SISTEM INFORMASI PENGGAJIAN PEGAWAI PADA KANTOR KECAMATAN RANTEPAO

ARTIKEL SKRIPSI

Kemri dolo Matete
14012018

Jurusan Sistem Informasi, Universitas Komputer Indonesia.
Jl. Dipati Ukur No.112-116 Bandung 40132

ABSTRAK

Kantor kecamatan rantepao masih menggunakan sistem secara manual dalam proses penggajian. Kelemahan dari sistem yang sudah ada yaitu sistem tersebut tidak efisien, banyak memakan waktu dalam proses pencatatan dan mengolah proses penggajian. Sehingga penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan suatu model sistem informasi penggajian pegawai Kantor Kecamatan Rantepao, serta mempermudah dalam mengelola data dan gaji pegawai yang tepat dan akurat.

Metode penelitian yang digunakan adalah metode kepustakaan dan lapangan. Metode kepustakaan adalah melakukan pengumpulan data teoritis yang mendukung penulisan dengan mencari referensi yang berkaitan dengan perancangan sistem informasi penggajian pegawai. Sedangkan metode lapangan terdiri dari teknik observasi dan wawancara. Teknik observasi yaitu dengan melakukan pengamatan langsung bertatap muka dengan pihak-pihak yang bersangkutan dalam menangani masalah penggajian pegawai perancangan data denggan menggunakan bahasa pemograman *oracle* dan *oracle database* sebagai basis datanya dapat didesain suatu sistem informasi penggajian pegawai di Kantor Kecamatan Rantepao, .

Setelah melalui tahapan sesuai dengan metode pengembangan yang dipilih maka dalam pengimplementasian sistem informasi penggajian yaitu secara bersambung dan memiliki tindak lanjut penggujian ini menggunakan metode *black box* yang berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak.

Kata Kunci : *Database, Oracle*, Penggajian, *black box*

ABSTRACT

Rantepao sub-district office still uses the system manually in the payroll process. The disadvantages of an existing system is that the system is inefficient, time consuming in the process of recording and processing the payroll process. So this study aims to build a model information payroll information employees Rantepao District Office, as well as alternatives in the data and salaries of employees who precisely and accurately

The research method used is literature and field method. Methods of literature is to collect the theoretical data that support the writing by looking for references related to the design of information systems employee payroll. While the field method consists of observation and interview techniques. Observation technique that is by doing direct observation of face to face with the parties concerned in handling the problem of payroll employee design data by using oracle and oracle database as its data base can be designed an information system of employee salary at Rantepao District Office.

After going through the stages in accordance with the selected development method then in the implementation of the payroll information system is a continuous and have advanced tanning this testing using black box method that focuses on the functional requirements of the software.
Keywords: Database, Oracle, Payroll, black box

I. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Dengan banyaknya kemudahan yang dapat di peroleh dengan menggunakan sistem komputerisasi tersebut. Sistem informasi penggajian menggunakan komputerisasi adalah contoh sistem komputerisasi yang sering dididerapkan di kantor-kantor. Proses pencetakan dan

penghitungan gaji yang masih manual menyebabkan proses penggajian sering terlambat. Sistem informasi juga sangat penting untuk mendukung kegiatan suatu kantor , salah satu sistem informasi yang juga sangat dibutuhkan yaitu mengenai sistem informasi penggajian pegawai. Sistem ini sangat penting karena informasi mengenai penggajian pegawai dapat mengefisiensikan waktu yang dibutuhkan untuk proses penggajian pegawai. Berdasarkan uraian diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian di bidang penggajian pada bagian memilih judul **"SISTEM INFORMASI PENGGAJIAN PADA KANTOR KECAMATAN RANTEPAO"**

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah

1.2.1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, penulis mengidentifikasi permasalahan sebagai berikut :

1. Pencarian data pegawai memakan waktu yang relatif lama karena belum adanya database.
2. Sering terjadi masalah dalam pembuatan slip gaji karena dikerjakan secara manual.
3. Keterlambatan proses pengajian karena disebabkan penghitungan gaji yang manual sehingga membutuhkan waktu yang cukup lama.

1.2.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, penulis membatasi merumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana Sistem Penggajian yang sedang berjalan di Kantor Kecamatan Rantepao?
2. Bagaimana merancang sistem informasi penggajian di Kantor Kecamatan Rantepao?
3. Bagaimana Mengelola data Penggajian sehingga lebih akurat dan efisien?
4. Bagaimana pengujian Sistem Informasi Penggajian Pegawai di Kantor Kecamatan Rantepao?
5. Bagaimana mengimplementasikan Sistem Informasi penggajian di Kantor Kecamatan Rantepao?

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan dari penelitina yang dilakukan oleh penulis adalah sebagai berikut :

1.3.1. Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk membangun sistem informasi penggajian Pegawai pada kantor kecamatan rantepao dengan harapan dapat membantu dan mempermudah dalam penggelolaan data penggajian pegawai.

1.3.2. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui Sistem penggajian yang sedang berjalan di Kantor Kecamatan Rantepao.
2. Untuk merancang Sistem Informasi Penggajian Pegawai di Kantor Kecamatan Rantepao.
3. Untuk mengelola data Penggajian sehingga lebih akurat dan efisien di Kantor Kecamatan Rantepao.
4. Untuk mengetahui Analisis dan Pengujian Sistem yang dirancang pada Kantor Kecamatan Rantepao.
5. Mengimplementasikan Sistem Informasi penggajian yang telah dirancang agar semua pekerjaan yang berhubungan dengan transaksi penggajian karyawan lebih efektif.

