BAB III

OBJEK 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 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

Sebagai tindak lanjut rencana pembangunan jangka panjang daerah (RPJPD) Kecamatan Rantepao yang mentitik beratkan pada pariwisata sebagai penggerak pembagunan di kecamatan rantepao, maka pada RPJPD tahap I periode 2012-2017 yang merupakan tahap Persiapan, telah mencanangkan Visi

pembangunan yakni : **“Pariwisata Penggerak Pemeratahan dan Peningkatan Pembagunan Kecamatan Rantepao”.**

Sebagai tahap persiapan pemerintah daerah telah berupaya untuk mewujudkan visi tersebut melalui misi yang memprioritaskan pada pemenuhan kebutuhan dasar mesyarakat, pemetaan pembagunan infrasstruktur transfortasi dan infrastruktur pemerintah serta penyiapan regulasi sebagai pedoman pelaksanaan pembagunan dan pemerintahan.

Namum karena sebagai keterbatasan, masih banyak hal yang perlu ditingkatkan dan dilanjutkan guna memenuhi harapan masyarakat sebagaimana tertuang dalam Rencana Pembangunan Jangka Panjang Daerah.

Visi tersebut diproyeksikan untuk menjamin kesinambungan antara Rencana Pembagunan Jangka Menegah sebelumnya dan sesudahnya demi tercapainya cita-cita pembagunan Kecamatan Rantepao yang telah dicanangkan dalam Rencana pembagunan jangka panjang.

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.

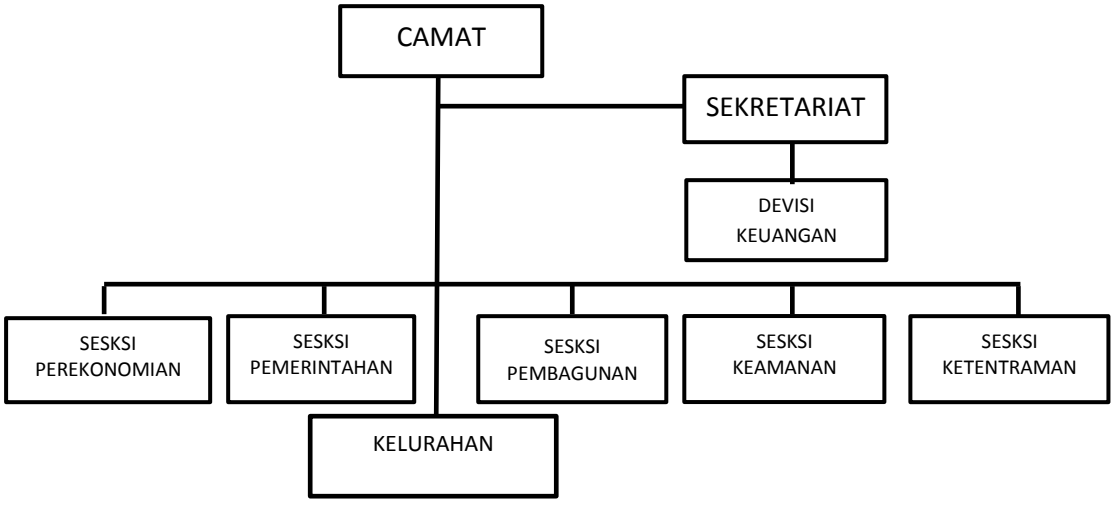
2. Meningkatkan Daya Saing Produk Unggulan Daerah pada bebagai sektor.

   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.

3.1.3 Struktur Organisasi



Gambar 3.1 Struktur Organisasi Kecamatan Rantepao

3.1.4 Deskripsi Tugas

1. Camat

   Merupakan pimpinan kecamatan sebagai perangkat daerah kabupaten atau kota. Camat berkedudukan sebagai kordinator peyelenggaraan pemerintahan di wilayah kecamatan, berada di bawah dan tanggung jawab kepala bupati malalui sekertaris daerah kabupaten atau kota. Camat diangkat oleh bupati atau walikota atas usul sekertaris daerah kabupaten atau kota tehadap pegawai negeri sipil yang memenuhi syarat

2. Sekretariat

   Merupakan suatu bagian organisasi yang bertindak untuk membuat rencana, membuat keputusan, megawasi presensi, mengorganisir bawahan dan sarananya, melakukan pengawasan sistem komunikasi yang baik, malakukan pengarahan, penyempurnaan tata kerja organisasi.

