BAB III

OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1. Objek Penelitian

Objek penelitian yang penulis pilih adalah Sistem Informasi Absensi dan Penggajian di salah satu Perusahaan Daerah Jasa dan Kepariwisataan Provinsi Jawa Barat unit Jasa Wisata yang beralamat di Jln. Braga no 11e kav b.3. Bandung.

3.1.1. Sejarah Singkat Perusahaan

Berdiri pada tanggal 23 September 1998 melalui Keputusan Gubernur Kepala Daerah Tingkat I Jawa Barat Nomor 55 Tahun 1998 dan ditetapkan oleh Peraturan Daerah (Perda) No. 4 Tahun 1999, dengan modal dasar Rp. 20.000.000.000 jo Perda No. 19 Tahun 2010 dengan penambahan modal dasar menjadi sebesar Rp. 100.000.000.000. Modal dasar yang telah disetor sebesar Rp. 48.413.799.592, modal dasar yang belum disetorkan sebesar Rp. 51.586.200.408. Modal dasar yang belum disetor, akan dilakukan sesuai dengan kebutuhan perkembangan bisnis yang dijalankan perusahaan. Sampai dengan saat ini PDJK masih 100% dimiliki Pemerintah Daerah Provinsi Jawa Barat.

PDJK bergerak dalam bidang jasa dan properti, untuk menjadi perusahaan yang mampu bersaing serta memberikan kontribusi nyata bagi pembangunan. Pada perjalanannya, PDJK mengembangkan usahanya dengan mendorong Unit Usahanya untuk dapat lebih bersaing dan mampu memberikan kontribusi yang unggul. Unit Usaha tersebut antara lain Unit Usaha Jasa Wisata, Unit Usaha Perbengkelan & Transportasi, Unit Usaha Properti, dan Unit Usaha Perhotelan.

Dalam menjalankan bisnis, PDJK selalu membuka peluang kepada para investor untuk bekerja sama dalam mengembangkan usaha dalam berbagai bentuk diantaranya kerjasama BOT (*Built Operate Transfer*), JO (*Joint Operation*), dan kerjasama kemitraan lainnya yang saling menguntungkan. Kerjasama yang dibentuk menitik beratkan kepada pemanfaatan, pengembangan asset yang berkesinambungan dengan rencana pembangunan Jawa Barat untuk memperoleh nilai tambah dan kontribusi nyata kepada *stakeholders*.

3.1.2. Visi dan Misi Perusahaan

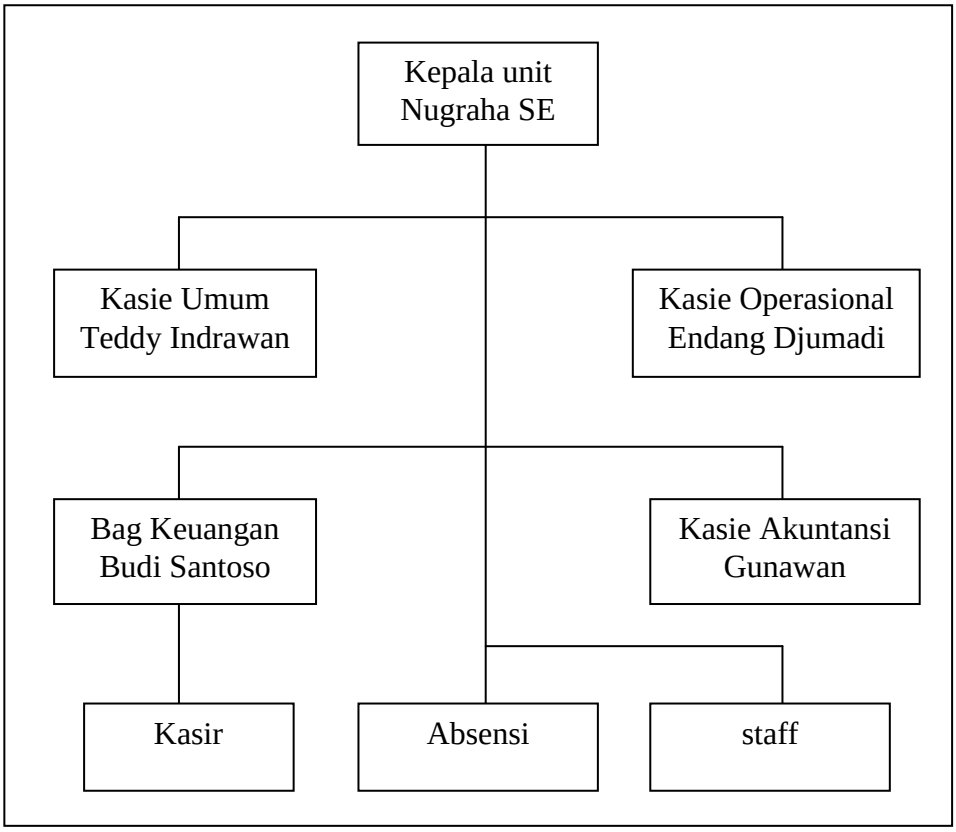
Visi dari PD Jasa dan Kepariwisataan Provinsi Jawa Barat yaitu Bisa menjadi Perusahaan yang menguntungkan. Untuk mendukung pencapaian Visi tersebut maka PD Jasa dan Kepariwisataan Provinsi Jawa Barat memiliki Misi sebagai berikut :

1. *Sumber Pendapatan Asli Daerah*
2. *Menjalankan Usaha Properti*
3. *Menjalankan Usaha Perbengkelan dan Transportasi*
4. *Menjalankan Usaha Perhotelan dan Kepariwisataan*
5. *Menjalankan Usaha Jasa*
6. *Menjalankan Usaha Perdagangan*

