SISTEM INFORMASI PRESENSI, PENGGAJIAN DAN PERTUKARAN PEGAWAI DI TOKO DQ BOUTIQUE

A R T I K E L

Oleh :

EKA NUGRAHA

10913016

PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNIK DAN ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS KOMPUTER INDONESIA

BANDUNG

2017

ABSTRACT

DQ BOUTIQUE is one company that is engaged in fashion. BOUTIQUE DQ is in dire need of adequate software design, manage and execute all employee data management activities. One is the presence of information systems at the DQ BOUTIQUE are not yet computerized better, so it still has a lot of shortcomings in meeting the needs of the store, especially to address the issue of presence of employees.

The approach used in the study is the object-oriented approach that uses several tools and construction techniques, such as usecase, activity diagram, sequence diagram, class diagram, object diagram, component diagram, deployment diagram. And the development model used is the Waterfall model. Where the Waterfall model is a sequence of activities undertaken in the development of systems ranging from the determination of the issues, needs analysis, design implementation, integration, system testing, implementation and maintenance. This model offers a way of making software more tangible.

With the implementation of information system design presence, payroll, and exchange on DQ BOUTIQUE that is client server by using the Java programming language with tools such as NetBeans, MySQL database, StartUML expected to ease in managing the entire data, without having to place the data redundancy and errors manage the data. So that these institutions can achieve the goals that have been set to the maximum.

Keywords: Information Systems, Employee Data, Java, Desktop

I. PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang Penelitian

Perkembangan Teknologi Informasi saat ini semakin berkembang dengan cepat. Pemenuhan kebutuhan terhadap suatu sistem informasi saat ini tidak lepas dari pemanfaatan komputer. Dengan adanya sistem informasi yang terkomputerisasi, pekerjaan yang dilakukan akan lebih cepat dan akurat. Oleh karena itu, dengan memanfaatkan teknologi sistem informasi ini dapat membantu memudahkan pengguna dalam mengelola data yang diperlukan. Serta dengan sistem informasi ini, maka pekerjaan dapat di selesaikan dengan cepat, tepat dan akurat.

DQ Boutique adalah suatu tempat usaha yang bergerak di bidang fashion. Proses pengelolaan data pegawai masih bersifat berupa pembukuan dan file, masih membutuhkan waktu cukup lama untuk mengecek keseluruhan data pegawai yang ada di toko tersebut, data absensi masih bersifat penyimpanan sementara berupa exel dan pembukuan.

Pendataan gaji dan bonus pegawai masih menggunakan sistem pembukuan dan exel. sistem yang digunakan tersebut akan membutuhkan waktu yang lama dalam pengarsipannya dan mengeluarkan biaya tambahan, serta sering tertukar bonus gaji antar pegawai. Sistem yang digunakan sekarang kurang memberikan pengawasan yang baik seperti cara pengecekan gaji dan pegawai yang bekerja.

Berdasarkan latar belakang diatas maka DQ Boutique memerlukan sistem aplikasi yang dapat menangani masalah yang ada dan dapat membantu memantau laporan data pegawai sehingga kepala toko tidak perlu memerlukan waktu lama untuk melihat data laporan. Untuk itu penulis akan membuat laporan Tugas Akhir yang berjudul **"Sistem Informasi Presensi dan Penggajian Berbasis Desktop pada DQ Boutique".**

I.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

I.2.1 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang yang sudah diuraikan diatas maka dapat di identifikasi permasalahan sebagai berikut :

1. Proses pengelolaan data pegawai masih bersifat manual.
2. Data absensi masih manual bersifat penyimpanan sementara berupa exel.
3. Sistem pertukaran pegawai masih manual sehingga membutuhkan waktu untuk mengecek data pegawai pada waktu yang lalu yang bekerja di toko tersebut.
4. Pendataan gaji dan bonus pegawai masih menggunakan sistem manual berupa pembukuan dan exel.

I.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas dapat disimpulkan bahwa rumusan masalah yang ada sebagai berikut :

1. Bagaimana Sistem informasi Presensi dan Penggajian yang sedang berjalan di toko DQ Boutique saat ini.
2. Bagaimana perancangan sistem informasi Presensi dan Absensi berbasis *desktop.*
3. Seberapa besar pengaruh inplementasi Sistem Informasi Presensi dan Penggajian terhadap toko DQ Boutique.
4. Bagaimana pengujian Sistem Informasi Presensi dan Penggajian di toko DQ Boutique

I.3 Maksud dan Tujuan

I.3.1 Maksud Penelitian

a. Maksud dilakukan penelitian ini adalah untuk merancang dan membangun Sistem Informasi Presensi dan Penggajian sebagai sistem bagi DQ Boutique untuk memperbaiki sistem yang berjalan.

b. Maksud penelitian ini adalah untuk mengumpulkan data dan informasi mengenai pengaruh sistem yang berjalan saat ini terhadap toko DQ Boutique

c. Tujuan dari penelitian harus menjawab dari rumusan masalah penelitian yang ada.

I.3.2 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Untuk dapat membuat suatu sistem informasi absensi dan penggajian di DQ Boutique.
b. Untuk mengetahui mengimplementasikan sistem informasi absensi dan penggajian pegawai yang sedang berjalan di DQ Boutique.
c. Untuk mengetahui analisis dan pengujian sistem informasi Presensi dan Absensi terhadap toko DQ Boutique.

I.4 Kegunaan Penelitian

I.4.1 Kegunaan Akademis

1. Bagi Penulis

Penelitian ini sebagai sarana untuk menambah pengetahuan dan wawasan dalam penerapan teori yang sudah di peroleh di masa perkuliahan.

2. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan bagi peneliti lainnya yang berkaitan dengan pembuatan program khususnya penelitian mengenai Presensi dan Penggajian.

I.4.2 Kegunaan Praktis

Sistem Informasi DQ Boutique Desktop ini diharapkan bisa dimanfaatkan secara maksimal oleh pengguna untuk dapat mendukung pekerjaan dan sistem yang lebih baik di toko DQ Boutique sehingga mengurangi kesalahan dalam presensi, penggajian, dan pertukaran pegawai di toko. Penelitian ini diharapkan juga dapat bermanfaat sebagai masukan bagi pihak-pihak yang berkepentingan khususnya di toko DQ Boutique.