3. Seksi perekonomian

   Seksi perekonomian dipimpin oleh seorang kepala seksi yang berada dibawah dan bertanggung jawab kepada camat dalam melaksanakan tugas sebagai penyusunan bahan perumusan kebijakan teknis bidang perekonomian, penyusunan program dan kegiatan seksi perekonomian, penyiapan bahan pembinaan, kordinasi dan fasilitas pelaksana kegiatan bidang perekonomian, dan sebagai penyelengara kegiatan bidang perekonomian

4. Seksi Pemerintahan

   Seksi pembangunan mereupakan bagian yang dipimpin oleh sebuah kepala seksi yang berada dibawah dan bertanggung jawab kepada camat dalam penyusunan tugas perumusan kebijakan teknis dibidang pemerintahan, penyusunan program dan kegiatan seksi pemerintahan, penyiapan bahan pembinaan, kordinasi dan fasilitas pelaksana kegiatan, serta penyelenggara kegiatan bidang pemerintahan

5. Seksi Pembagunan

   Seksi pembangunan mereupakan bagian yang dipimpin oleh sebuah kepala seksi yang berada dibawah dan bertanggung jawab kepada camat dalam penyusunan bahan perumusan kebijakan teknis bidang pembagunan, penyusun program dan kegiatan seksi pembangunan, penyiapan bahan pembinaan, kordinasi dan fasilitas pelaksanaan kegiatan bidang pembagunan, dan sebagai penyelenggara kegiatan bidang pembagunan

6. Seksi keamanan

   Seksi keamanan mereupakan bagian yang dipimpin oleh sebuah kepala seksi yang berada dibawah dan bertanggung jawab kepada camat dalam penyusunan bahan perumusan kebijakan bidang keamanan, penyusunan program dan kegiatan seksi keamanan serta penyelenggara bidang kegiatan.

7. Seksi Ketenraman

   Seksi pembangunan mereupakan bagian yang dipimpin oleh sebuah kepala seksi yang berada dibawah dan bertanggung jawab kepada camat dalam penyusunan bahan perumusan kebijakan dalam bidang ketentraman, penyusunan program kegiatan seksi ketentraman dan ketertiban, penyiapan bahan pembinaan, kordinasi dan fasilitas pelaksana kegiatan ketertiban umum dan penyelenggaraan kegiatan bidang ketentraman dan ketertiban umum.

8. Kelurahan

   Kelurahan merupakan bagian administratif yang berfungsi sebagai peyelenggara urusan pemerintahan dan kemasyarakatan dan melaksanakan urusan bagian pelayanan masyarakat, Pembinaan kemasyarakatan di tingkat kelurahan

9. Devisi Keuagan

   Devisi Keuangan mempunyai tugas pokok dalam melaksanakan penyusunan rencana kegiatan, berkordinasian, pembinaan, pengendalian dan pemberian bimbingan di bidang pengelolaan administrasi dan pelaporan pertanggung jawaban keuangan BKD. Dalam melaksanakan tugas pokok sebagai BKD.

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. [1 p, 18]

3.2.1.1 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)

3.2.1.2 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.

3.2.1.2 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

3.2.2 Metode Pendekatan dan Pengembagan Sistem

Adapun metode pendekatan dan pembagunan sistem akan dijelaskan seperti dibawah ini antara lain yaitu:

3.2.2.1 Metode Pendekatan Sistem

Metode pendekatan yang digunakan dalam perancangan sistem informasi penggajian pada Kantor Kecamatan Rantepao adalah metode pendekatan berorentasi objek (*object Oriented*). Pendekatan ini akan dilengkapi dengan alat bantu yaitu UML.