7. *Bekerjasama dengan perusahaan pihak ke-3 untuk menjalankan usaha jasa yang terkait dengan usaha-usaha diatas dan mengoptimalkan aset pemerintah daerah sebagai sumber usaha yang menguntungkan*

3.1.3. Struktur Organisasi Perusahaan

Struktur Organisasi di PD Jasa dan Kepariwisataan Provinsi Jawa Barat Unit Jasa Wisata adalah sebagai berikut :



Gambar 3.1.struktur organisasi **(sumber: PDJK)**

3.1.4. Deskripsi Tugas

Deskripsi tugas dari struktur organisasi di PD Jasa dan Kepariwisataan provinsi Jawa Barat unit Jasa Wisata adalah sebagai berikut :

a. Ka unit bertugas sebagai kepala untuk mengawasi dan mengatur segala kegiatan perusahaan.
b. Kasie operasional bertanggung jawab terhadap operasional perusahaan.mengawasi tugas tugas dari staff.
c. Kasie umum bertanggung jawab untuk melaksanakan penyusunan rencana kegiatan Staf umum dan kepegawaian serta melaksanakan pengelolaan peralatan, perlengkapan dan aset
d. Kasie keuangan bertugas untuk mengawasi dan membuat laporan keuangan operasional aset daerah terhadap beberapa aset yang dikelola.
e. Kasie akuntansi bertanggung jawab mengawasi dan mengatur pengeluaran serta pemasukan didalam perusahaan,serta membuat laporan pembukuan uang masuk dan keluar.
f. Staff UJH berisi staff umum serta staf yang masih kontrak.bertugas baik mengawasi aset aset perusahaan,mengatur dan mengawasi sdm yang ditempatkan dibeberapa unit seperti jasa keamanan dan perparkiran.
g. Kasir bertugas melayani pembayaran setoran dari pihak pihak yang menempati aset yang dikelola PD Jasa dan Kewirausahaan Provinsi Jawabarat.serta mengatur pembagian uang makan dan transport karyawan baik karyawan UJH maupun karyawan yang ditetapkan
h. Absensi bertugas untuk mengabsen karyawan perusahaan

3.2. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif dengan jenis penelitian studi kasus. Metode deskriptif adalah suatu metode dalam meneliti

status kelompok manusia, suatu objek, suatu set kondisi, suatu sistem pemikiran ataupun suatu peristiwa pada masa sekarang.

3.2.1. Desain Penelitian

Desain penelitian merupakan perpaduan antara keputusan dan revisi dimana suatu keputusan yang diambil selalu diiringi dengan pengaruh adanya keseimbangan dalam proses.

3.2.2. Jenis dan Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data terdapat dua sumber data yaitu sumber data primer dan sumber data sekunder.

3.2.2.1. Sumber Data Primer (Wawancara, Observasi)

Adapun langkah-langkah yang dilakukan oleh penulis dalam pengumpulan data diantaranya adalah :

1. Observasi

Observasi yaitu pengamatan dengan cara pemusatan terhadap proses penggajian dan absensi yang ada pada PD Jasa dan Kepariwisataan Provinsi Jawa Barat Unit Jasa Wisata.

2. Wawancara

Wawancara dengan staff PD Jasa dan Kepariwisataan Provinsi Jawa Barat Unit Jasa Wisata untuk pengambilan data perihal dalam proses penggajian pada PD Jasa dan Kepariwisataan Provinsi Jawa Barat Unit Jasa Wisata. Wawancara dilakukan dengan Ibu Nunik selaku salah satu staff pada PD Jasa dan

Kepariwisataan Provinsi Jawa Barat Unit Jasa Wisata. Dari hasil wawancara yang dilakukan didapat kesimpulan sebagai berikut:

a. Proses penghitungan penggajian yang dilakukan secara manual masih sering mengalami hilangnya data, baik berupa laporan penggajian maupun laporan data absensi.

b. Proses penghitungan penggajian masih membutuhkan waktu yang cukup lama dikarenakan adanya banyak ketentuan dan parameter yang menentukan nominal gaji dari setiap karyawan.

c. Proses pelaporan data penggajian yang dilakukan secara manual kerap kali menyebabkan kesulitan bagi bagian keuangan dalam melakukan pelaporan akhir keuangan.

d. Perhitungan yang meliputi proses penggajian adalah sebagai berikut:

i. Nilai gaji pokok, uang makan, uang transport, tunjangan istri dan tunjangan anak berbeda untuk setiap jabatan

ii. Uang lembur dihitung berdasarkan jam keluar dari shift masing-masing karyawan.

iii. Uang keterlambatan dihitung berdasarkan jam masuk dan hanya dikenakan sekali dalam setiap jam.

iv. Nilai gaji yang diterima dihitung setiap bulannya untuk setiap karyawan

v. Uang makan di hitung berdasarkan kehadiran

3.2.2.2. Sumber Data Sekunder (Dokumentasi)

Dalam pengambilan data sekunder ini penulis mengambil data-data yang berhubungan dengan proses penggajian dan absensi PD Jasa dan Kepariwisataan Provinsi Jawa Barat Unit Jasa Wisata serta literature atau bahan lain untuk dijadikan bahan dalam penyusunan skripsi.

Dokumentasi yang dibutuhkan antara lain:

1. Contoh laporan penggajian yang ada pada saat ini pada PD Jasa dan Kepariwisataan Provinsi Jawa Barat Unit Jasa Wisata.

