

APLIKASI PENGGAJIAN PEGAWAI PADA KELURAHAN SUNGAI MERDEKA, SAMBOJA

Mardiana

Manajemen Informatika, STMIK Widya Cipta Dharma
Jl. H.Bangun RT 09 Kel Tanjung Harapan, Samboja
Yanadiana09@yahoo.co.id

ABSTRAK

Penelitian yang dilakukan ini bertujuan untuk dapat membuat sebuah Aplikasi Penggajian Pegawai pada Kelurahan Sungai Merdeka, Samboja. Dengan dibuatnya Aplikasi ini dapat digunakan untuk mempermudah kelurahan dalam mendata gaji pegawai. Perangkat Lunak Pendukung adalah *Flow Of Documen* (FOD), *Data Flow Diagram* (DFD), *Context Diagram* (CD) dan bahasa pemrograman yang digunakan adalah Microsoft Visual Basic 6.0 dengan menggunakan database Microsoft 2003.

Dari hasil penelitian ini dapat suatu Aplikasi Penggajian Pegawai untuk memudahkan pendataan sehingga dapat mempercepat pendataan penggajian pegawai pada Kelurahan Sungai Merdeka, Samboja.

Kata Kunci : *Aplikasi, Penggajian Pegawai, Kelurahan Sungai Merdeka.*

1. PENDAHULUAN

Seiring perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat dewasa ini sangat berpengaruh terhadap kemajuan di segala bidang, baik di sektor pemerintahan maupun swasta. Salah satu dari perkembangan teknologi informasi adalah komputer merupakan yang merupakan suatu media yang dapat membantu manusia untuk menyelesaikan berbagai pengolahan data, membuat suatu program, memberikan output berupa informasi dalam waktu singkat, akurat dan tepat guna.

Demikian pula yang terjadi pada Kelurahan Sungai Merdeka, Samboja dalam mengolah data dimana dalam memproses data penggajian pegawai masih bersifat manual, sehingga mekanisme kerja dengan sistem manual tidak efektif dan efisien serta memerlukan waktu yang cukup lama dalam membuat laporan penggajian pegawai karena mengingat proses data yang dilakukan masih dengan cara manual dan semi komputer (data yang ada sudah diproses menggunakan komputer tetapi terbatas pada penyimpanan data saja tanpa adanya proses otomatis).

Secara umum, hampir semua bagian-bagian dalam pengolahan data masih menggunakan cara yang manual, terutama dalam pengolahan data penggajian pegawai. Terdapat beberapa kendala dalam hal penggajian pegawai pada Kelurahan Sungai Merdeka, Samboja, seperti dalam hal proses pencarian data diri pegawai dan data gaji pegawai. Misalnya penyimpanan data yang tidak tersimpan pada suatu media penyimpanan yang terformat dengan sistematis. Selain itu kendala lain yang

dihadapi dalam penggajian pegawai yang ada yaitu proses pembuatan laporan-laporan yang masih menggunakan proses manual karena tidak adanya media penyimpanan yang terformat dengan baik, sehingga tidak efisien dalam operasional kerja.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka dapat dikembangkan aplikasi komputer sebagai bahan pertimbangan, dengan sistem yang sudah ada agar suatu sistem menjadi lebih baik, cocok dan sesuai dengan apa yang diinginkan. Maka dari itu diperlukan adanya pengolahan data yang lebih baik agar pengelolaan data penggajian pegawai secara khususnya bisa lebih sistematis dan lebih baik pula, dan juga agar hasil yang diperoleh dapat tercapai secara efektif dan efisien.

2. RUANG LINGKUP PENELITIAN

1. Cakupan permasalahan

Berdasarkan latar belakang yang di uraikan penulis di atas, maka dapat dirumuskan yaitu "Bagaimana Membangun suatu Aplikasi Penggajian Pegawai Pada Kelurahan Sungai Merdeka, Samboja".