UML yaitu bahasa standar untuk membuat rancangan software. UML biasanya dingunakan untuk mengambarkan dan membangun, dokumen artifak dari software-intensive sistem. [1 p, 175]

3.2.2.2 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. [1]

Ada empat petunjuk yang harus diamati saat mengintegrasikan prototype kedalam fase penetapan siklus hidup pengembangan sistem, yakni:

1. Bekerja sesuai modul
2. Membangun *prototype* dengan cepat
3. Memodifikasi *prototype* dengan iterasi yang beruntun

3.2.3 Alat Bantu Analisis dan Perancangan

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.
[1 p, 175]

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

a. Use Case Diagram

Use case diagram biasanya dingunakan untuk memodelkan dan menyatakan unit fungsi/layanan yang disediakan oleh sistem (bagian sistem : subsistem atau class) ke pemakai, use case dilingkupi dengan batasan sistem yang diberi label nama sistem, use case adalah sesuatu yang menyediakan hasil yang dapat diukur ke pemakai atau sistem eksternal.

Dengan karateristik sebagai berikut :

1. Use case adalah interaksi atau dialog antara sistem dan actor, termasuk pertukaran pesan dan tindakan yang dilakukan oleh sistem.
2. Use case diprakarsai oleh aktor dan mungkin melibatkan peran aktor lain, use case harus menyediakan nilai minimal kepada satu aktor.
3. Use case bisa memiliki perluasan yang mendefinisikan tindakan khusus dalam interaksi atau use case lain mungkin disisipkan.
4. Use case class memiliki objek use case yang disebut scenario. Scenario menyatakan urutan pesan dan tindakan tunggal. [1 p, 155]

b. 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.
[1 p, 179]

c. 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.
[1 p, 161]

d. 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*. [1 p, 165]

Banyaknya diagram sekuen yang harus digambarkan adalah minimal sebanyak pendefinisian *use case* yang memiliki proses sendiri atau yang penting semua *use case* yang telah didefenisikan interaksi jalannya pesan sudah dicakup pada diagram sekuen sehingga semakin banyak *use case* yang didefenisikan maka diagram sekuen yang harus dibuat juga semakin banyak. [1]

e. Class Diagram

Kelas diagram 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.

Atribut merupakan variable-variabel yang memiliki oleh suatu kelas, operasi atau metode adalah fungsi-fungsi yang dimiliki oleh suatu kelas.

Diagram kelas dibuat agar pembuat program atau *programmer* membuat kelas-kelas sesuai rancangan dan perangkat lunak sinkron. Kelas-kelas yang ada pada struktur sistem harus dapat melakukan fungsi-fungsi sesuai dengan kebutuhan sistem sehingga pembuatan perangkat lunak atau *progreamer* dapat membuat kelas-kelas di dalam perangkat lunak sesuai dengan perancangan diagram kelas. [1 p, 141]

f. Deployment Diagram

Diagram *deployment* atau *deployment* diagram menunjukan konfigurasi komponen dalam proses eksekusi aplikasi. Diagram *deployment* juga dapat dingunakan memodelkan hal-hal seperti, sistem tambahan (embedded system) yang menggambarkan rancangan *divice, node* dan *hardware,* sistem distribusi murni dan rekayasa ulang aplikasi.

[1 p, 154]

g. Component Diagram

Komponen diagram atau *component digram* dibuat untuk menunjukkan organisasi dan ketergantungan diantara kumpulan komponen dalam sebuah sistem. Diagram komponen fokus pada komponen sistem yang dibutuhkan dan ada didalam sistem. Diagram komponen juga dapat digunakan untuk memodelkan , *resource coede,* komponen *executable,* basis data, sitem yang berinteraksi dengan sistem lain, dan *framework* sistem pada perangkat lunak. Dimana *controller* berisi *resource code* yang

menangani manipulasi data dan *business logic* dan *view* berisi *resource code* yang menagani tampilan. [1 p, 148]

3.2.4. 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 pada struktur tampilan control program test care dilakukan untuk memastikan bahwa semua statement pada program telah dieksekusi paling tidak satu kali selama pengujian dan bahwa semua kondisi logis telah diuji. [1]

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.* [1 p, 272]

Dalam hal ini penulis menggunakan metode pengujian *black-box* dalam melakukan pengujian software untuk mengetahui persyaratan fungsional perangkat lunak.