2. Data mengenai syarat dan prioritas yang harus ada pada proses penggajian yang ada.

3. Profil perusahaan serta struktur organisasi PD Jasa dan Kepariwisataan Provinsi Jawa Barat Unit Jasa Wisata

4. Literatur dan artikel yang dibutuhkan terkait dalam pengembangan aplikasi penggajian pada PD Jasa dan Kepariwisataan Provinsi Jawa Barat Unit Jasa Wisata

3.2.3. Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

Metode pendekatan dan pengembangan sitem merupakan sistematis dari proses penelitian yang dilakukan guna menyelesaikan permasalahan yang ada pada awal perencanaan penelitian hingga tercapainya penelitian tersebut dan pengembangan sistem yang diinginkan.

3.2.3.1. Metode Pendekatan Sistem

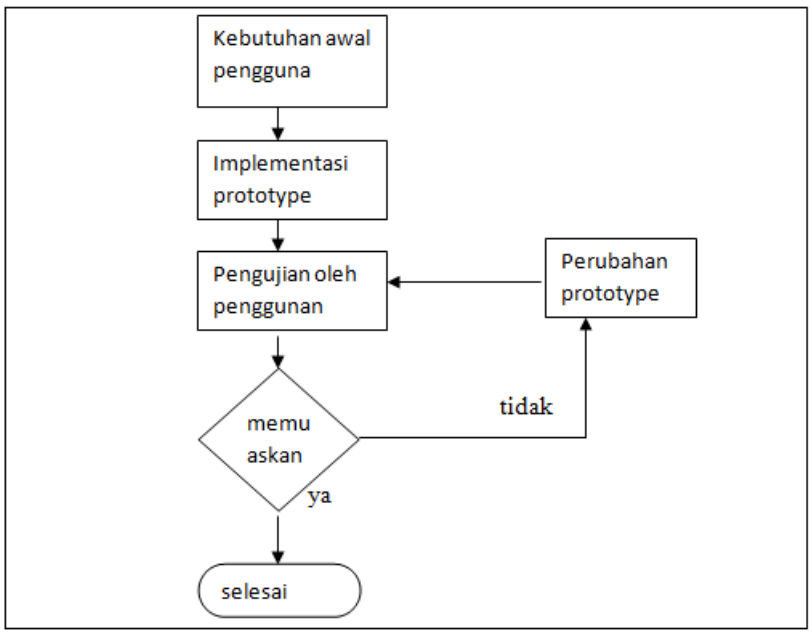
Metode pendekatan sistem yang digunakan penulis adalah dengan menggunakan Pemodelan Berorientasi Objek yang ditandai dengan adanya diagram *Usecase Diagram*, *Activity Diagram*, *Sequential Diagram*, *Class Diagram*, *Component Diagram* dan *Deployment Diagram.*

3.2.3.2. Metode Pengembangan Sistem

Metode *prototype* sebagai suatu paradigma baru dalam pengembangan sistem informasi manajemen, tidak hanya sekedar suatu evolusi dari metode pengembangan sistem informasi, tetapi sekaligus merupakan revolusi dalam pengembangan sistem informasi manajemen. Metode ini dikatakan revolusi karena merubah proses pengembangan sistem informasi yang lama (SDLC). Menurut literatur, yang dimaksud dengan prototipe (*prototype*) adalah ”model pertama”, yang sering digunakan oleh perusahaan industri yang memproduksi barang secara masa. Tetapi dalam kaitannya dengan sistem informasi definisi kedua dari Webster yang menyebutkan bahwa ”*prototype is an individual that exhibits the essential peatures of later type”*, yang bila diaplikasikan dalam pengembangan sistem informasi manajemen dapat berarti bahwa *Prototype* tersebut adalah sistem informasi yang menggambarkan hal-hal penting dari sistem informasi yang akan datang. *Prototype* sistem informasi bukanlah merupakan sesuatu yang lengkap, tetapi sesuatu yang harus dimodifikasi kembali, dikembangkan, ditambahkan atau digabungkan dengan sistem informasi yang lain bila perlu.

Beberapa hal pengembangan *software*, berbeda dengan produk-produk manufaktur, setiap tahap atau fase pengembangan sistem informasi merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari seluruh proses yang harus dilakukan. Proses ini umumnya hanya untuk satu produk dan karakteristik dari produk tersebut tidak dapat ditentukan secara pasti seperti produk manufaktur, sehingga penggunaan ”model pertama” bagi pengembangan *software* tidaklah tepat. Istilah *prototyping* dalam hubungannya dengan pengembangan *software* sistem informasi manajemen lebih merupakan suatu proses bukan *prototype* sebagai suatu produk.

Prototype paradigma dimulai dengan pengumpulan kebutuhan. Pengembang dan pelanggan bertemu dan mendefinisikan objektif keseluruhan dari perangkat lunak, mengidentifikasi segala kebutuhan yang diketahui, dan area garis besar dimana definisi lebih jauh merupakan keharusan kemudian dilakukan “perancangan kilat”. Perancangan kilat berfokus pada penyajian dari aspek perangkat lunak tersebut yang akan Nampak bagi pelanggan/pemakai (contohnya pendekatan input dan format *output*). Perancangan kilat membawa kepada konstruksi sebuah *prototype*. *Prototype* tersebut dievaluasi oleh pelanggan/pemakai dan dipakai untuk menyaring kebutuhan pengembangan perangkat lunak. Iterasi terjadi pada saat *prototype* disetel untuk memenuhi kebutuhan pelanggan dan pada saat yang sama memungkinkan pengembang untuk secara lebih baik memahami apa yang harus dilakukannya. Secara ideal *prototype* berfungsi sebagai sebuah mekanisme untuk mengidentifikasi kebutuhan perangkat lunak.