2. Batasan-batasan penelitian

Berdasarkan perumusan masalah, maka batasan masalah yang dibuat meliputi sebagai berikut, antara lain:

1. *Input* data yang diperlukan pada aplikasi penggajian pegawai adalah:
 - 1) *Input* data jabatan
 - 2) *Input* data PNS
 - 3) *Input* data golongan
2. Proses yang dilakukan pada aplikasi penggajian pegawai adalah:
 - 1) Proses gaji PNS

3. Output yang dihasilkan pada aplikasi penggajian pegawai adalah:
 - 1) Pencetakan laporan daftar PNS
 - 2) Pencetakan laporan gaji PNS
 - 3) Pencetakan slip gaji PNS

3. Rencana hasil yang didapatkan

Untuk menghasilkan Aplikasi Penggajian Pegawai pada Kelurahan Sungai Merdeka, Samboja, sehingga dapat menghasilkan informasi yang relatif cepat, tepat dan akurat dalam hal pengelolaan gaji pegawai.

Memberikan solusi terbaik dalam penyelesaian masalah-masalah yang menyangkut data serta informasi yakni dengan membuat aplikasi.

3. BAHAN DAN METODE

3.1 Penjelasan Bahan

Bahan yang digunakan dalam tahap pengembangan sistem baik itu yang berjalan maupun sistem yang baru dibuat diantaranya adalah FOD (*Flow Of Document*), DFD (*Data Flow Diagram*), HIPO (*Hirarchy Plus Input Process Output*), ERD (*Entity Relationship Diagram*)

3.2 Metode Air Terjun

Metode yang digunakan dalam menganalisis data ini adalah menggunakan metode *Sistem Development Life Cycle* (SDLC) atau pada umum dikatakan paradikma *waterfall*, diantaranya:

1. Analisis

Pada tahap ini dilakukan analisa terhadap masalah yang ada berdasarkan beberapa kategori analisis, yaitu:

1. Analisis data

Analisis data yaitu analisis mengenai data apa saja yang akan diproses, baik sebagai masukan maupun keluaran. Dalam menganalisis data, hal yang dibutuhkan yaitu beberapa data yang diperoleh dari Kelurahan Sungai Merdeka, Samboja. Adapun data yang diperlukan anatara lain:

- 1) Data jabatan, data pegawai, dan data gajin pokok sebagai input data.
- 2) Proses gaji pegawai dan bentuk output laporan daftar jabatan, laporan daftar pegawai, laporan daftar gaaji pokok, laporan gaji pegawai, dan slip gaji.

2. Analisis teknologi

Analisis teknologi adalah analisis mengenai teknologi apa yang dipakai dalam aplilkasi yang sedang dirancang. Berdasarkan analisis yang dilakukan, maka untuk membangun aplikasi penggajian pegawai tersebut dengan menggunakan teknologi berbasis Visual Basic.

1) Analisi Perangkat Keras (*Hardware*)

Spesifikasi minimum perangkat keras yang dibutuhkan dalam pembuatan aplikasi penggajian pegawai ini meliputi:

- (1) Processor Intel Pentium 3
- (2) Memory minimal 128 MB
- (3) Harddisk minimal 40 GB

2) Analiss Perangkat Lunak (*software*)

- (2) Sistem Operasi Windows 7

(3) Microsoft Visual Basic 6.0

(4) Crystal Report 7

(5) Microsoft Office Access 2003

3. Analisis Sistem

Analisis aplikasi menjelaskan mengenai Aplikasi Penggajian Pegawai Pada Kantor Kelurahan Sungai Merdeka, Samboja.