3.3. Analisis Sistem yang Berjalan

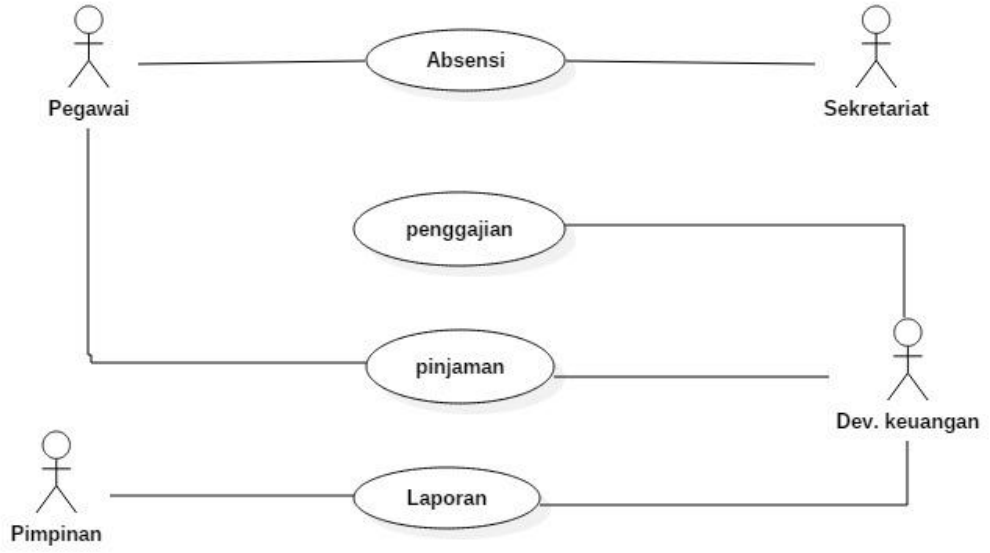
Analisis sistem yang berjalan merupakan tahap pemahaman proses yang bertujuan untuk mengetahui proses apa saja yang terlibat di dalam sistem, bagaimana kerja dari setiap proses yang terlibat didalam sistem, dan hubungan suatu proses dengan proses yang lainnya. Dari pemahaman proses tersebut maka dapat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

3.3.1 Analisis prosedur yang sedang berjalan

Hasil analisis dari sistem Informasi pengelolaan pegawai pada kantor Kecamatan rantepao adalah sebagai berikut:

a. Untuk pegawai tetap mendapatkan tunjangan sedangkan untuk pegawai honorer hanya mendapatkan gaji tiga bulan sekali.
b. Bagian keuangan memeriksa dan mencatat data setiap pegawai
c. Bagian keuangan mengecek potongan dan tunjangan setiap pegawai.
d. Menghitung gaji karyawan.

3.3.2 Use Case Diagram



Gambar 3.2 Use Case Diagram

3.3.2.1 Defenisi aktor dan Deskripsinya

Aktor merupakan orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat, diluar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbo darri aktor adalah orang, tapi aktor belum tentu merupakan orang, biasanya dinyatakan menggunakan kata benda diawal fase nama aktor. [15]

Tabel 3.1 Aktor dan Deskripsinya

No	Aktor	Deskripsi
1	Pegawai	Pihak yang memiliki tugas pada bagian tertentu dan berhak untuk mendapatkan upah/imbalan

2	Devisi Penggajian	Bagian yang mealakukan proses penggajian
3	Pimpinan	Pihak yang memiliki tugas dna wewenang untuk melakukan pengawasan terhadap pegawai-pegawai.
4	Sekretariat	Pihak yang membantu pimpinan dalam penyelenggaraan kegiatan abministratif yang menunjang kegiatan managerial seorang pimpinan atau kegiatan oprasional

3.3.2.2 Defenisi Use Case dan Deskripsinya

Use case merupakan fungsional yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor, biasanyadinyatakan dengan menggunakan kata kerja diawal frase nama Use Case. Use Case mendeskripsikan apa yang sistem (atau subsistem, kelas atau antarmuka) kerjakan tetapi ia tidak menspesifikasikan (dan tidak memiliki kompetensi untuk menspesifikasi) bagaimana ia melakukan.