Gambar 3.2 Metode Pengembangan *Prototype*

(Sumber: Abdul Kadir 2004)

Karakteristik metode *prototyping* :

Ada empat langkah yang menjadi karakteristik metode *prototyping* yaitu :

a. Pemilahan fungsi

   Mengacu pada pemilahan fungsi yang harus ditampilkan oleh *prototyping*. Pemilahan harus selalu dilakukan berdasarkan pada tugas-tugas yang relevan yang sesuai dengan contoh kasus yang akan diperagakan.

b. Penyusunan Sistem Informasi Bertujuan untuk memenuhi permintaan akan tersedianya *prototype*.

c. Evaluasi penggunaan selanjutnya.

   Jenis-jenis *prototyping* meliputi :

d. *Feasibility prototyping* – Digunakan untuk menguji kelayakan dari teknologi yang akan digunakan untuk sistem informasi yang akan disusun.

e. *Requirement prototyping* – Digunakan untuk mengetahui kebutuhan aktivitas bisnis *user*.

f. Desain *Prototyping* - Digunakan untuk mendorong perancangan sistem informasi yang akan digunakan.

g. *Implementation prototyping* – Merupakan lanjutan dari rancangan prototype, *prototype* ini langsung disusun sebagai suatu sistem informasi yang akan digunakan.

Sumber : Abdul Kadir : "Konsep & Tuntunan Praktis Basis Data" Th 2003

Beberapa kelebihan dari model *Prototype* :

1. Komunikasi antara analis sistem dan pemakai membaik.

2. Analis dapat bekerja lebih baik dalam menentukan kebutuhan pemakai.

3. Pemakai berperan lebih aktif dalam pengembangan sistem.

4.Spesialis informasi dan pemakai menghabiskan lebih sedikit waktu usaha dalam mengembangkan sistem.

5. Penerapan menjadi lebih mudah.

Beberapa kelemahan dari model *Prototype* :

1.Prototype hanya bisa berhasil jika pemakai bersungguh – sungguh dalam menyediakan waktu dan pikiran untuk mengerjakan *prototype*.

2.Kemungkinan dokumentasi terabaikan karena pengembangan lebih berkonsentrasi pada pengujian dan pembuatan *prototype*.

3. Mengingat target waktu yang pendek, ada kemungkinan sistem yang dibuat tidak lengkap atau bahkan sistem kurang teruji.

4. Jika terlalu banyak proses pengulangan dalam pembuatan *prototype*, ada kemungkinan pemakai menjadi jenuh dan memberikan reaksi yang negatif.

5. Apabila tidak terkelola dengan baik, prototype menjadi tidak pernah berakhir. Hal ini disebabkan permintaan terhadap perubahan terlalu mudah untuk dipenuhi.

3.2.3.3. Alat Bantu Analisis dan Perancangan

Use case adalah rangkaian/uraian sekelompok yang saling terkait dan membentuk sistem secara teratur yang dilakukan atau diawasi oleh sebuah aktor.

Use case digunakan untuk membentuk tingkah-laku benda / things dalam sebuah model serta di Realisasikan oleh sebuah *collaboration*. Umumnya *use case* digambarkan dengan sebuah elips dengan garis yang solid, biasanya mengandung nama. *Use case* menggambarkan proses system (kebutuhan system dari sudut pandang user). Secara umum *use case* adalah:

a. Pola perilaku system
b. Urutan transaksi yang berhubungan yang dilakukan oleh satu actor Use case diagram terdiri dari
c. Use case
d. Actors
e. Relationship

Menurut Munawar, *Pemodelan Visual Dengan UML, 2005, Use Case* adalah deskripsi fungsi dari sebuah sistem dari perspektif pengguna. *Use Case* bekerja dengan cara mendeskripsikan tipikal interaksi antara pengguna (*User*) sebuah sistem dengan sistemnya sendiri melalui sebuah cerita bagaimana sebuah

sistem dipakai. Urutan langkah- langkah yang menerangkan antara pengguna dengan sistem disebut *scenario*. Setiap *scenario* mendeskripsikan urutan kejadian. Setiap urutan diinisialisasi oleh orang, sistem yang lain, perangkat keras atau urutan waktu. Dengan demikian secara singkat, bisa dikatakan *use case* adalah serangkaian *scenario* yang digabungkan bersama- sama oleh tujuan umum pengguna.

Setelah membuat *use case* diagram, selanjutnya adalah membuat *class* diagram. *Class* diagram mendeskripsikan jenis-jenis objek dalam sistem dan berbagai macam hubungan statis yang terdapat diantara *class- class* tersebut. *Class* diagram juga menunjukkan *property* dan operasi sebuah *class* dan batasan-batasan yang terdapat dalam hubungan objek tersebut, namun sebelum membuat *class* diagram harus ditentukan terlebih dahulu *entity class* yang ada pada sistem.

Activity diagram memungkinkan siapapun yang melakukan proses untuk memilih urutan dalam melakukan. Dengan kata lain, diagram hanya menyebutkan aturan- aturan rangkaian dasar yang harus kita ikuti. Hal ini penting untuk pemodelan bisnis karena proses- proses sering muncul secara paralel. Ini juga berguna pada algoritma yang bersamaan, dimana urutan- urutan independent dapat melakukan hal- hal secara paralel.

