

RANCANGAN SISTEM INFORMASI PENGGAJIAN AKADEMI KEPOLISIAN SEMARANG BAGIAN SUBER DAYA MANUSIA

Adi Suryo Sasongko

A12.2008.03258

Fakultas Ilmu Komputer Dian Nuswantoro Semarang

Adi.vespa.biru@gmail.com

Abstrak

Penggajian merupakan sistem tata cara pemberian gaji atau upah kepada setiap pegawai dalam instansi pemerintah maupun swasta. Penggajian sangatlah penting mengingat fungsinya sebagai sarana untuk menjaga keseimbangan antara besarnya gaji pekerja dan gaji untuk pekerjaan atau jabatan tertentu. Fungsi lain penggajian sebagai alat pengatur tata cara kenaikan gaji dan potongan untuk semua pegawai di instansi atau perusahaan tertentu. Khususnya di Akademi Kepolisian Semarang, sistem penggajian dan laporan penggajian personil yang digunakan selama ini masih menggunakan aplikasi sederhana yakni menggunakan aplikasi excel didalam penghitungan penggajian. Hal ini dinilai kurang begitu efektif dan efisien dalam menunjukkan produktifitas kerja bagian penggajian. Ditambah adanya mekanisme persetujuan belanja pegawai ke atasan masih menggunakan laporan yang harus diketik dan mencari data didalam rak-rak data seperti slip gaji, data gaji terakhir, tunjangan-tunjangan yang telah disediakan sehingga sangat memakan waktu yang tidak sedikit mengingat jumlah personil didalam Instansi cukup banyak. Dari permasalahan tersebut muncul gagasan membuat aplikasi penggajian berbasis web yang didalamnya dapat melakukan pengolahan data pegawai, gaji pegawai, tunjangan pegawai dan potongan. Metodologi yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini adalah metode prototyping. Bahasa pemrograman menggunakan PHP. Untuk tampilan menggunakan CSS. Data base menggunakan MS SQL. Tool dan editor yang digunakan ialah MS SQL yog dan Notepad++. Didukung dengan tersedianya jaringan internet lokal didalam perusahaan. Aplikasi ini nantinya saling terhubung antara bagian penggajian dan bagian pencairan gaji atau keuangan. User sendiri dibagi 4 level yaitu administrator, personalia, bagian gaji, keuangan. Dengan adanya aplikasi penggajian web ini diharapkan bisa mempermudah penghitungan gaji bersih, laporan seluruh penggajian dan pembuatan surat permintaan pembayaran (SPM) yang akan di serahkan kepada atasan (Gubernur Akademi kepolisian).

Kata Kunci: Penggajian, sistem penggajian, prototyping, aplikasi web, administrator

Abstract

Payroll is a system of procedures for giving salary or wages to each employee in the government and private agencies. Payroll is important thing the function reminds to maintain the balancing between the amount of the worker's salary and the salary for a particular job or position. Another function as a payroll ordinance regulating device raises and reduction for all employees in a particular agency or company. Particularly in the police academy semarang, payroll system and payroll reports are used to personnel is still using a simple application that is using the application Excel in payroll calculation. It is considered less effective and efficient in showing work productivity payroll. Personnel expenditure approval mechanism to superiors still use the reports to be typed and search for data in the shelves of data such as salary slips, the last salary data, allowances that have been provided so it takes no small amount considering the number of personnel in much agencies. From these problems arise the idea to making a web-based payroll application in which employees can perform data processing, salaries, employee benefits and deductions. The methodology used in the making of this application is a prototyping method. Using the programming language PHP and CSS. The data base used MS SQL. Tools and editors used is MS SQL yog and Notepad ++. Supported by the availability of local Internet network within the company. This application will connect to each other between the payroll and disbursement of salary or financial department. Users are divided 4 levels that are administrators, personnel, payroll, and finance. With the web payroll application is expected to simplify the calculation of the net salary, reports the entire payroll and the making of a

payment request (SPM) which will be submitted to the supervisor (Governor of Police Academy).