1.4. Kegunaan Penelitian

Penulis mengharapkan dapat memberikan mamfaat yang baik bagi penulis maupun pihak-pihak lain yang berkepentingan dengan penelitian ini:

1.4.1. Kegunaan Praktis

Sistem informasi penggajian ini dapat mempermudah kantor kecamatan rantepao dalam mengelolah penggajian agar lebih efektif dan efisien kerena telah terkomputerisasi.

1.4.2. Kegunaan Akademis

Penulis mengharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan sumbangan pemikiran terutama bagi yang akan mengadakan penelitian lebih lanjut sehubungan dengan sistem informasi penggajian pegawai dan dapat menambah wawasan di bidang IT.

1.5. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi Masalah diatas, maka penulis membatasi masalah pada pembuatan sistem informasi penggajian sebagai berikut:

1. Sistem Informasi ini hanya menagani masalah penggajian pegawai yaitu proses input dan jabatan, input data pegawai penghitungan gaji serta laporannya
2. Sistem Informasi ini hanya dingunakan di kantor Kecamatan Rantepao.

3. Sistem Informasi ini tidak membahas pinjaman keuangan secara keseluruhan. Seperti pinjaman kredit dari bank.
4. Sistem informasi ini tidak menghitung penggajian untuk pengawai honorer.

II. LANDASAN TEORI

2.1. Penelitian terdahulu

Penelitian yang dilakukan oleh Dede Mulyana dengan judul 'Sistem Informasi Penggajian Pegawai Pada CV. Citra Retrofita Bandung' bertujuan membangun sistem penggajian pegawai CV. Citra Retrofita Bandung guna mempermudah dalam proses Penggajian yang diharapkan. Dengan menggunakan metode penelitian yaitu metote deskriktif.

a. Persamaan
   Persamaan peneliti ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Dede Mulyana. Terkomputerisasi pada siklus adalah peneliti sama-sama melakukan analisis suatu sistem penggajian dan sama-sama menggunakan metode deskriktif dalam melakukan penelitian.
b. perbedaan
   Perbedaannya permasalahan yang terjadi dalam CV. Citra Retrofia adalah pada CV. Citra Retrofia memiliki dua jenis pegawai yaitu pegawai tetap yang menerima gaji tiap bulannya, sedangkan pegawai kontrak menerima gaji hanya pada saat kontrak atau ada proyek. Sedangkan di dalam kantor kecamatan rantepao juga memiliki dua jenis pegawai, pegawai tetap dan pegawai honorer tetapi pegawai honorer hanya digaji menurut perjanjian. [1]

2.2. Konsep Dasar

2.2.1. Pengertian Sistem

"*sistem merupakan sekumpulan hal atau elemen yang saling bekerja sama atau yang berhubungan dengan cara-cara tertentu sehinggga membentuk satu kesatuan untuk melaksanakan suatu fungsi guna mencapai suatu tujuan*". [2]

2.2.2. Pengertian Data

Data merupakan bentuk jamak dari datum yang dalam bahasa latin berarti "peryataan atau nilai" dari suatu kenyataan, peryataan yang diterima secara apa-adanya. Peryataan ini adalah hasil dari pengukuran atau pengamatan suatu variable yang bentuknya dapat berupa angka, kata-kata atau citra. [3]

2.2.3. Karateristik Sistem

sistem mempunyai karateristikatau sifat-sifat tertentu, antara lain:

1. Komponen Sistem (*Component)*
2. Batasan Sistem (*Boundary*)
3. Subsistem
4. Lingkungan Luar Sistem (*Environment*)
5. Penghubung Sistem (*Interface*)
6. Masukan Sistem (*Input*)
7. Keluaran Sistem (*Output*)
8. Pengolahan Sistem (*Process*)
9. Sasaran Sistem (*Object*) [4]

2.3. Konsep Dasar Informasi

"*Analisis dan desain sistem informasi"* adalah "*Informasi diartikan sebagai data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya".* [4]

2.4. Konsep Sistem Informasi

2.4.1. Konsep Dasar Sistem Informasi

"Sistem Informasi adalah sistem didalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengelola transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan" [5]

2.5. Perangkat Lunak pendukung

Untunk perangkat lunak pendukung penulis megembangkan melalui dua macam aplikasi berbeda. Karena komputer *server* dan *client* memrlukan aplikasi yang berbeda SQL server 2000 digunakan untuk mengelola *database server* dan *Oracle* sebagai aplikasi pemograman untuk megembangkan aplikasi sistem *client server* pada komputer *client.* Kedua perangkat lunak ini

dinilai merupakan perangkat lunak yang lebih baik disbanding yang lainnya sebagai alat yang mengembangkan aplikasi bagi sistem *client server* ini.

2.5.1. Pengertian SQL

SQL server 2014 adalah sistem manajemen database relasional (RDBMS) yang dirancang untuk aplikasi dengan arsitektur client/server. Istilah client, server, dan client/server dapat dingunakan untuk menunjuk kepada konsep yang sangat umum atau hal yang spesifik dari perangkat keras atau perangkat lunak. Pada level yang sangat umum, sebuah client adalah setiap komponen dari sebuah sistem yang meminta layanan atau sumber daya (*resource)* dari komponen sistem lainnya. Sedangkan sebuar server adalah setiap komponen sistem yang menyediakan layanan atau sumber daya ke komponen sistem lainnya.