Activity diagram menggambarkan berbagai alur aktivitas dalam sistem yang sedang dirancang, bagaimana masing-masing alur berawal, decision yang mungkin terjadi, dan bagaimana mereka berakhir. Activity diagram juga dapat menggambarkan proses paralel yang mungkin terjadi pada beberapa eksekusi. Activity diagram merupakan state diagram khusus, di mana sebagian besar state

adalah action dan sebagian besar transisi di-trigger oleh selesainya state sebelumnya (internal processing). Oleh karena itu activity diagram tidak menggambarkan behaviour internal sebuah sistem (dan interaksi antar subsistem) secara eksak, tetapi lebih menggambarkan proses-proses dan jalur-jalur aktivitas dari level atas secara umum. Menggambarkan proses bisnis dan urutan aktivitas dalam sebuah proses. Dipakai pada business modeling untuk memperlihatkan urutan aktifitas proses bisnis. Struktur diagram ini mirip flowchart atau Data Flow Diagram pada perancangan terstruktur. Sangat bermanfaat apabila kita membuat diagram ini terlebih dahulu dalam memodelkan sebuah proses untuk membantu memahami proses secara keseluruhan. Activity diagram dibuat berdasarkan sebuah atau beberapa use case pada use case diagram.

Sequence diagram (diagram urutan) adalah suatu diagram yang memperlihatkan atau menampilkan interaksi-interaksi antar objek di dalam sistem yang disusun pada sebuah urutan atau rangkaian waktu. Interaksi antar objek tersebut termasuk pengguna, display, dan sebagainya berupa pesan/message. Sequence Diagram digunakan untuk menggambarkan skenario atau rangkaian langkah-langkah yang dilakukan sebagai sebuah respon dari suatu kejadian/event untuk menghasilkan output tertentu. Sequence Diagram diawali dari apa yang me-trigger aktivitas tersebut, proses dan perubahan apa saja yang terjadi secara internal dan output apa yang dihasilkan.

Diagram ini secara khusus berasosiasi dengan use case diagram. Sequence diagram juga memperlihatkan tahap demi tahap apa yang seharusnya terjadi untuk menghasilkan sesuatu didalam use case. Sequence diagram biasanya digunakan

untuk tujuan analisa dan desain, memfokuskan pada identifikasi method didalam sebuah system. Sequence diagram biasanya dipakai untuk memodelkan :

a. Deskripsi tentang system yang ada pada sebuah / beberapa use case pada use case diagram, yang menggambarkan hubungan antara actor dan use case diagram.
b. Logika dari method (operation, function atau procedure).
c. Logika dari service (high level method).

Sequence diagram menggambarkan interaksi antar objek di dalam dan di sekitar sistem (termasuk pengguna, *display*, dan sebagainya) berupa *message* yang digambarkan terhadap waktu. *Sequence* diagram biasa digunakan untuk menggambarkan skenario atau rangkaian langkah-langkah yang dilakukan sebagai *respons* dari sebuah event untuk menghasilkan *output* tertentu.

3.2.4 Pengujian Software

Menurut Roger S. Pressman (2002 : 525) dalam bukunya *Software Engineering : A Practioners's Approach* mendefinisikan pengujian *software* (perangkat lunak) adalah elemen kritis dari jaminan kualitas perangkat lunak dan merepresentasikan kajian pokok dari spesifikasi, desain, dan pengkodean.

Dalam buku klasiknya mengenai pengujian perangkat lunak, Glen Myers menyatakan sejumlah aturan yang berfungsi sebagai sasaran pengujian pada perangkat lunak adalah:

1. Pengujian adalah proses eksekusi suatu program dengan maksud menemukan kesalahan

2. *Testcase* yang baik adalah *testcase* yang memiliki probabilitas tinggi untuk menemukan kesalahan yang belum pernah ditemukan sebelumnya

3. Pengujian yang sukses adalah pengujian yang mengungkap semua kesalahan yang belum pernah ditemukan sebelumnya

Sasaran kita adalah mendesain pengujian yang secara sistematis mengungkap kelas kesalahan yang berbeda dan melakukan dengan jumlah waktu dan usaha minimum. Terdapat dua teknik pendekatan dalam melakukan pengujian *software*, yaitu :

1) **Pengujian *White-Box***

Pengujian ini berfokus pada struktur kontrol program. *Testcase* dilakukan untuk memastikan bahwa semua *statemen* pada program telah dieksekusi paling tidak satu kali selama pengujian dan bahwa semua kondisi logis telah diuji.

2) **Pengujian *Black-Box***

Pengujian ini 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, metode ini melakukan pengujian terhadap fungsi operasional *software*.

Pengujian *black-box* berusaha menemukan kesalahan dalam kategori sebagai berikut :

1. Fungsi-fungsi yang tidak benar atau hilang,

2. Kesalahan *interface,*

3. Kesalahan dalam struktur data atau *database* eksternal,

4. Kesalahan kinerja,

5. Inisialisasi dan kesalahan terminasi.

Teknik atau metode pengujian *software* yang penulis akan gunakan adalah pengujian *black-box*. Pengujian *black-box* menyinggung ujicoba yang dilakukan pada *interface software* (GUI). Apakah *input* diterima dengan benar, dan *output* yang dihasilkan benar, apakah integritas informasi eksternal terpelihara. Ujicoba *black-box* memeriksa beberapa aspek sistem, tetapi memeriksa sedikit mengenai struktur *logical internal software.*

3.3. Analisis sistem yang berjalan

Analisis merupakan suatu kegiatan yang bertujuan untuk mempelajari serta mengevaluasi suatu bentuk permasalahan yang ada pada sebuah sistem. Dalam analisis sistem akan ditemukan masalah yang mungkin akan mempengaruhi kerja sistem. Agar sistem yang dirancang dapat berjalan sebagaimana mestinya, perlu dilakukan analisis terhadap kinerja sistem yang pada akhirnya bertujuan untuk pengembangan sistem.