I.5 Pembatasan Masalah

Pembuatan sistem informasi Presensi, Penggajian, dan Pertukaran Pegawai di DQ Boutique berbasis *desktop* ini dibatasi hanya :

1. Penulis membahas hanya mengenai penggajian pegawai, presensi pegawai, dan pertukaran pegawai.
2. Penulis tidak membahas pembagian jadwal *shift.*
3. Penulis tidak membahas proses penjualan, pembelian serta stok barang.

II. KAJIAN PUSTAKA

2.1. Pengertian Sistem

Sistem berasal dari bahasa Latin (systema) dan bahasa Yunani (sustema) adalah suatu kesatuan yang terdiri dari komponen atau elemen yang dihubungkan bersama untuk memudahkan aliran informasi, materi atau energy. Sedangkan menurut Raymond McLeod mendefiniskan sistem adalah sekelompok elemen-elemen yang terintegrasi dengan tujuan yang sama untuk mencapai tujuan.

2.2. Pengertian Informasi

Informasi adalah data yang telah diolah menjadi bentuk yang memiliki arti bagi penerima dan bermanfaat bagi pengambilan keputusan saat ini atau mendatang.

2.3. Pengertian Penggajian

gaji adalah balas jasa dalam bentuk uang yang di terima karyawan / organisasi.
Atau dapat juga dikatakan sebagai bayaran yang di terima seseorang karena kedudukannya dalam perusahaan / organisasi.

III. OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1 Objek Penelitian

3.1.1 Sejarah Perusahaan

Toko DQ Boutique pertama kali didirikan pada tahun 2002 di kings kepatihan usaha ini di mulai oleh decky djuhdi selaku pendiri dan Kepala toko dan sekarang telah memiliki cabang di BTC yang didirikan pada tahun 2013, Perjalanan waktu telah memberikan pelajaran yang sangat banyak dan berarti bagi Manajemen, dimana turun naik, lika-liku telah dihadapi yang membuat toko DQ Boutique ini kedepannya menjadi perusahaan yang lebih tangguh. Saat ini toko DQ Boutique telah mempekerjakan cukup banyak pegawai dan memiliki kualitas barang dagang yang unggul untuk dapat memberikan pelayanan terbaik kepada customen.

3.2 Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan suatu mekanisme, teknik, atau cara untuk mencari, memperoleh, mengumpulkan atau mencatat data yang dapat digunakan untuk keperluan menyusun penelitian. Penyusunan penelitian ini menggunakan metode kulaitatif deskriptif, yaitu mengumpulkan data kemudian menganalisanya serta memaparkan hasil pengamatan yang ada di lapangan.

3.2.1 Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan penulis termasuk kedalam penelitian yang bersifat deskriptif dan melakukan pendekatan di DQ BOUTIQUE. Penelitian deskriptif adalah penelitian yang bertujuan untuk memperoleh ciri – ciri variabel, dimana dalam penelitian ini adalah untuk mendapatkan gambaran tentang kinerja program yang telah di rancang dan diimplementasikan kepada pengguna (*user*) dalam toko.

3.3 Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

Metode pendekatan dan pengembangan sistem yang digunakan penulis untuk menggambarkan sistem yang berjalan diuraikan sebagai berikut :

3.3.1 Metode Pendekatan Sistem

Metode pengembangan sistem sangat dibutuhkan dalam perancangan sebuah sistem karena sebelum memulai pembuatan *coding* - *coding* penulis merancang terlebih dahulu metode pemodelan seperti apa yang harus digunakan dengan memprioritaskan ketepatan waktu penyelesaian dan efektifitas dalam perancangan sebuah sistem.

3.3.2 Metode Pengembangan Sistem

Untuk metode pengembangan ini bermaksud mengembangkan suatu sistem yang lama secara keseluruhan atau memperbaiki sistem yang ada. Metode yang digunakan dalam pengembangan sistem ini adalah model waterfall. Langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:

1. Pengumpulan data
2. Analisa Sistem
3. Perancangan Sistem
4. Desain Program
5. Pembuatan Program
6. Test Program
7. Perbaikan Program
8. Pelatihan User
9. Implementasi

IV. HASIL PENELITIAN

4.1 Analisis dan Perancangan Sistem

4.1.1 Analisis Sistem

Tahapan analisis sistem yang berjalan betujuan untuk mempermudah dalam pembuatan perancangan sistem yang diusulkan, mengetahui sistem yang sudah berjalan serta masalah yang dihadapi.

Berdasarkan metode pendekatan yang di pilih berorientasi objek, maka penulis mengambarkan beberapa prosedur yang berjalan dan yang akan dirancang dengan pemodelan Unified Modelling Language (UML). Beberapa alat bantu analisisnya adalah :

a. Use case diagram

Diagram ini memperlihatkan himpunan *use case* dan aktor - aktor (suatu jenis khusus dari kelas). Diagram ini terutama sangat penting untuk mengorganisasi dan memodelkan perilaku suatu sistem yang dibutuhkan serta diharapkan pengguna.

b. Skenario use case

Skenario *use case* dibuat untuk dapat mengetahui alur cerita yang sedang berjalan di *use case diagram* agar dapat lebih mudah dimengerti.

c. Acivity diagram

Activity diagram adalah tipe khusus dari *diagram* status yang memperlihatkan aliran dari suatu suatu aktivitas ke aktivitas lainnya dalam suatu sistem. *Diagram* ini terutama penting dalam pemodelan fungsi-fungsi suatu sistem dan memberi tekanan pada aliran kendali antar objek.

d. Sequence diagram

Sequence diagram adalah jenis diagram pada UML yang menekankan pada pengiriman pesan dalam suatu waktu tertentu.

e. Class diagram

Diagram ini memperlihatkan himpunan kelas-kelas, antarmuka-antarmuka, kolaborasi-kolaborasi, serta relasi-relasi. *Diagram* ini umum dijumpai pada pemodelan sistem berorientasi objek. Meskipun bersifat statis, sering pula *diagram* kelas memuat kelas-kelas aktif.

f. Object diagram

Object diagram serupa dengan class diagram, namun digunakan untuk memodelkan kejadian (instance) obyek dengan nilai-nilainya. Dipakai oleh pengembang sistem untuk memotret keadaan obyek sistem pada suatu saat tertentu.

g. Component diagram

Diagram komponen ini memperlihatkan organisasi serta kebergantungan sistem/perangkat lunak pada komponen-komponen yang telah ada sebelumnya.

h. Deployment diagram

Diagram ini memperlihatkan konfigurasi saat aplikasi dijalankan (run-time). Memuat simpul-simpul beserta komponen-komponen yang di dalamnya., *diagram* ini tidak mutlak harus digunakan dalam pengembangan perangkat lunak, semuanya dibuat sesuai kebutuhan. Pada UML dimungkinkan menggunakan *diagram-diagram* lainnya misalnya *data flow diagram*, *entity relationship diagram*, dan sebagainya..