Table 3.2 Defenisi use case dan Deskripsinya

No	Use Case	Deskripsi
1	Absensi	Merupakan proses Penghitungan hari masuk dari pegawai
3	Penggajian	Merupakan proses menghitung atau kalkulasi upah yang didapat setiap pegawai tiap bulan
3	Laporan	Merupakan hasil penghitungan total keseluruhan gaji dari setiap pegawai dalam bentuk buku untuk didokumentasikan dan

		pertanggung jawaban kepada pimpinan
4	Pinjaman	Merupakan jenis hutang yang di lakukan pegawai. Yang akan di potong tiap bulannya saat penggajian dari total gaji pegawai

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*.

1. Skenario Absensi

Table 3.3 Skenario Absensi

No : UC1 Nama : Absensi Pegawai Tujuan : Melakukan Proses Absensi Pegawai	
Deskripsi Aktor : Pegawai, Sekretariat	
Skenario Utama	
Aksi Aktor	**Reaksi Aktor**
1. Mengajukan Absensi	2. Memnerikan Absensi
3. Melakukan Absensi	
4. Pengembalian/Penyerahan absen	5. Mengambil Absen
	6. Rekap absen
	7. Pembaruan Data absen

2. Skenario penggajian

Table 3.4 Skenario Penggajian

No : UC2 Nama : Ppenggajian Tujuan : Menghitung atau melakukan kalkulasi gaji pegawai	
Deskripsi Aktor : Devisi Keuangan, Sistem	
Skenario Utama	
Aksi Aktor	**Reaksi Aktor**
1. Pengecekan Rekap absensi	2. Menampilkan data gaji, potongan, beserta tunjangan gaji
3. Melakukan kalkulasi penghitungan gaji	
4. Merekap gaji	
5. Menyimpan data gaji	6. Memperbarui data gaji
	7. Menyimpan data gaji
	8. Mencetak gaji
9. Mengambil data gaji yang telah dicetak	

3. Skenario Pinjaman

Table 3.5 Skenario Pinjaman

No : UC3 Nama : pinjaman Tujuan : pembuatan slip gaji	
Deskripsi Aktor : Pegawai, Devisi Keuangan	
Skenario Utama	
Aksi Aktor	**Reaksi Aktor**
1. Melakukan permintaan Pinjaman	2. Menambah total pinjaman
	3. Memberikan total keseluruhan

	pinjaman

4. Skenario Laporan

Table 3.6 Skenario Laporan

No : UC4 Nama : Laporan penghitungan Gaji Tujuan : Pembuatan Laporan Gaji bulanan untuk disahkan	
Deskripsi Aktor : Pimpinan, Devisi Keuangan	
Skenario Utama	
Aksi Aktor	**Reaksi Aktor**
1. Meminta Laporan Gaji	2. Membuat Laporan Gaji
	3. Mencetak Laporan Gaji
	4. Memberikan Laporan Gaji
5. Mnegecek Laporan Gaji	6. Mencetak data/Slip Gaji
	7. Melakukan Penggajian

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. [1 p, 161]

Diagram aktifitas juga banyak digunakan untuk mendefenisikan hal-hal berikut :

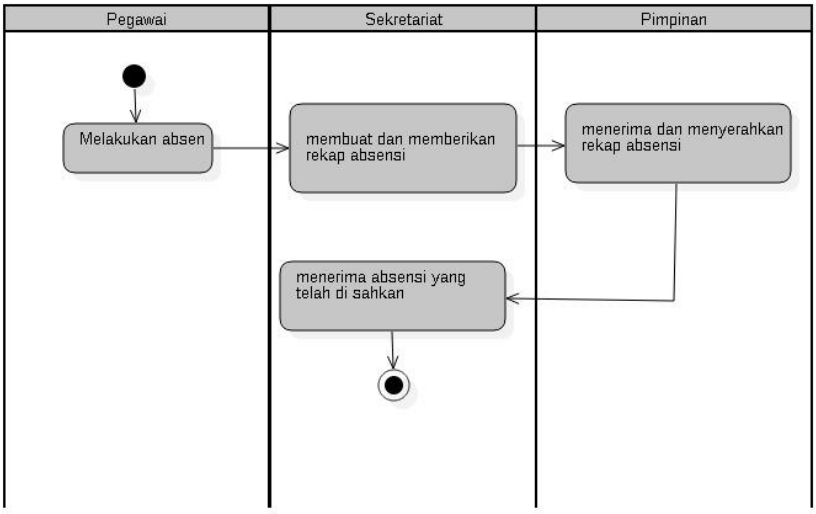
a. Rancangan proses bisnis dimana setiap urutan aktifitas yang digambarkan merupakan proses bisnis sistem yang didefenisikan.

b. Urutan atau pengelompokan tampilan dari sistem / *user Interface* dimana setiap aktifitas diaggap memiliki sebuah rancangan antarmuka tampilan.

c. Rancangan pengujian dimana setiap aktifitas duanggap memerlukan sebuah pengujian yang perlu didefenisikan kasus ujinya.