2.5.2. Oracle

Oracle adalah relational database manajemen sistem (RDBMS) untuk mengelola informasi secara terbuka, komprehensif dan terintegrasu. *Oracle server* menyediakan solusi yang efisien dan efektif karena kemampuannya. Perusahaan software oracle memasarkan jenis database ini untuk bermacam-macam aplikasi yang bisa berjalan pada banyak jenis dan merk perangkat keras komputer (*flatform*). Data base oracle ini pertama kali dikembangkan oleh Larry Ellison, Bob Miner dan Ed Oates tahun 1977. Database oracle terdiri dari beberapa komponen berikut ini yaitu :

1. Instance Oracle
   Terdiri dari background proses dan shared memori area server proses yang meng-handle user dan aplikasi yang telah terhubung dengan database, dan juga mengatur memori dan *temporary storage* yang digunakan proses tersebut .
2. Oracle Net
   Oracle Net , yang memungkinkan komunikasi antara client aplikasi dengan database oracle pada sebuah jaringan.
3. DBA *(Database Administrator)*
   Pada bagian DBA fungsi pada umunnya adalah menginstal software oracle, meng-create database oracle, mengupgrade databse dan software oracle, menyalakan dan mematikan databse oracle, me-manage storage database, security databse, mengelola object database seperti table, index, views, dll.
4. Oracle Universal Installer
   Dingunakan untuk instalasi software oracle dan dapat juga dingunakan untuk menjalankan oracle database *configuration assistant* untuk menginstal sebuah database
5. Oracle Database Configuration Assistant
   Dingunakan untuk meng-create database dari template yang dibuat oleh Oracle, atau kita dapat membuat database sendiri.
6. Net Configuration Assistant
   Dinguinakan untuk konfigurasi listener dan naming methods, yang merupaka komponen penting dalam oracle database network.
7. Oracle Enterprise Management Database Control
   Tools yang digunakan untuk me-manage oracle database interface yang berbasis web.

2.6. Penggajian Pegawai

2.6.1. Penggajian

Gaji adalah suatu bentuk pembayaran periodik dari seorang majikan pada karyawannya yang dinyatakan dalam suatu kontrak kerja. Dari sudut pandang pelaksanaan bisnis, gaji dapat dianggap sebagai biaya yang dibutuhkan untuk mendapatkan sumber daya sumber daya manusia untuk menjalankan operasi, dan karenanya disebut dengan biaya personal atau biaya gaji. Dalam akuntansi, gaji dicatat dalam akun gaji.[6]

2.6.2. Pegawai

pengawai merupakan orang atau pribadi yang bekerja pada pemberi kerja, baik sebagai pengawai tetap atau tidak, berdasarkan kesepakatan kerja baik tertulis maupun tidak tertulis, untuk melaksanakan suatu kegiatan dalam jabatan atau kegiatan tertentu yang ditetapkan oleh pemberi kerja. [7]

2.6.3. Absensi

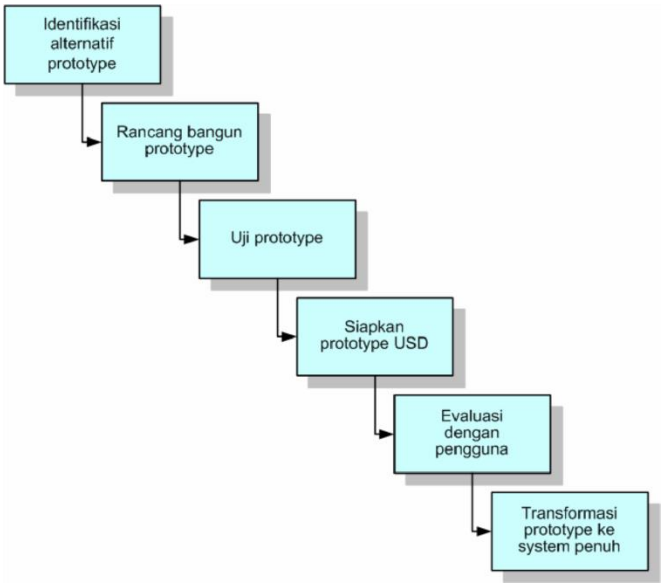
pengertian absensi adalah suatu cara untuk mengetahui sejauh mana tingkat disiplin kerja pegawai, apakah pegawai tersebut bisa menaati peraturan yang diterapkan atau tidak. Sengan diterapkannya absensi ini dengan sendirinya telah membantu meningkatkan mutu dari instansi itu. Kebanyakan orang menilai adanya penggunaan absensi berarti adanya disiplin pada tempat yang bersangkutan. Selanjutnya orang menilai sistem kerja di tempat tersebut berkualitas baaik. Dengan demikian absensi ini juga ikut membantu penilaian yang baik bagai setiap organisasi yang menerapkannya.[8]

2.6.4. Potongan

potongan adalah setiap tambahan benefit yang ditawarkan pada pekerjaan, misalnya pemakaian kendaraan perusahaan, makan siang gratis, bunga pinjaman rendag atau tanpa bunga, jasa kesehatan. Pada tingkat tinggi seperti manajer senior, perusahaan biasanya lebih memili memberikan tunjangan hanya dikarenakan pajak rendah atau bahkan tidak dikenai pajak sama sekali.[9]

2.7. Pengujian Prototipe

Pengujian prototipe dilakukan dengan maksut untuk menemukan cacat sebelum program di tayangkan. Secara online prototipe pengujian memungkinkan mulus untuk mengumpulkan data kuantitatif, kualitatif, dan prilaku saat mengevaluasi pengalaman pengguna.