4.1.2 Perancangan Sistem

Pada tahapan ini perancangan sistem yang dibangun digambarkan secara objek oriented sebelum dilakukan pengkodean dalam bahasa pemrograman. Rancangan sistem informasi DQ Boutique Bandung yang dimaksudkan untuk menghasilkan suatu sistem baru yang terkomputerisasi untuk mendukunng sistem yang sudah berjalan dan dapat mengatasi permasalahan yang ditemukan sebelumnya. Pada perancangan sistem inilah penulis berkewajiban untuk memikirkan bagaimana membentuk sebuah sistem informasi yang baru dengan merancang guna memberikan gambaran umum kepada user secara rinci.

4.1.2.1 Tujuan Perancangan Sistem

Perancangan sistem informasi bertujuan untuk memberikan gambaran mengenai sistem yang diusulkan sebagai penyempurnaan dari sistem yang sedang berjalan, sistem yang sedang berjalan secara keseluruhan dilakukan secara manual sedangkan sistem yang diusulkan akan lebih ditekankan pada pengolahan data secara komputerisasi. Sitem yang dirancang tidak banyak merubah sistem yang ada, hanya memperbaiki sistem yang ada agar dapat lebih efektif dan efisien.

4.2 Implementasi dan Pengujian Sistem

4.2.1 Implementasi Sistem

Implementasi adalah proses penerapan rancangan program yang telah disusun sebelumnya atau aplikasi dalam melaksanakan sistem informasi pemrograman yang telah dibuat, hasil dari tahapan implementasi ini adalah suatu sistem pengolahan data yang sudah dapat berjalan dengan baik. Dengan demikian dapat diketahui apakah perangkat lunak ini dapat digunakan untuk pemrosesan data dalam kegiatan dq boutique seperti yang diharapkan.

4.2.1.1 Implementasi Perangkat Lunak

Tanpa adanya perangkat lunak perangkat keras pada komputer tidak akan berfungsi, perangkat lunak digunakan untuk mendukung sistem operasi dan database. Perangkat lunak yang diperlukan sistem, yaitu :

a. Sistem Operasi Windows 7
b. XAMPP
c. Netbeans 7.3
d. MySQL Connector ODBC
e. iReport 5.6.0

4.2.1.2 Implementasi Perangkat Keras

Perangkat keras sangat berperan penting dalam hal pembuatan program maupun pengolahan data, karena tanpa adanya perangkat keras sistem informasi yang telah dirancang tidak dapat diimplementasikan, maka dari itu diperlukan perangkat keras yang sesuai dengan sistem informasi yang diusulkan. Berikut perangkat keras yang diperlukan antara lain :

1. Menggunakan minimal processor Intel Pentium atau yang sekelasnya.
2. RAM minimal 1 GB.
3. *Hard Disk* minimal 100 GB
4. *Mouse, keyboard* dan Monitor sebagai alat antar muka.

4.2.2 Pengujian Sistem

Pengujian adalah bagian yang penting dalam siklus pengembangan perangkat lunak. Pengujian selain untuk mengetahui kualitas dan juga mengetahui kelemahan dari perangkat lunak. Pengujian terhadap program itu sendiri yang bertujuan agar program dapat berjalan dengan baik sesuai dengan kebutuhan pengguna dan tanpa mengalami gangguan atau error, dan

memungkinkan untuk dilakukannya pengembangan sistem lebih lanjut. Pengujian perangkat lunak ini penulis memilih menggunakan metode pengujian *black box*. Pengujian *black box* ini tidak perlu tahu apa yang sesungguhnya terjadi dalam sistem atau perangkat lunak, yang diuji adalah masukan serta keluarannya. Berikut ini merupakan rencana pengujian *input*/*output* Sistem Informasi presensi, penggajian dan pertukaran pegawai.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan implementasi dan penjelasan yang telah dikemukakan sebelumnya oleh penulis, dapat diambil kesimpulan dari perancangan Sistem Informasi Presensi, Penggajian, dan Pertukaran Pegawai ini sebagai berikut:

1. Dengan adanya aplikasi Sistem Informasi Presensi, Penggajian, dan Pertukaran Pegawai ini maka toko tidak perlu mengalami kesulitan dalam melakukan pengolahan data karena dilakukan penginputan yang mudah serta menyimpan data kedalam database yang sudah terhubung kedalam program.
2. Dengan adanya aplikasi ini maka toko tidak perlu merasa kesulitan dalam mengelola data absensi pegawai serta di masukkan ke dalam *database* sehingga pengecekan data lebih mudah.
3. Mudah melakukan pertukaran data pegawai dengan aplikasi ini sehingga memudahkan dan mempercepat proses, dan memudahkan pengecekan data pegawai yang akan di tukar.
4. Pendataan gaji dan bonus yang mudah karena sudah terdapat di dalam sistem dan tidak perlu lagi lama untuk mengecek data yang ingin di tambahkan data gaji dan bonus.