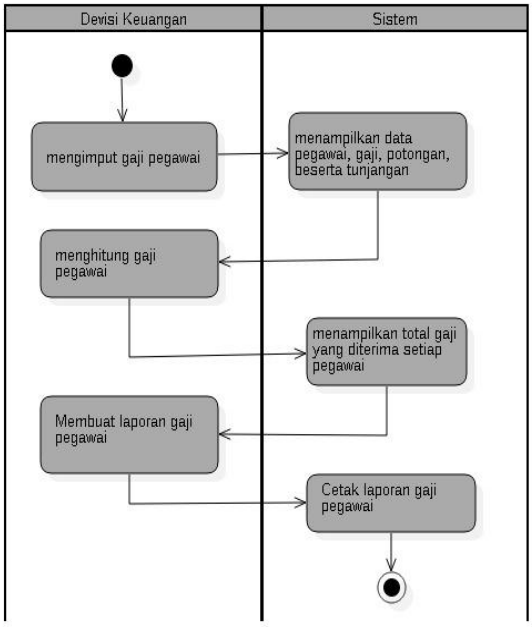
d. Rancangan menu yang ditampilkan pada perangkat lunak.

1. Diagram Activity Absensi



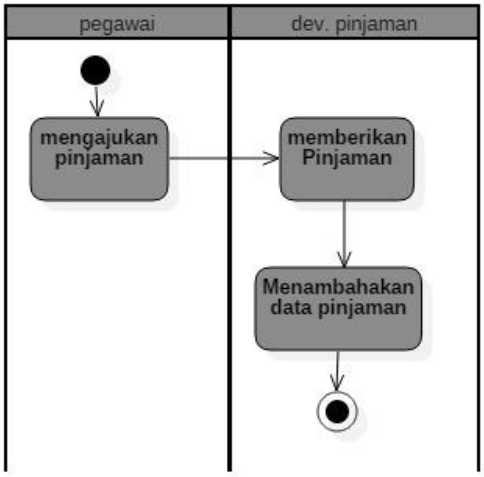
Gambar 3.3 Diagram Activity Absensi

2. Diagram Activity Penggajian



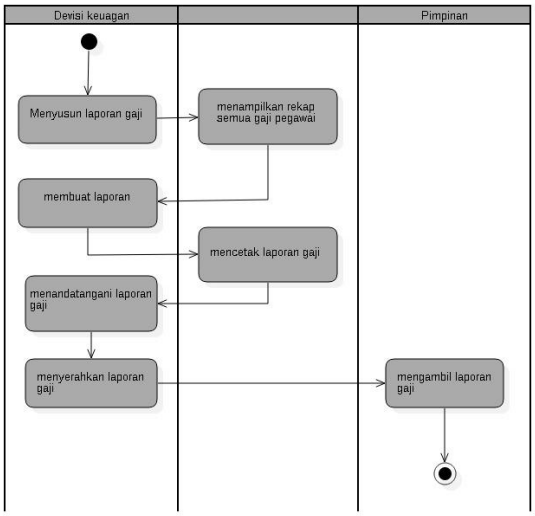
Gambar 3.4 Diagram Activity Penggajian

3. Diagram Pinajaman



Gambar 3.5 Diagram Activity Pinjaman

4. Diagram Activity Laporan



Gambar 3.6 Diagram Activity Laporan

3.3.5. Evaluasi sistem yang sedang berjalan

Berdasarkan hasil analisa penulis terhadap sistem informasi pengelola data informasi yang diusulkan dalam proses sistem penggajian setidaknya sudah lebih efektifitas dari sistem yang ada sebelumnya:

Tabel 3.8 Evaluasi Sistem

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.