Adapun sistem yang sedang berjalan pada PD Jasa dan Kepariwisataan Provinsi Jawa Barat unit Jasa Wisata sampai saat ini yaitu sistem informasi pengolahan data penggajian dan absensi yang berjalan pada perusahaan tersebut masih dilakukan secara manual. Pengarsipan data karyawan, pengarsipan daftar absensi kehadiran, hingga pada proses perhitungan gaji masih dilakukan pencatatan manual dengan proses penghitungan menggunakan microsoft excel dan belum menggunakan data base.

3.3.1. Analisis Prosedur yang sedang berjalan

Analisis prosedur merupakan proses analisa terhadap kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh PD Jasa dan Kepariwisataan Provinsi Jawa Barat unit Jasa wisata dalam proses absensi, perhitungan gaji dan laporan. Analisis terhadap prosedur yang sedang berjalan hendaknya perlu dilakukan terlebih dahulu sebelum dilakukannya perancangan terhadap sistem informasi yang akan diusulkan. Harus diketahui pula hal-hal yang menjadi tujuan pemakai sehingga masalah tersebut dapat didefinisikan secara jelas.

a. Analisis Prosedur Absensi yang sedang berjalan

1. Karyawan datang ke kantor dan melakukan absensi pada bag absensi
2. Bag absensi mencatat data absensi karyawan dan mencatat keterlambatan
3. Jika karyawan terlambat bag absensi akan mencatat keterlambatan
4. Jika karyawan tidak terlambat bag absensi akan mencatat absensi

b. Analisis Prosedur penggajian yang sedang berjalan

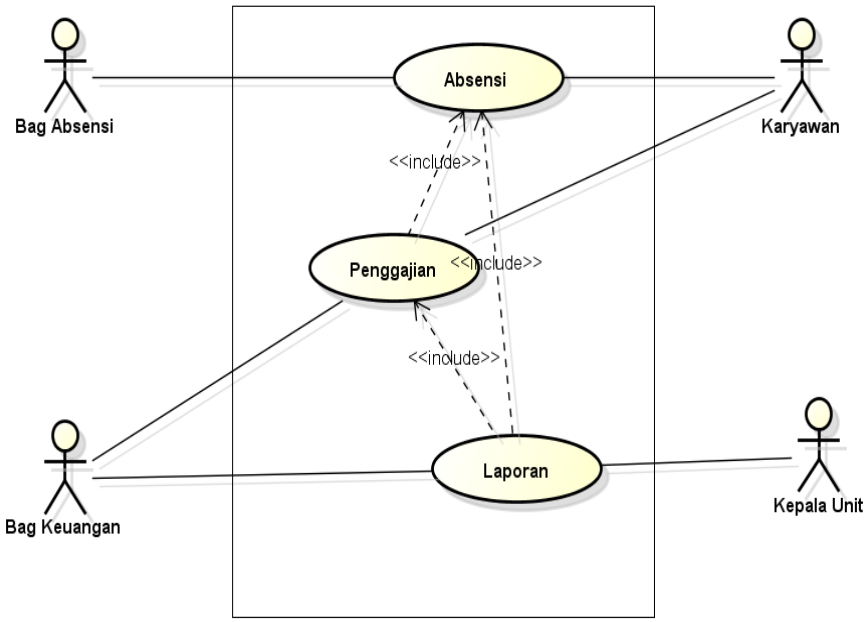
1. Bag absensi akan memberikan data absen karyawan kepada bag keuangan
2. Bag keuangan akan memeriksa data absen karyawan
3. Bag keuangan akan menghitung gaji masing masing gaji karyawan
4. Bag keuangan membuat slip gaji yang akan di berikan kepada masing masing karyawan
5. Bag keuangan menyerahkan slip gaji kepada masing masing karyawan

c. Analisis Prosedur Laporan yang sedang berjalan

1. Bag keuangan membuat laporan data gaji karyawan dan absensi
2. Bag keuangan menyerahkan laporan kepada pimpinan yang kemudian akan di validasi oleh pimpinan

3.3.1.1. Use Case Diagram

Diagram *use case* bisnis memperlihatkan hubungan-hubungan antara aktoraktor bisnis, *use case* bisnis, dan pekerja-pekerja bisnis untuk suatu organisasi atau perusahaan. Diagram ini memberikan model lengkap tentang apa yang dilakukan perusahaan, siapa yang ada di dalam perusahaan, serta siapa yang berada di luar perusahaan. Berikut adalah gambar model diagram use case bisnis yang berjalan :



Gambar 3.3 *Use Case* sistem yang sedang berjalan

3.3.2. Skenario *Use Case*

Skenario *Use Case* digunakan untuk memudahkan dalam menganalisa skenario yang akan kita gunakan pada fase-fase selanjutnya dengan melakukan penilaian terhadap skenario tersebut. Adapun tahapan dari skenario *use case* pada sistem yang sedang berjalan adalah sebagai berikut:

*3.3.2.1.*Skenario *Use Case* Absensi

Tabel 3.1 skenario *Use Case* Absensi

Identifikasi	
Nama *Use Case*	**Absensi**
Aktor yang terlibat	Karyawan dan bag absensi
Tujuan	Karyawan datang ke kantor untuk melakukan absensi
Aktor	**Sistem**
1. karyawan datang ke kantor untuk melakukan absensi	
	2. Bagian absensi memeriksa keterlambatan

	3. Jika karyawan terlambat bag absensi akan mencatat keterlambatan
	4. Jika karyawan tidak terlambat , bagian absensi akan mencatat absensi