5.2 Saran

Agar sistem yang diusulkan dapat terus digunakan dan terus berjalan sesuai dengan yang diharapkan, maka ada beberapa saran yang dapat dijadikan bahan pertimbangan untuk pihak pengelola toko DQ Boutique dan juga bagi pengembang berikutnya :

1. Adapun saran yang dapat penulis usulkan bagi kepala toko agar kedepannya Sistem Informasi ini khusunya pada toko DQ Boutique dapat dikembangkan dengan cara Online, sehingga lebih mudah mengakses data di mana saja.
2. Selain itu saran yang dapat penulis usulkan bagi peneliti lain yang hendak mengembangkan program / hasil penelitian penulis, diharapkan dapat melakukan pengembangan dan penyempurnaan terhadap sistem, seperti halnya keamanan terhadap sistem, pertukaran pegawai, penggajian pegawai, data bonus pegawai dan dapat melengkapi fasilitas yang sudah penulis buat.
3. Saran yang dapat penulis usulkan adalah di buatkan shift pegawai, dan proses penjualan, pembelian dan stok barang di toko agar seluruhnya dapat terkomputerisasi dan diharapkan memudahkan proses yang ada.

DAFTAR PUSTAKA

M. S. Rosa A.S, Rekayasa Perangkat Lunak, Bandung: Modula, 2011.

Rizky Purnama “Sistem Informasi Kepegawaian Berbasis Desktop Di PT.Yolita Jaya Indonesia”

Sopyan Parwijaya “Sistem Informasi Kepegawaian Di PT.Heksatex Indah”

Yakub, Pengantar Sistem Informasi, Yogyakarta: Andi, 2012.

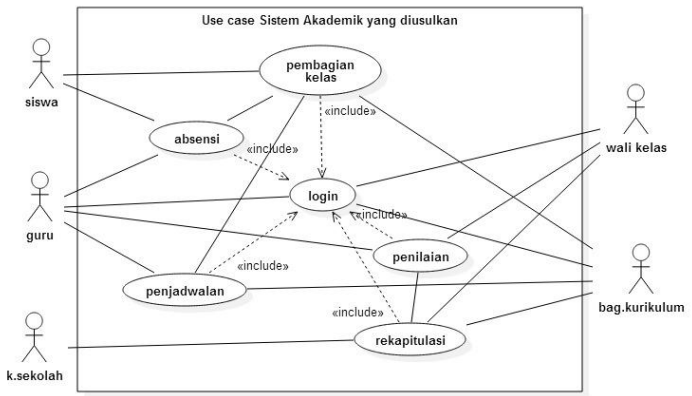
Andi Kristanto, Perancangan Sistem Informasi dan Aplikasinya. Gava Media Yogyakarta 2007

T. A. Prabawati, Pengembangan Aplikasi Database berbasis JavaDB, Yogyakarta: Andi, 2010.

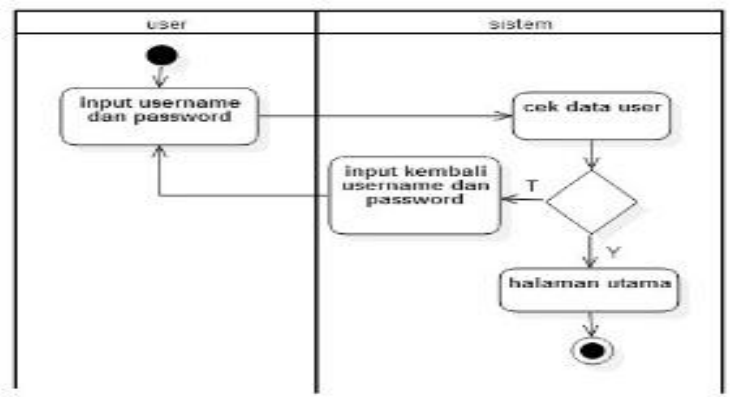
H. S. Sugiri, Pengelolaan Database MySQL dengan PhpMyAdmin, Yogyakarta: Graha Ilmu, 2008.