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang pesat saat ini banyak menarik perhatian masyarakat luas. Perkembangan komputer yang dinamis diiringi perkembangan zaman dapat menghasilkan informasi yang cepat dan akurat dan tidak memerlukan waktu yang lama dalam menggali informasi yang dibutuhkan. Mulai dari sebuah perkantoran yang menggunakan komputer untuk sebuah sistem informasi yang berguna untuk perusahaan atau instansi tersebut dalam menyelesaikan semua pekerjaan yang ada, seperti menyimpan semua berkas-berkas penting sampai pembuatan laporan.

Salah satu masalah yang sangat penting adalah penggajian pegawai. Gaji merupakan sejumlah uang yang diberikan kepada seorang pegawai sebagai imbalan jasa atas usaha atau kerja yang telah dilakukannya terhadap perusahaan atau pun instansi pemerintahan. Dalam memberikan gaji setiap perusahaan atau instansi memiliki sistem yang berbeda-beda. Dimana gaji yang diberikan kepada para tenaga kerja juga berbeda sesuai dengan jabatan dan tingkat golongannya. Sehingga bukanlah suatu hal yang

mengherankan apabila suatu perusahaan mengalami kesulitan dalam melakukan perhitungan gaji tenaga kerja tersebut. Hal ini umumnya disebabkan karena adanya jumlah tenaga kerja yang sangat banyak dan waktu yang digunakan untuk menghitung gaji sangatlah singkat yang biasanya dilakukan di akhir bulan.

Demikian halnya pada Lembaga pendidikan Akpol bagian Sumber Daya Manusia yang dituntut kecepatan dan ketelitian dalam hal pemrosesan data, salah satu dari data tersebut adalah data penggajian Personil yang sangat dibutuhkan, suatu sistem penggajian yang dapat menghasilkan data dengan cepat, tepat dan akurat. Akan tetapi saat ini, pengolahan data penggajian Personil pada Lembaga pendidikan Akpol bagian Sumber Daya Manusia masih bersifat semi komputerisasi sehingga kebutuhan akan data tersebut pun tidak dapat terpenuhi secara optimal. Jika dilihat dari kinerjanya terkait dengan efisiensi waktu, kecepatan proses serta keefektifan kerja, maka akan memberikan hasil yang lebih memuaskan dibandingkan dengan penyelesaian secara semi komputerisasi.

2. TUJUAN

Tujuan dari penelitian ini adalah dihasilkannya rancangan sistem informasi

penggajian personil di Lembaga pendidikan Akpol bagian Sumber Daya Manusia.

3.LANDASAN TEORI

3.1 TUJUAN SISTEM PENGGAJIAN

Menurut Bodnar, George H. (2000):”

Tujuan utama dari human resource management cycle adalah untuk memfasilitasi pertukaran kas dengan pegawai untuk jasa yang telah diberikan.Tujuan ini mempunyai sasaran khusus,seperti[10]:

1. Untuk memastikan status,tariff pembayaran gaji,dan membayar pengurangan dari gaji pegawai yang diotorisasi.
2. Untuk membayar jasa actual yang dilakukan.
3. Untuk mencatat,mengklasifikasi, mendistribusikan, dan membuat laporan biaya yang berhubungan dengan pegawai secara tepat dan akurat.

3.2 PENGERTIAN SISTEM

Menurut O'Brien, James. A. (2005). sistem adalah penentuan proses dan data yang diperlukan oleh sistem baru, jika sistem itu berbasis komputer, perancangan dapat dinyatakan spesifikasi peralatan yang digunakan[12].

menjelaskan bahwa pengembangan sistem idealnya dilaksanakan dalam suatu kerangka rancangan induk sistem yang mengkoordinasikan proyek pengembangan sistem kedalam rancangan strategis perusahaan.

Dapat disimpulkan bahwa perencanaan sistem adalah proses penerjemahan kebutuhan pemakai informasi yang diperlukan oleh sistem yang ada serta untuk menunjang pengembangan sistem yang baru[6].