Gambar 2.1 pengujian prototipe

III. Obejek dan Metode Penelitian

3.1. Objek Penelitian

Objek penelitain ini adalah sistem informasi penggajian pegawai di kantor kecamatan Rantepao, yang berlokasi di Rantepao, Toraja Utara.

3.1.1. Sejarah Singkat Kantor Kecamatan Rantepao

Kantor kecamatan Rantepao dibentuk sekitar tahun 1968 dengan status pemerintah sebagai kampung dan dipimpin oleh seorang kepala kampung, dilanjutkan pada tahun 1974 dengan status desa rantepao. Ketika terjadi pemberontakan di desa rantepao pada saat penjajahan belanda, pemerintah memindahkan pusat pemerintahannya yang semula berada di kota makale ke desa rantepao, perkembangan desa ini lebih dinamis dibanding dengan makale. Hal ini terlihat dari adanya fasilitas yang lebih luas, jumlah penduduknya. Adapun yang menyebabkan hal ini mungkin faktor adat dan juga pariwisata. Sehingga dibentuk sebagai suatu kecamatan pada tahun 1975.

3.1.2. Visi dan Misi

3.1.2.1. Visi

3.1.2.2. Misi

Adapun misi Kantor Kecamatan Rantepao adalah sebagai berikut:

1. Meningkatkan Kualitas Sumber Daya Manusia slaku pelaksana Pembangunan.

Sumber daya manusia sebagaimana unsur utama dalam pembagunan harus dipersiapkan kemampuannya, baik Intelegensi, Keterampilan, karakter maupun aspek fisik melalui berbagai upaya pendidikan dan penelitian agar dapat menjawab berbagai tantangan global yang semakin berat.

2. Meningkatkan Daya Saing Produk Unggulan Daerah pada bebagai sektor.
   Potensi unggulan yang dimiliki perlu diprioritaskan pegelolaannya seperti potensi destinasi wisata, beberapa komoditas unggulan dan spesifik agar dapat bernilai jual dan berdaya saing tinggi, agar dapat menjawab persaingan yang semakin ketat. Peningkatan yang dimaksud tetap berbasis pemberdayaan masyarakat dan penggunaan teknologi tepat guna.
3. Meningkatkan Pengelolaan Pembagunan dan Pemerintahan dengan memamfaatkan Teknologi Informasi.
   Demi meningkatkan transparansi, akuntabilitas, efektifitas dan efesiensi serta kepercayaan masyarakat tentang pengelolaan pemerintahan dan pembagunan, maka perlu pembagunan pusat-pusat informasi dan jaringan komunikasi serta eletronik yang terintegrasi.

3.2. Metode Penelitian

Metode penelitian yang dingunakan adalah metode deskriktif yaitu metode yang hanya menggambarkan dan meringkaskan berbagai kondisi, situasi atau berbagai variable. Data deskriktif pada umumnya dikumpulkan melalui metode pengumpulan data, yaitu wawancara atau metode observasi, dimana metode tersebut dapat menggambarkan secara sistimatis, dan akurat mengenai fakta dan sisfat-sifat pada suatu objek penelitian tertentu.

3.2.1. Desain Penelitian

Desain penelitian adalah rencana dan struktur penyelidikan yang dingunakan untuk mendapatkan bukti-bukti empires dalam menjawab pertayaan penelitian. Dalam perancangan penelitian ini metode penelitian deskriktif ini merupakan penelitian yang bertujuan untuk menggambarkan atau mendeskripsikan suatu keadaan dari objek yang diteliti secara objektif. Penelitian ini digunakan untuk menjelaskan masalah, kondisi atau fenomena tyang dihadapi saat ini.

3.2.2. Jenis Metode Pengumpulan Data

Jenis dabn metode pengumpulan data dingunakan penulis untuk mendapatkan data sebagai bahan kajian dalam penulisan proposal usulan penelitian dengan tujuan membuat suatu rancangan sistem informasi penggajian pegawai. Dalam hal ini penulis menggunakan metode pengumpulan data berupa sumber data primer (observasi, wawancara) dan sumber data sekunder (dokumentasi).

3.2.2.1. Sumber Data Primer

a. Observasi
   Observasi yaitu cara untuk mendapatkan data dengan mengadakan pengamatan dan penelitian secara langsung dilapangan, dengan mengamati atau melihat secara langsung pada instansi perusahaan yang terkait yaitu kantor kecamatan rantepao. Observasi penulis lakukan pada bidang keuagan
b. Wawancara
   Wawancara merupakan metode pengumpulan data dengan mengajukan pertayaan-pertayaan/ *interview* secara langsung kepada bagian yang terkait tentang sistem penggajian dan laporan yang ada di kantor kecamatan Rantepao yaitu bagian keuagan sebagai kajian dalam pembuatan sistem informasi, kemudian diajukan sebagai sistem yang baru.

3.2.2.2. Sumber Data Sekunder

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

3.2.3. Metode Pendekatan Sistem

3.2.3.1. Metode Pengembangan Sistem

Adapun pengembangan sistem yang dingunakan adalah prototype, prototype sistem informasi yaitu suatu teknik yang sangat berguna untuk mengumpulkan informasi tertentu mengenai syarat-

syarat informasi pengguna secara cepat. Prototyping yang efektif seharusnya dilakukan pada awal pengembagan sistem, yakni selama fase penetapan syarat-syarat. Prototyping adalah suatu teknik yang sangat rumit kerena memerlukan pengetahuan mengenai siklus hidup pengembangan sistem secara keseluruhan.

