan adanya sistem informasi ini, maka perusahaan dapat lebih mudah menyajikan informasi tentang kehadiran dan penggajian.
2. Dengan di implementasikannya aplikasi kehadiran dan penggajian ini maka dapat mengurangi kesalahan-kesalahan dalam peng*input*an, pencarian pemrosesan data, dan pembuatan laporan.
3. Untuk mempermudah penghitungan data penggajian dan pembuatan laporan dapat langsung diproses dengan program dibangun, yang diambil dari *database* kehadiran pegawai.

5.2 Saran

Berdasarkan proses perancangan yang telah dibangun dan dilihat dari segi waktu yang masih dibutuhkan untuk aplikasi dalam melakukan pengolahan absensi dan penggajian, maka beberapa saran yang dapat diusulkan adalah :

1. Untuk mengoptimalkan penggunaan komputer, dianjurkan untuk melatih dan membimbing *user* atau pegawai sebagai operator komputer.
2. Perlunya penambahan peralatan komputer dalam penerapannya dengan sistem yang dijalankannya, sehingga operasi kerja sangat cepat dan tepat.
3. Diharapkan adanya penambahan fitur jam masuk dan jam keluar pada aplikasi ini.

Daftar Pustaka

Abdul Kadir,PengenalanSistemInformasi 2003,Andi: YogjakarJogiyanto.2005.*AnalisisdanDes*

ainSistemInformasiPendekatanTerstruktu r.ANDI. Yogyakarta
S.KomKusrinidanKoniyoAndri. 2007. *TuntunanPraktisMembangunSistem*