W. H, Menggunakan UML, Bandung: Informatika, 2011.

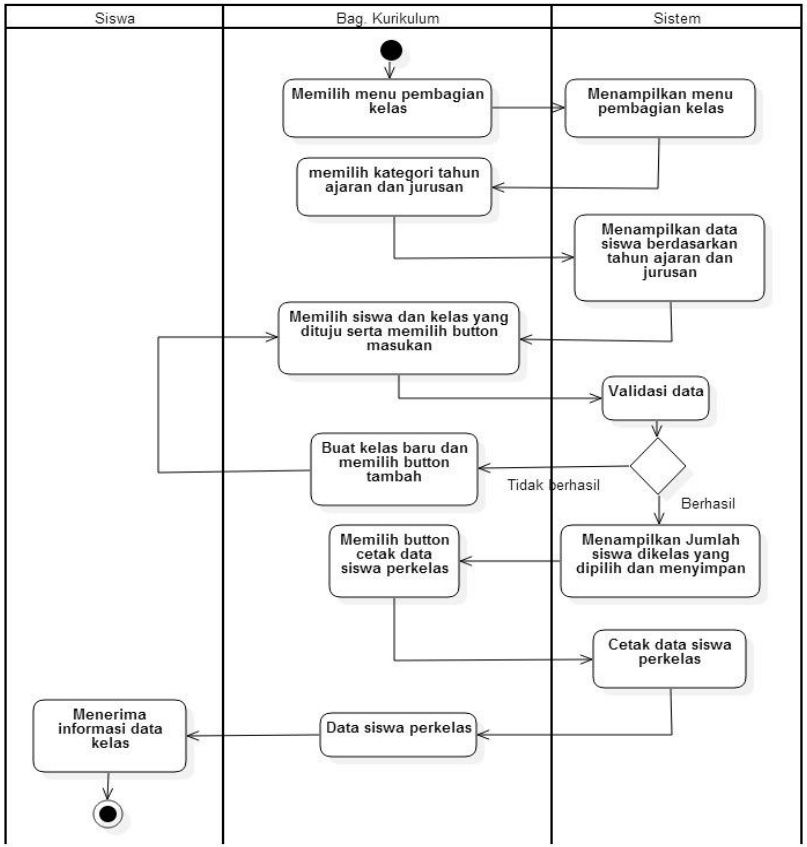
LAMPIRAN



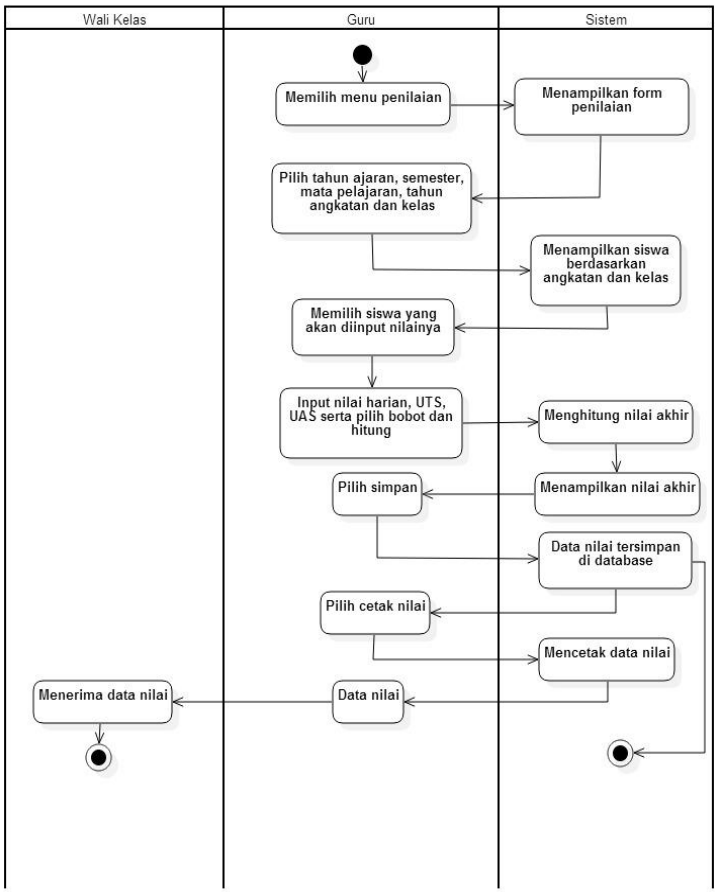
Gambar 4.1 Use case Diagram Sistem yang diusulkan



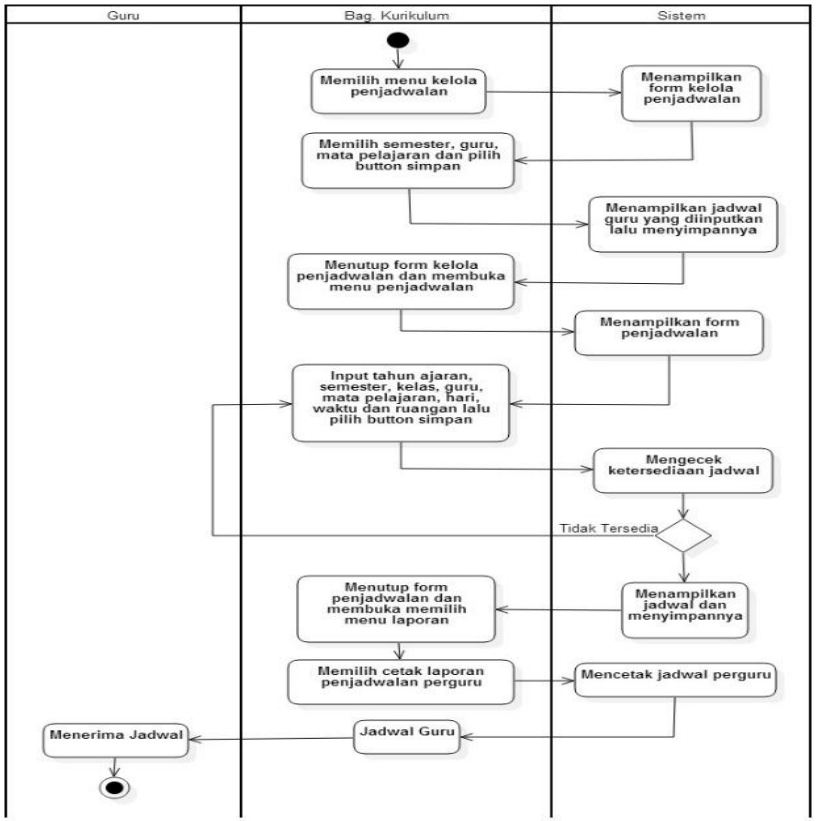
Gambar 4.2 Activity Diagram Login



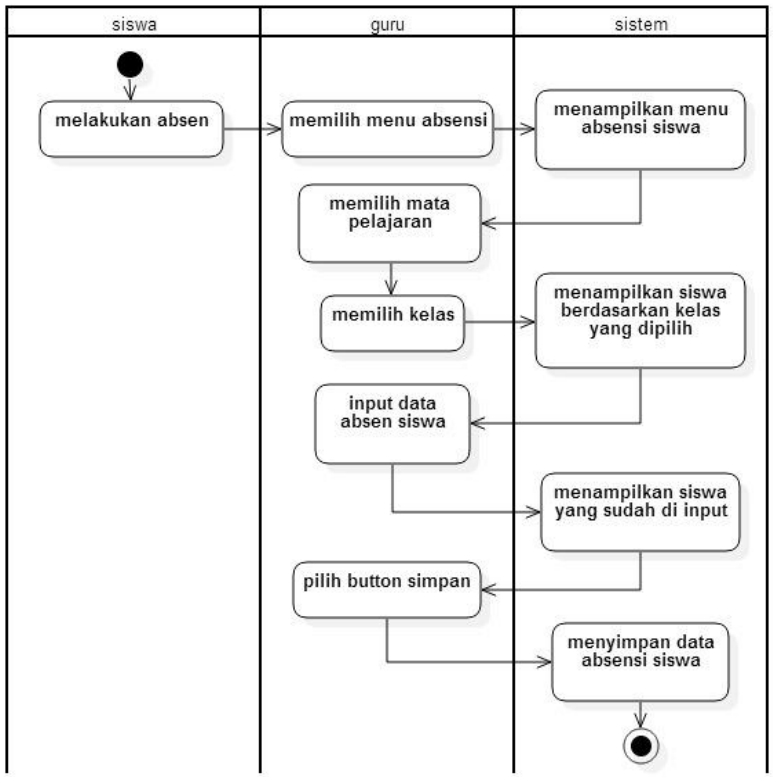
Gambar 4.3 Activity Diagram pembagian kelas