Sistem prototype merupakan bagian operasional dari sistem secara keseluruhan yang akan dibagun. *Prototype* merupakan suatu cara yang baik untuk mendapatkan umpan balik mengenai sistem yang diajukan dan mengenai bagaimana sistem tersebut tersedia untuk memenuhi kebutuhan informasi pengguna.

3.2.4. Alat Bantu Analisis

Alat bantu yang dingunakan analisis dan perancangan sistem yaitu menggunakan *Unified Modeling Language* (UML). UML adalah bahas spesifikasi standar untuk mendokumentasikan, menspesifikasikan dan membagun sistem perangkat lunak. UML tidak berdasarkan pada bahasa pemograman tertentu.

UML mendeskripsikan OOP (*Object Oriented Programing*) dengan beberapa diagram, diataranya :

a. Usecase Diagram
b. Skenario Use Case
c. Activity Diagram
d. Sequence Diagram
e. Class Diagram
f. Deployment Diagram
g. Komponen Diagram

3.2.5. Pengujian Software

Pengujian *software* adalah cara atau teknik untuk menguji perangkat lunak, mempunyai mekanisme untuk menentukan data uji yang dapat menguji perangkat lunak secara lengkap dan mempunyai kemungkinan tinggi untuk menemukan kesalahan.

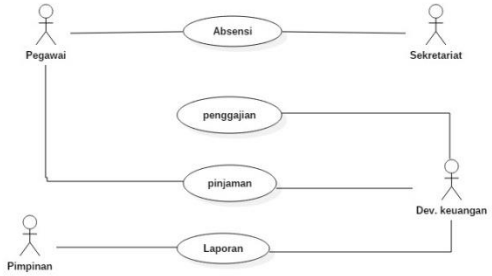
Pengujian *black-box* berfokus kepada persyaratan fungsional perangkat lunak. Pengujian *black-box* memungkinkan perangkat lunak mendapatkan serangkaian kondisi input yang sepenuhnya menggunakan semua persyaratan fungsional untuk suatu program pengujian *black-box* bukan merupakan alternative dari teknik *white-box*, tetapi merupakan pendekatan komplementer yang kemungkinan besar mampu mengungkapkan kesalahan-kesalahan pada metode *white-box*.

3.3. Analisis Sistem yang berjalan

Analisis sistem yang berjalan merupakan tahap pemahaman proses yang bertujuan untuk mengetahui proses apa saja yang terlibat di dalam sistem, bagaimana kerja dari setiap proses yang terlibat didalam sistem, dan hubungan suatu proses dengan proses yang lainnya. Dari pemahaman proses tersebut maka dapat dilakukan suatu evaluasi dan usulan terhadap sistem yang ada, untuk dikembangkan lebih lanjut.

3.3.1. Analisis prosedur yang sedang berjalan

3.3.2. Usecase Diagram



Gambar 3.2 Use case Diagram

3.3.3. Skenario Use Case

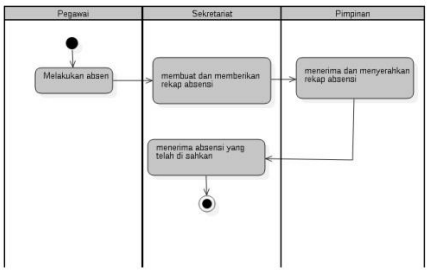
Skenario use case merupakan suatu proses atau alur jalannya proses use case dari sisi actor dan sistem. Skenario use case dibuat per use case terkecil. Misalkan untuk generalisasi maka scenario yang dibuat adalah use case yang lebih khusus. Skenario normal adalah scenario bila

sistem berjalan normal tanpa terjadi kesalahan atau error, sedangkan skenario alternatif adalah skenario bila sistem tidak berjalan normal, atau mengalami *error*.

3.3.4. Activity Diagram

Activity diagram adalah diagram yang menggambarkan *worlflow* (Aliran Kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis, yang menggambarkan aktivitas sistem dan bukan yang dilakukan aktor

Activity Diagram Absensi



Gambar 3.3 Activity Diagram

3.3.5. Evaluasi Sistem Yang sedang berjalan

Tabel 3.2. Evaluasi sitem

No	Sistem Lama	Sistem Baru
1	Pencarian data pegawai memakan waktu yang relatif lama karena belum adanya database.	dengan adaya sistem informasi penggajian di Kantor Kecamatan Rantepao ini proses pengelolaan data penggajian sudah terkomputerisasi tidak menggunakan lagi pembukuan dan ms. Excel sehingga proses transaksi dapat dilakukan dengan cepat.
2	Sering terjadi masalah dalam pembuatan slip gaji karena dikerjakan secara manual.	Dengan adanya sistem informasi di Kantor Kecamatan Rantepao ini dapat membantu dalam pembuatan laporan-laporan yang diperlukan seperti laporan slip gaji, pegawai, laporan penggajian, laporan absen, laporan pinjaman per bulan serta pencarian data bisa dengan lebih cepat dan akurat.
3	Keterlambatan proses pengajian karena disebabkan penghitungan gaji yang manual sehingga membutuhkan waktu yang cukup lama.	Mengurangi ketidak efisien waktu yang dibutuhkan, karena penghitungan data sudah dilakukan oleh sistem sehinggga waktu yang dibutuhkan lebih sedikit.

IV.HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Perancangan Sistem

Perancangan sistem merupakan tahapan lanjutan dari tahapan analisi sistem yang sedang berjalan, dimana pada tahapan ini akan di gambarkan sebuah perencanaan serta gambaran dari sisi sistem yang akan di bangun.