2. Desain Sistem

Tahap desain atau perancangan sistem bertujuan untuk memberikan gambaran umum kepada pemakai tentang sistem teknologi informasi yang baru. Adapun alat bantu yang digunakan dalam perancangan system ini adalah :

- 1) FOD (*Flow of Document*)
- 2) DFD (*Data Flow Diagram*)
- 3) HIPO (*Hirarchy Plus Input Process Output*)
- 4) ERD (*Entity Relationship Diagram*)

3. Implementasi

Setelah melakukan analisis dan desain, maka dilakukan implementasi yaitu pembangunan sistem, dalam hal ini difokuskan pada pembuatan program. Adapun bagian-bagian yang dibangun dalam aplikasi ini adalah :

1. Struktur Database
2. *Form-form* Input
3. *Form-form* Proses
4. *Output/Laporan*

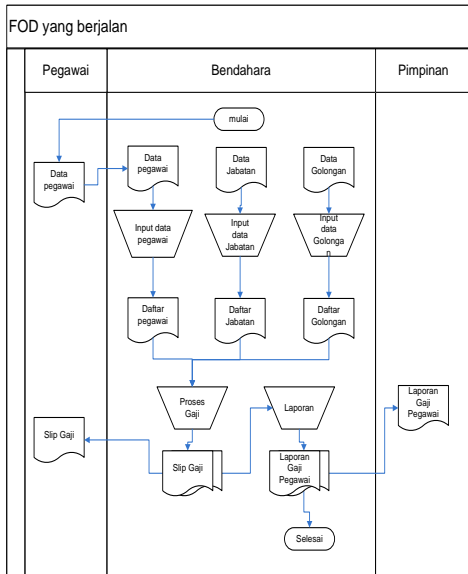
4. Testing

Tahapan pengujian dilakukan untuk mengetahui apakah sistem yang dibuat sudah termasuk dalam kriteria membangun sistem yang baik. Metode pengujian ini menggunakan metode *blackbox testing* yang memfokuskan pada keperluan fungsional dari *software*. Karena itu ujicoba *blackbox* memungkinkan pengembang *software* untuk membuat himpunan kondisi input yang akan melatih seluruh syarat-syarat fungsional dari program.

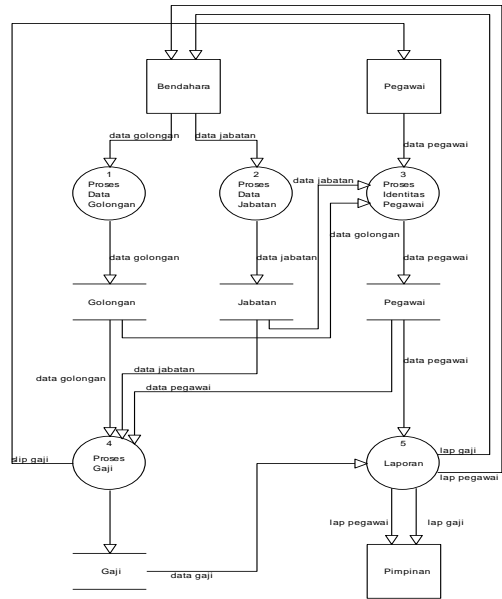
5. Maintenance

Ini merupakan tahap terakhir dalam model waterfall. *Software* yang sudah jadi dijalankan serta dilakukan pemeliharaan. Pemeliharaan termasuk dalam memperbaiki kesalahan yang tidak ditemukan pada langkah sebelumnya. Perbaikan implementasi unit sistem dan peningkatan jasa sistem sebagai kebutuhan baru.