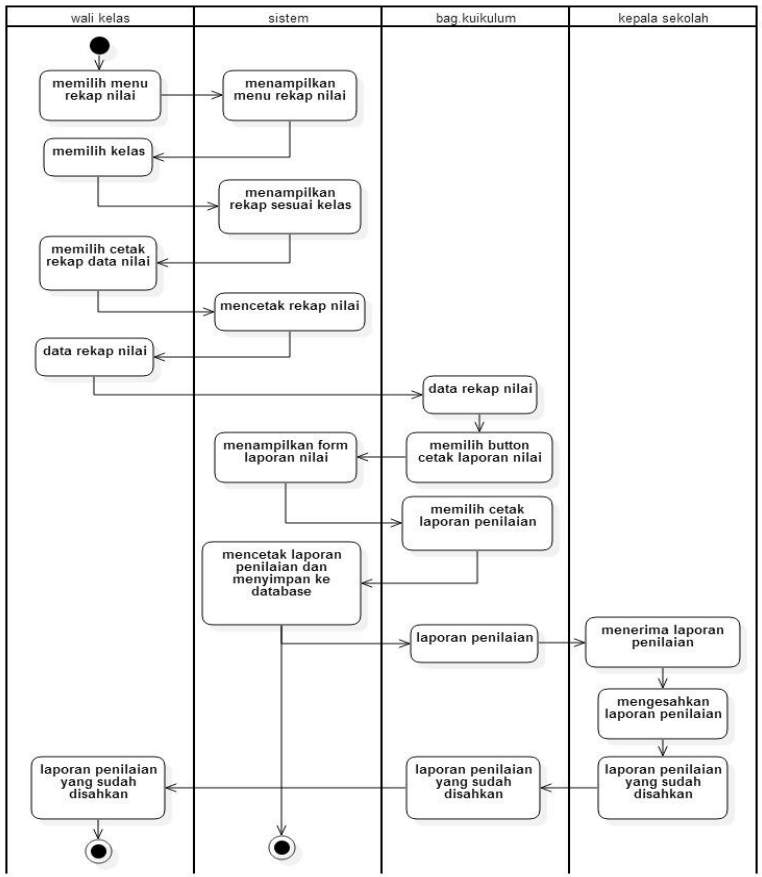
Gambar 4.5 Activity Diagram Penilaian



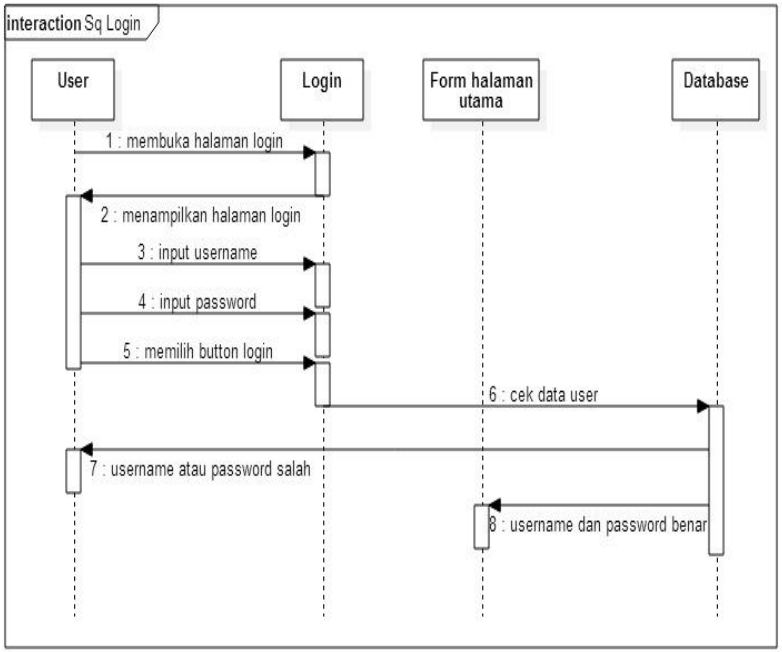
Gambar 4.4 Activity Diagram penjadwalan



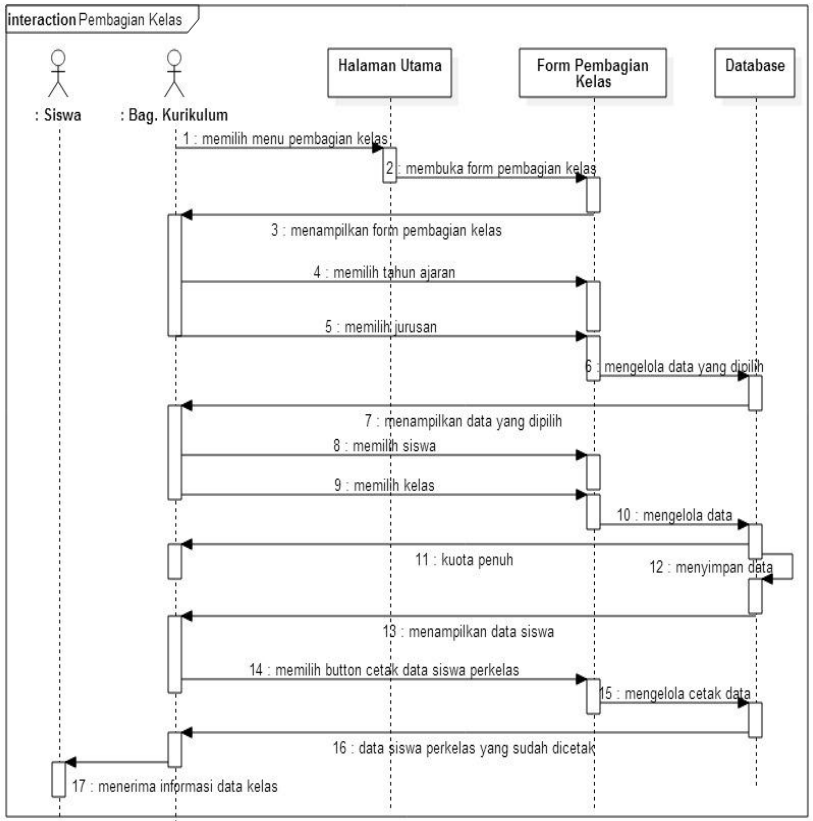
Gambar 4.6 Activity Diagram Absensi