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan pada sistem yang sedang berjalan, maka dapat diusulkan suatu perancangan sebuah sistem yang baru, dimana pada sistem yang baru ini diharapkan dapat membantu proses pengelolaan gaji pegawai, serta laporan yang selama ini masih menggunakan *worksheet* menjadi komputerisasi.

4.1.1. Tujuan perancangan Sistem

Perancangan sistem ini dilakukan setelah tahap analisis sistem yang berjalan dikerjakan, dalam hal ini telah didapatkan gambaran dengan jelas apa yang harus dikerjakan, pada dasarnya tahap perancangn ini bertujuan Untuk memenuhi kebutuhan pemakaian sistemUntuk

memberikan gambaran yang jelas dan rancangan yang lengkap kepada programmer mengenai program sistem yang akan dibuat.

4.1.2. Gambaran Umum sitem yang Diusulkan

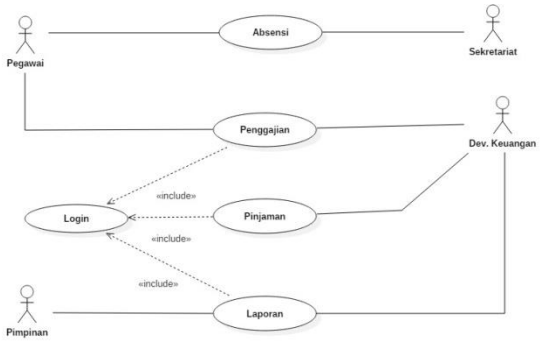
Usulan perancangan sistem yang diusulkan tidak jauh berbeda debgab sistem yang sedang berjalan, hanya merubah sistem yang masih manual menjadi terkomputerisasi. Sistem yang diusulkan yaitu Sistem Informasi Penggajian Pegawai di Kantor Kecamatan Rantepao, yang dilakukan secara terkomputerisasi dengan model hubungan *Client Server* sehingga proses akan lebih efektif dan efisien.

4.1.3. Rancangan Prosedur yang diusulkan

Perancangan prosedur Sistem Informasi Penggajian Pegawai pada Kantor Kecamatan Rantepao ini mencakup *usecase diagram, skenario usecase, activity diagram, sequence diagram, component diagram, deployment diagram, object diagram, class diagram.*

4.1.3.1. Use Case Diagram

Use case diagram menggambarkan fungsional yang diharapkan dari sebuah sistem yang ditetapkan adalah “apa” yang diperbuat sistem dan bukan “bagaimana”. Sebuah *usecase* mempersentasikan sebuah interaksi antara aktor dengan sistem. Berikut adalah perancagan *usecase* nya:



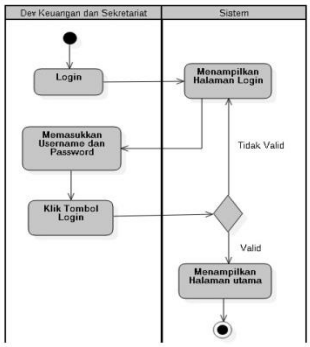
Gambar 4.1 Use Case Diagram

4.1.3.2. Skenario Use Case

Skenario merupakan sebuah gambaran proses yang lebih terperinci dan menjelaskan suatu alur yang terjadi antar aktor terhadap sistem seperti apa. Pembuatan skenario dalam proses SDLC (*system Development Life Cycle)* atau yang disebut dengan sistem hidup pengembangan sistem.

4.1.3.3. Activity Diagram

Activity diagram adalah diagram yang menggambarkan *worlflow* (Aliran Kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis, yang menggambarkan aktivitas sistem dan bukan yang dilakukan aktor.



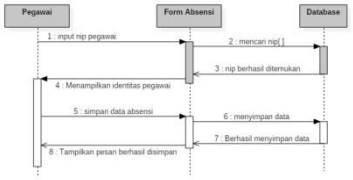
Gambar 4.2 Activity Diagram Login

4.1.3.4. Sequence Diagram

Sequence diagram menggambarkan kelakuan objek pada *use case* dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan *message* dikirimkan dan diterima antar objek. Oleh karena itu untuk

menggambarkan diagram sekuen maka harus diketahui objek-objek yang terlibat dalam sebuah *use case* beserta metode-metode yang dimiliki kelas yang diinstanisasi menjadi objek itu. Membuat diagram sekuen juga dibutuhkan untuk melihat skenario yang ada pada *use case*.

Sequence Diagram Absensi



Gambar 4.3 Sequence Diagram Absensi

4.1.4. Perancangan Data

4.1.4.1. Class Diagram

Diagram kelas atau *class diagram* menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. Kelas memiliki apa yang disebut atribut dan metode atau operasi. Diagram kelas dibuat agar pembuat program atau *programmer* membuat kelas-kelas sesuai rancangan di dalam diagram kelas agar antara dokumentasi perancangan dan perangkat lunak sinkron. Kelas-kelas yang ada pada struktur sistem harus dapat melakukan fungsi-fungsi sesuai dengan kebutuhan sistem sehinggan pembuat perangkat lunak atau *programmer* dapat membuat kelas-kelas di dalam program perangkat lunak sesuai dengan perancangan diagram kelas.

4.1.4.2. Objek Diagram

Objek diagram mengambarkan struktur sistem dari segi penamaan objek dan jalannya objek dalam sistem. Pada diagram objek harus dipastikan semua kelas yang sudah didefenisikan pada diagram kelas harus dipakai objeknya, karena jika tidak, pendefenisian kelas itu tidak dapat dipertanggungjawabkan. Diagram objek juga berfungsi untuk mendefinisikan contoh nilai atau isi dari atribut tiap kelas.