3.3.1.1.2. Skenario *Use Case* penggajian

Tabel 3.2 Skenario *Use Case* Penggajian

Identifikasi	
Nama *Use Case*	Penggajian
Aktor yang terlibat	Bag absensi, bag keuangan dan karyawan
Tujuan	Melakukan penghitungan penggajian untuk setiap karyawan
Skenario normal	
Aktor	**Sistem**
1. Bag absensi memberikan laporan absen karyawan	
	2. Bag keuangan menghitung gaji setiap karyawan

	3. Bag karyawan membuat slip gaji
	4. Bag karyawan menyerahklan slip gaji ke setiap karyawan
5. Karyawan menerima slip gaji	

3.3.1.1.3. Skenario *Use Case* Membuat Laporan

Tabel 3.3 Skenario *Use Case* membuat Laporan

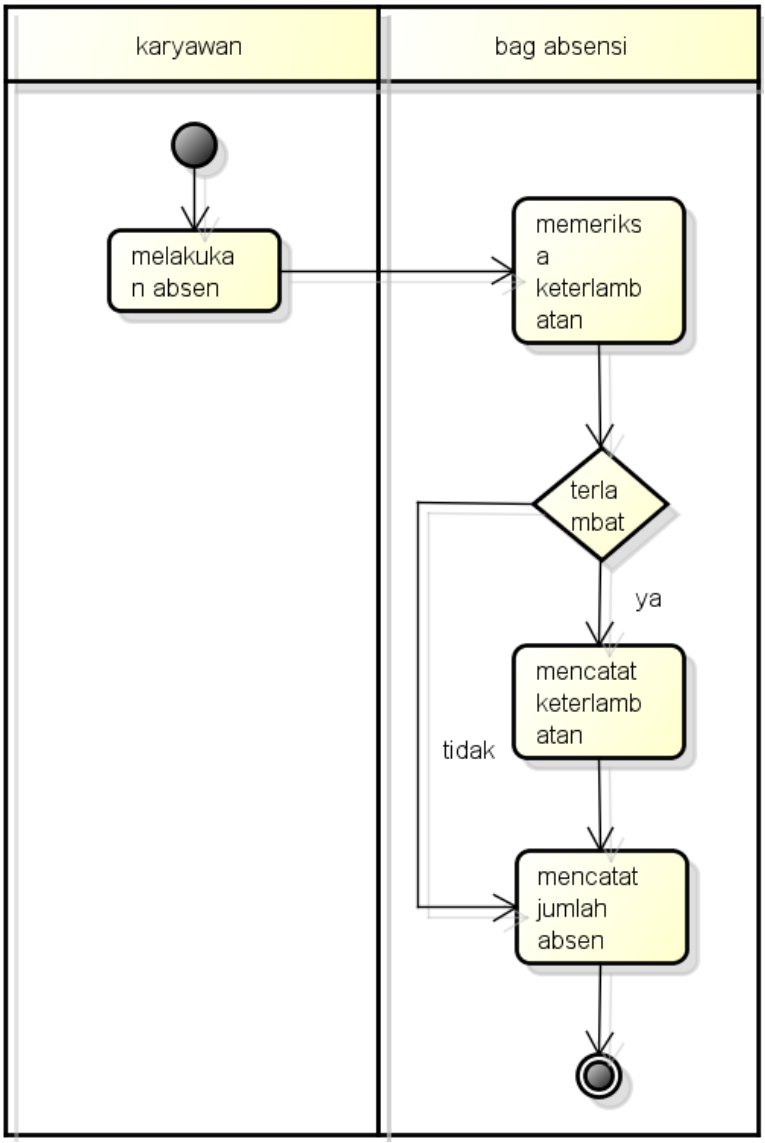
Identifikasi	
Nama *Use Case*	Laporan
Aktor yang terlibat	Bag keuangan dan pimpinan
Tujuan	Mebuat laporan absensi dan penggajian
Skenario Normal	
Aktor	**Sistem**
1. Bag keuangan merekap data absensi dan penggajian karyawan	
2. Bag keuangan membuat laporan absensi dan penggajian karyawan	
3. Bag keuangan menyerahkan	

laporan kepada pimpinan	
	4. Pimpinan menerima laporan absensi dan penggajian karyawan
	5. Pimpinan memvalidasi laporan absensi dan penggajian karyawan