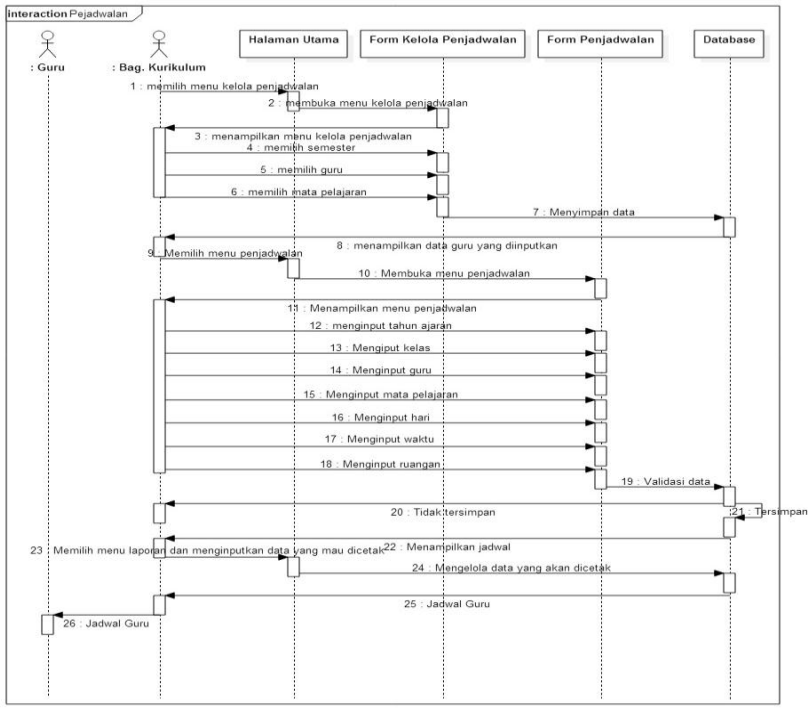
Gambar 4.7 Activity Diagram Rekapitulasi



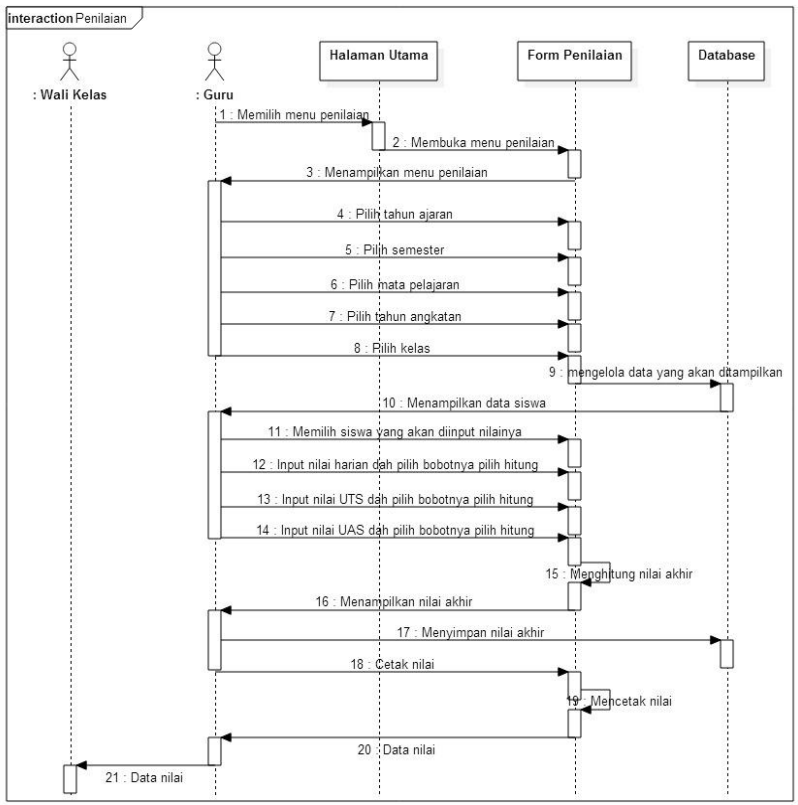
Gambar 4.8 Sequence Diagram Login yang di usulkan



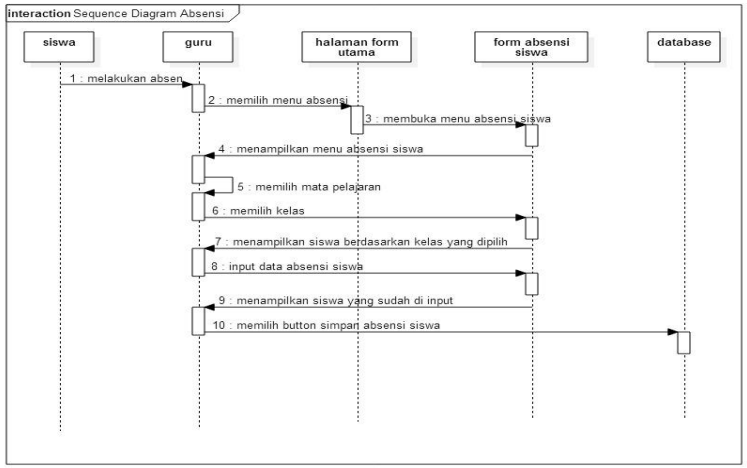
Gambar 4.9 Sequence Diagram Pembagian Kelas yang di usulkan