4.1.4.3. Deployment Diagram

Diagram *deployment* atau *deployment diagram* menunjukan konfigurasi komponen dalam proses eksekusi aplikasi. Diagram deployment juga dapat dingunkan untuk memodelkan hal-hal seperti sistem tambahan (*embedded system)* yang menggambarkan rancangan *devic*, *node*, *hardware.* Sistem *client/server.*

4.1.4.4. Component Diagram

Digram komponen atau *component diagram* dibuat untuk menunjukan organisasi atau ketergantungan diantara kumpulan komponen dalam sebuah sistem. Diagram komponen fokus pada komponen sistem yang dibutuhkan da nada di dalam sistem. Diagram komponen berfungsi untuk memodelkan hal-hal seperti, *source code* perangkat lunak, komponen *executable* yang dilepas ke *user*, basis data secara fisik, *framework* sistem, *framework* pada perangkat lunak.

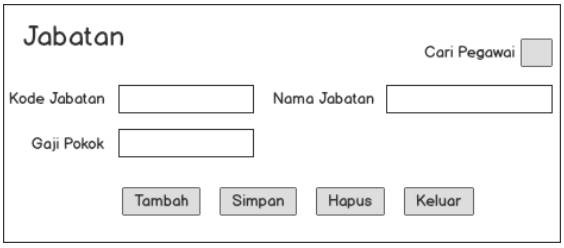
4.2. Perancangan Antarmuka

Perancangan antarmuka meliputi perancangan struktur menu dan perancangan input atau tampilan pada tampilan user.

4.2.1. Struktur Menu

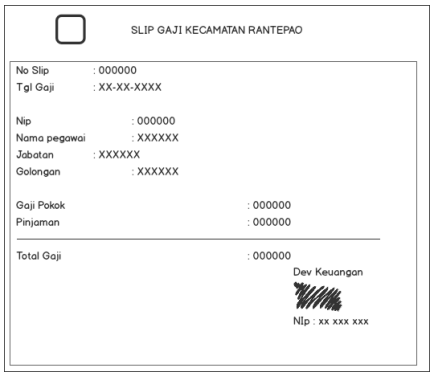
4.2.2. Perancangan Input

Input Jabatan



Gambar 4.9 Input jabatan

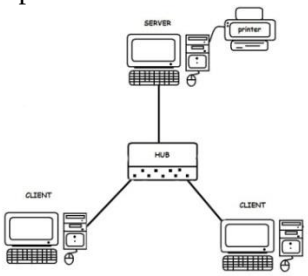
4.2.3. Perancangan Output Slip Gaji



Gambar 4.10 Slip Gaji

4.3. Perancangan Arsitektur Jaringan

Perancangan arsitektur jaringan pada sistem informasi penggajian pegawai pada kantor kecamatan rantepao yaitu dengan menggunakan client-server dimana database disimpan di komputer server dan komputer client hanya menjalankan program yaitu melakukan pengimputan dan mencetak laporan saja. Untuk topologi jaringan, peneliti memilih topologi star karena jika salah satu client mengalami kerusakan pada kabel UTP tidak akan mempengaruhi client lain.

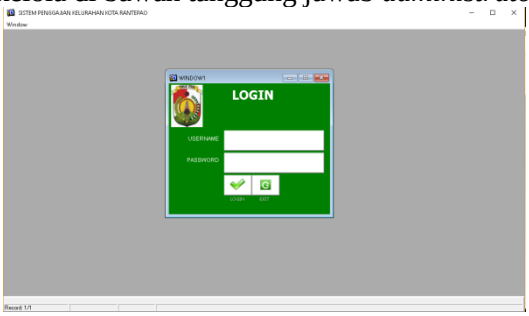


Gambar 4.11 Arsitektur Jaringan

4.4. Penggunaan Program

1. Tampilan Login

Sebelum masuk pada pilihan menu utama, user diharuskan mengisi dulu password. Pilihan menu yang diakses atau digunakan disesuaikan dengan kebutuhan user dan diatur berdasarkan hak akses user. Yang di kelola di bawah tanggung jawab *administrator*.



Gambar 4.12 Tampilan Login

2. Tampilan Menu Utama

Pada menu utama program terdapat menu-menu pilihan dimana user harus memilih menu mana yang akan digunakan atau diolah. Pilihan menu yang terdapat pada menu utama adalah file, data, proses dan laporan.

1. File terdiri dari login, logout dan exit
2. Data terdiri dari data pegawai, data jabatan, data pinjaman.
3. Proses terdiri dari proses proses absensi dan proses penggajian
4. Laporan terdiri dari laporan pegawai, laporan pinjaman, laporan penggajian, dan laporan absensi.



Gambar 4.13 Tampilan Menu Utama

3. Tampilan Form Pegawai

Form menu data pegawai ini terdapat pada menu data, berikut ini tampilan dari form pegawai :



Gambar 4.14 Tampilan Form Pegawai

4. Tampilan Form Jabatan

Pada menu form jabatan merupakan tingkatan dari setiap pegawai di bidang masing-masing, berikut ini adalah tampilan untuk input data jabatan.



Gambar 4.15 Tampilan Form Jabatan

5. Tampilan Form Pinjaman

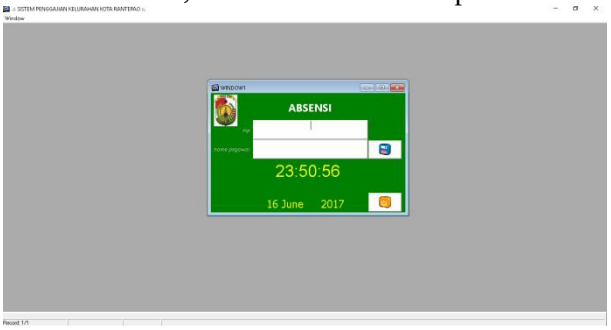
Form menu pinjaman ini terdapt pada menu proses. Berikut ini tampilan dari form pinjaman.