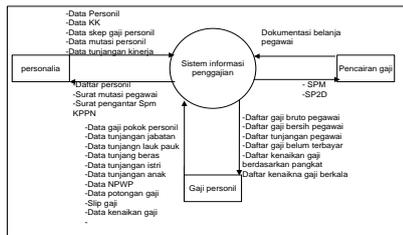
3.3 PENGERTIAN PROTOTYPENG Menurut O'Brien, James. A. (2005).

Prototyping adalah pengembangan yang cepat dan pengujian terhadap model kerja (prototipe) dari aplikasi baru melalui proses interaksi dan berulang-ulang yang biasa digunakan ahli sistem informasi dan ahli bisnis. Prototyping disebut juga desain aplikasi cepat (rapid application design/RAD) karena menyederhanakan dan mempercepat desain sistem[12].

4.1 PERANCANGAN SISTEM

Desain diagram konteks alur data umum dalam rancangan program penggajian personil Akademi Kepolisian

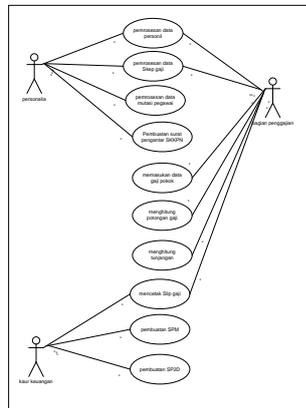
4.2 DIAGRAM KONTEKS



Gambar 4.1 : Diagram konteks

Diagram konteks penggajian di atas menjelaskan alur data secara umum yang ada di dalam sistem.

4.3 USE CASE



Gambar 4.2 : Diagram Use Case Sistem penggajian

Diagram use case Sistem informasi penggajian menggambarkan interteraksi secara keseluruhan antara semua user dengan sistem.

4.4 SEKENARIO DIAGRAM

1. Skenario login admin pada sistem
Skenario ini merupakan proses masuk admin ke dalam sistem penggajian username

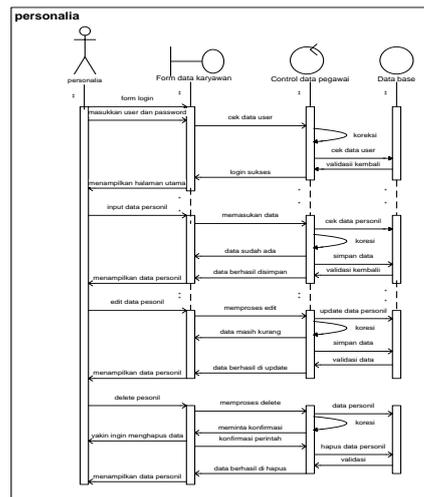
Dan password admin, dengan demikian admin bisa memantau sistem tersebut.

2. Skenario mengolah data personalia Skenario ini merupakan proses edit,tambah,cetak dan hapus data personil.

3. Skenario mengolah data penggajian Skenario ini merupakan proses perhitungan gaji

4. Skenario mengolahdata pencairan gaji Skenario Pengolah surat SPM

SEQUENCE DIAGRAM



Gambar 4.3 squence diagram

4.5 class diagram

perhitungan gaji dan pembuatan laporan

6.2 Saran

Pengembangan nantinya bisa mencakup seluruh bagian menggunakan satu sistem yang saling terhubung, dengan sistem yang saling terhubung bisa mempermudah pengolahan data dan laporan.

Demikianlah kesimpulan dan saran yang dapat penulis sampaikan, semoga dapat menjadi pertimbangan dan membantu sebagai sarana penelitian lebih lanjut.

DAFTAR PUSTAKA

[10] Bodnar, George H. (2000) Sistem Informasi Akuntansi. Jakarta: Salemba

[12] O'Brien, James. A. (2005). Pengantar Sistem Informasi Perspektif Bisnis dan Manajerial. Salemba.