3.3.3. Activity Diagram

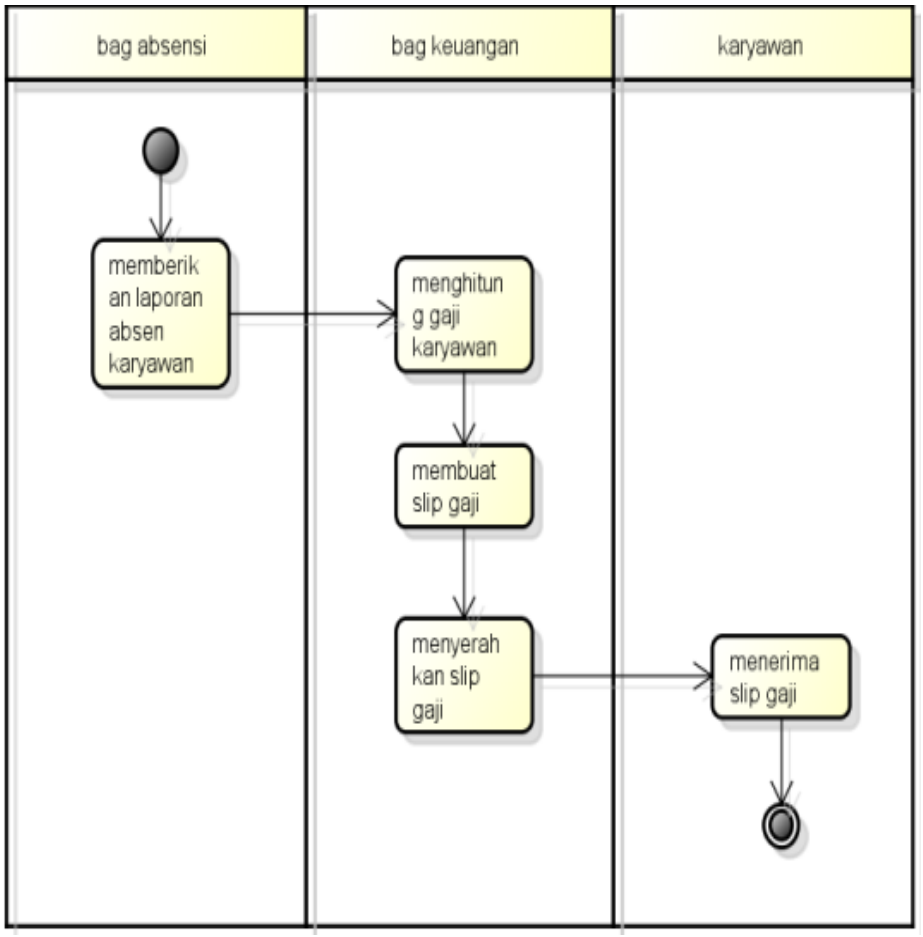
Activity diagram adalah diagram yang menggambarkan aliran fungsionalitas dari sistem. Berikut *activity diagram* proses absensi pada sistem yang berjalan :

3.3.3.1. *Activity Diagram* Absensi



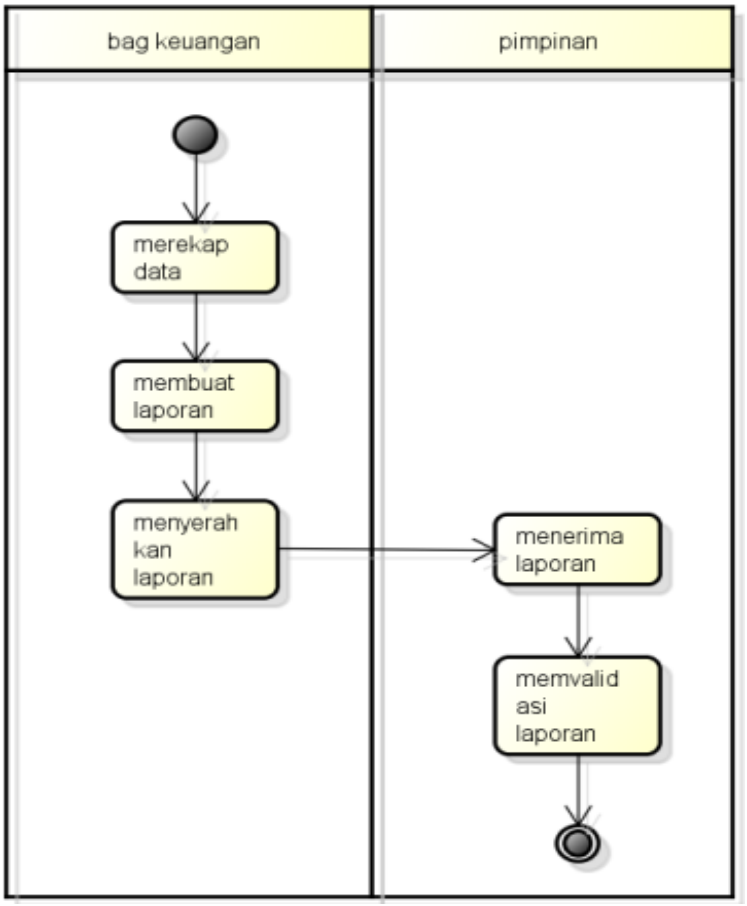
Gambar 3.4 ***Activity Diagram*** **Absensi**

3.3.3.2. *Activity Diagram* Penggajian



Gambar 3.5 *Activity Diagram* Penggajian

3.3.3.3. *Activity Diagram* Laporan



Gambar 3.6 *Activity Diagram* Laporan

3.3.4. Evaluasi Sistem yang sedang berjalan

Setelah dilakukan penelitian pada sistem yang sedang berjalan di PD Jasa dan Kepariwisataan Provinsi Jawa Barat unit Jasa Wisata, terdapat beberapa kelemahan yang ditemukan pada sistem yang sedang berjalan. Kelemahan-kelemahan tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 3.4 Evaluasi Sistem Yang Berjalan

No	Permasalahan	Penyelesaian
1	Proses absensi dan pemeriksaan keterlambatan masih dilakukan secara manual, sehingga kerap terjadi kesalahan data waktu dan membutuhkan waktu yang cukup lama.	Merancang aplikasi agar dapat memberikan kemudahan dalam melakukan proses absensi dan penghitungan dengan cepat dan tepat.
2	Proses penggajian yang dilakukan kerap membutuhkan waktu yang cukup lama karena banyaknya data karyawan dan data absensi dari setiap karyawan.	Merancang dan membangun aplikasi yang memiliki dan mengelola *database* secara baik dan terintegrasi sehingga membantu dalam kegiatan proses penggajian serta perhitungannya berdasarkan absensi yang ada.

3	Proses pelaporan yang dilakukan masih membutuhkan waktu yang cukup lama karena data yang ada masih berupa arsip, sehingga ada kemungkinan kehilangan data.	Merancang dan membangun aplikasi yang mengelola *database* dengan baik sehingga proses penggajian dapat dilakukan lebih cepat dan memberikan data yang akurat.