Gambar 4.16 Tampilan Form Pinjaman

6. Tampilan Form Absensi

Pada menu absensi, terdapat form absensi setiap pegawai dimana untuk melakukan absensi harus menggunakan *barcode*, berikut ini adalah tampilan dari form absensi :



Gambar 4.17 Tampilan Form Absensi

7. Tampilan Form Penggajian

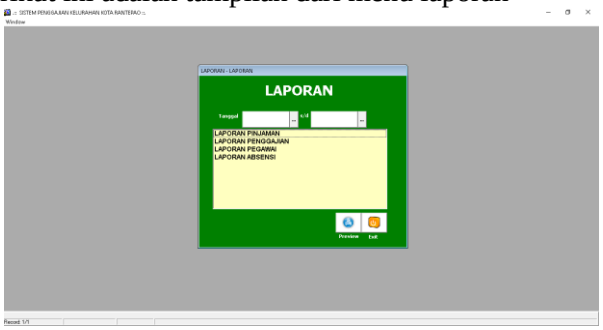
Form menu penghitungan gaji ini terdapat pada menu proses berikut ini adalah tampilan menu proses dari penghitungan gaji tiap pegawai, tampilan dalam menu input pinjaman :



Gambar 4.18 Tampilan Form Penggajian

8. Tampilan List Laporan

Pada bagian menu laporan merupakan bagian dimana list laporan yang ingin dicetak akan di tampilkan, berikut ini adalah tampilan dari menu laporan



Gambar 4.19 Tampilan List Laporan

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Setelah penulis melakukan penelitian dalam kegiatan proses penggajian di Kantor Kecamatan Rantepao dan berdasarkan hasil dari keseluruhan yang telah dibahas sebelumnya, maka penulis menarik kesimpulan yang diperoleh yaitu :

1. Diharpkan dengan adaya sistem informasi penggajian di Kantor Kecamatan Rantepao ini proses pengelolaan data penggajian sudah terkomputerisasi tidak menggunakan lagi pembukuan dan ms. Excel sehingga proses transaksi dapat dilakukan dengan cepat.
2. Dengan adanya sistem informasi di Kantor Kecamatan Rantepao ini dapat membantu dalam pembuatan laporan-laporan yang diperlukan seperti laporan slip gaji, pegawai, laporan penggajian, laporan absen, laporan pinjaman per bulan serta pencarian data bisa dengan lebih cepat dan akurat.
3. Dengan adanya sistem informasi penggajian pegawai ini dapat mengurangi ketidak efisian waktu yang dibutuhkan, karena penghitungan data sudah dilakukan oleh sistem sehingga waktu yang dibutuhkan lebih sedikit.

5.2. Saran

Agar proses penggajian dapat berjalan dengan baik, maka penulis mengajukan beberapa saran yang mudah-mudahan dapat membantu pihak Kantor Kecamatan Rantepao pada masa yang akan dating. Saran-saran tersebut antara lain. Diharapkan dapat dirubah pembahasan pembahasan tentang pinjaman baik di kantor maupun perbankkan

1. Diharapkan dapat dikembangkan dan menjadi lebih fleksibel dalam hal konfigurasi penggajian.
2. Agar dapat di integrasi antara lain, masalah penghitungan gaji
3. Diharapkan pada proses absensi kedepannya bisa menggunakan sidik jari.
4. Diharapkan kedepannya sistem informasi penggajian ini bisa dikembangkan lagi sehingga dapat menghitung penggajian untuk pengawai honorer

Demikian saran-saran yang penulis ajukan, mudah-mudahan dengan adanya saran tersebut Sistem Informasi Penggajian di Kantor Kecamatan Rantepao dapat diimplementasikan dengan baik lagi sesuai dengan yang di harapkan.

DAFTAR PUSTAKA

[1] Dede Mulyana, “Sistem Informasi penggajian Pegawai Pada CV. Citra Retrofita Bandung” S1.Skripsi, Sistem Informasi, Universitas Komputer Indonesia, Bandung, 2011.

[2] Eriyanto.”Ilmu Sistem: Meningkatkan Mutu dan Efetivitas Managemen”, 1st ed,Bogor : IPB press, 1999.

[3] Aji Purnomo, (22 April 2017), *“Defenisi Data Menurut Para ahli”* [Online], 2012, Available: https://4jipurnomo.wordpress.com/data/

[4] Jogianto, “Sistem Teknologi dan Informasi” 3rd ed, Yogyakarta :Andi, 2008.

[5] I Putu Agus Eka Pratama, “Sistem Informasi dan Implementasinya”, 1st ed, Bandung : Informatika, 2014.

[6] Mulyadi , “Sistem Akutansi”, 3rd ed, Jakarta, Sistem Akutansi, 2001.

[7] Soedaryono , “Tata Laksana Kantor”, 6th ed, Jakarta, Administrasi, 2006.

[8] Erna Simonna, (11 mei 2017), “ Defenisi Absensi”. [Online], 2009, Avalaible http://simonna-erna.blogspot.co.id/

[9] Sondang P Siagian, “Manajemen Sumber Daya Manusia”, 10th ed, PT.Bumi Aksara, Jakarta, 2003.