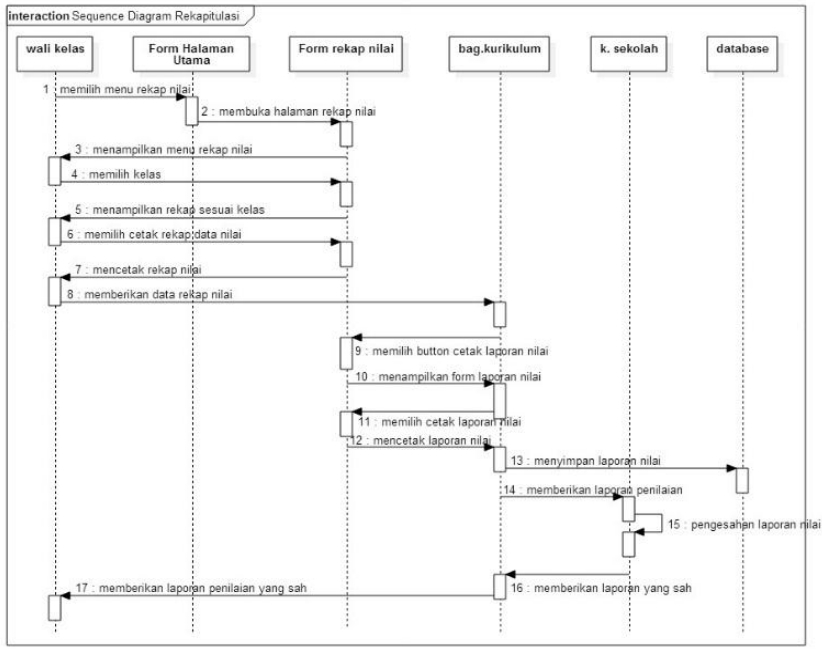
Gambar 4.10 Sequence Diagram Penjadwalan yang di usulkan



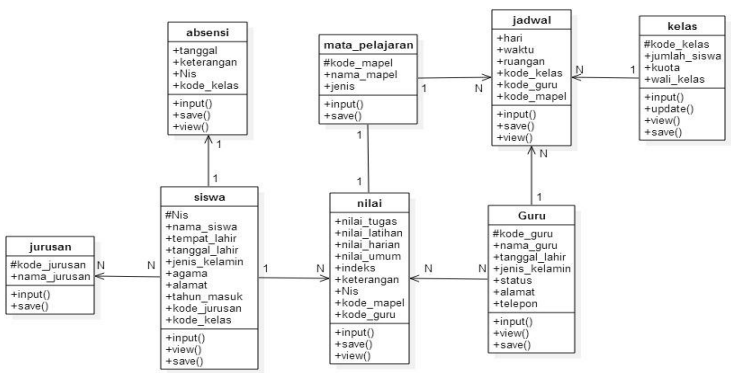
Gambar 4.11 Sequence Diagram Penilaian yang di usulkan



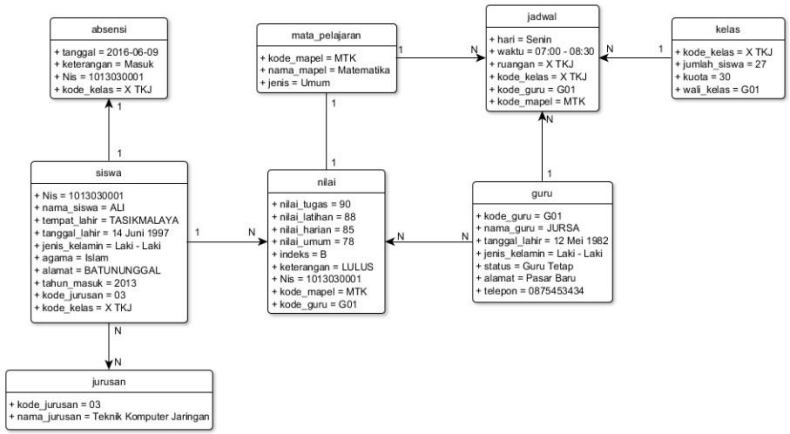
Gambar 4.12 Sequence Diagram Absensi yang di usulkan



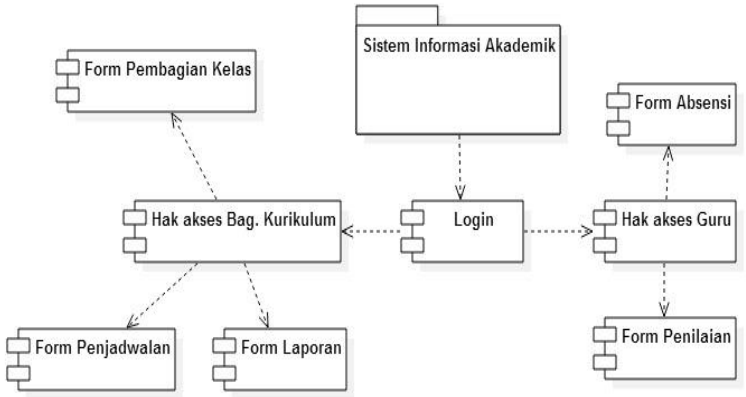
Gambar 4.13 Sequence Diagram Rekapitulasi yang di usulkan



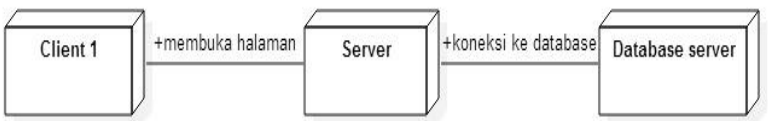
Gambar 4.14 *Class Diagram* Yang Diusulkan



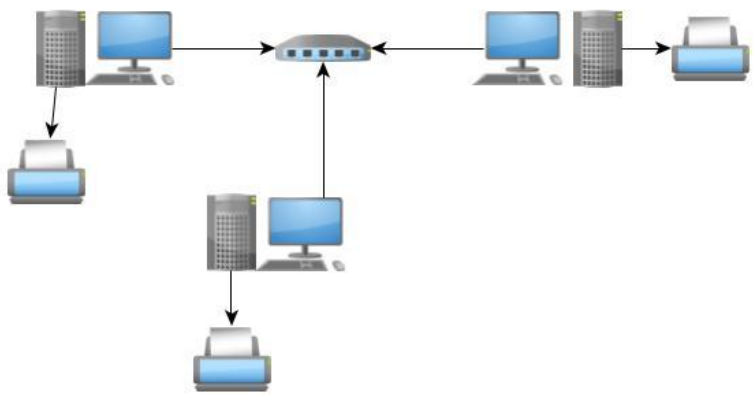
Gambar 4.15 *Object Diagram* Yang Diusulkan



Gambar 4.16 Component Diagram Yang Diusulkan



Gambar 4.17 *Deployment Diagram* Yang Diusulkan



Gambar 4.30 Perancangan Arsitektur Jaringan