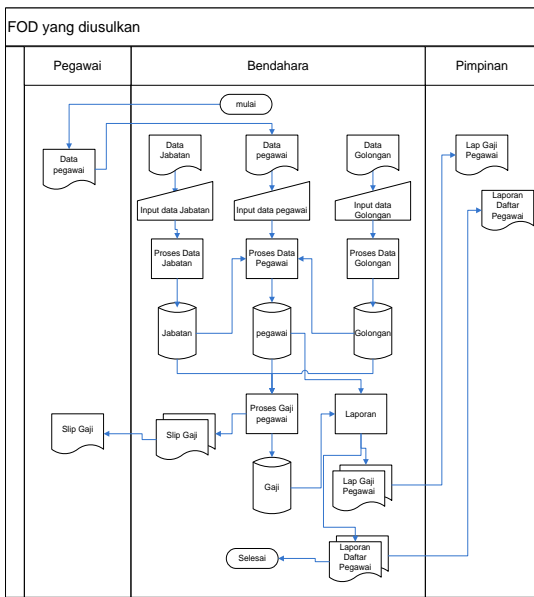
4. RANCANGAN SISTEM/APLIKASI



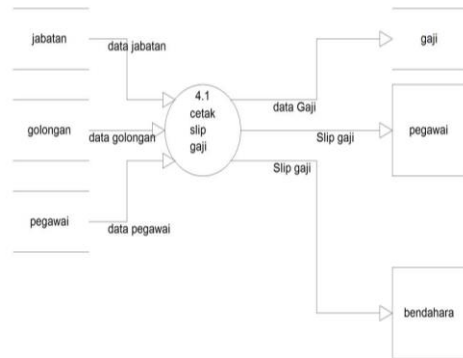
Gambar 1. Flow Of Document Yang Sedang Berjalan



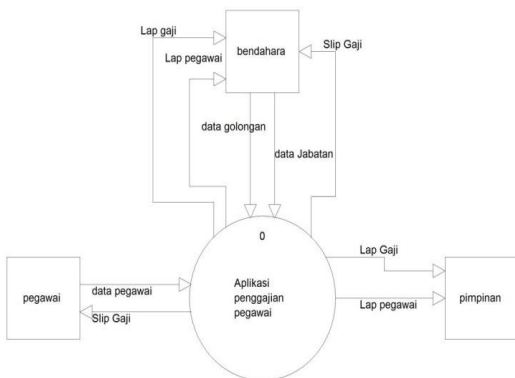
Gambar 4. DVD Level 0



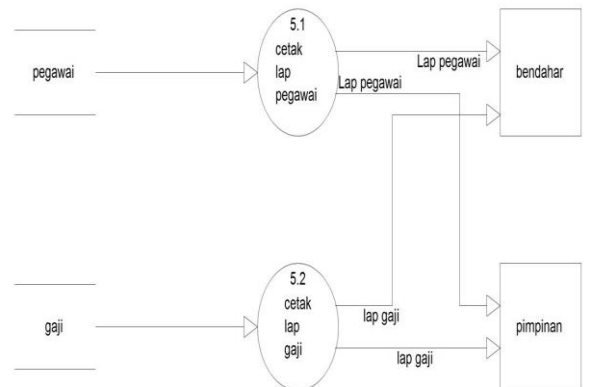
Gambar 2. Flow Of Document Yang Diusulkan



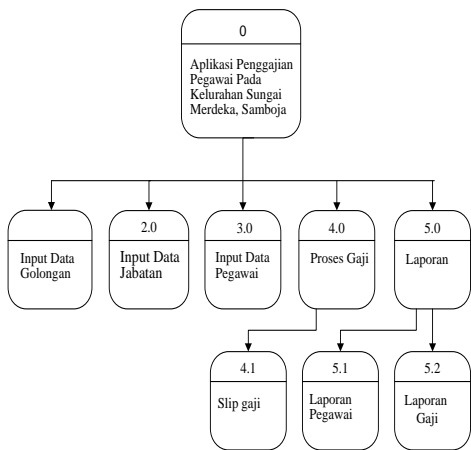
Gambar 5. DVD Level 1



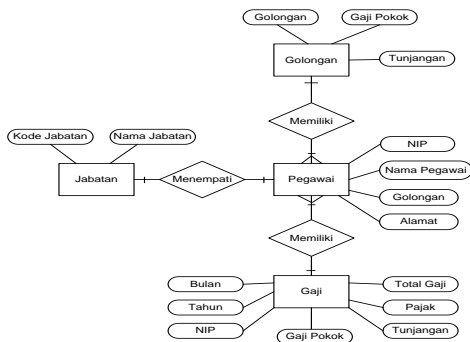
Gambar 3. Context Diagram



Gambar 6. DVD Level 1



Gambar 7. HIPO



Gambar 8. ERD

5. IMPLEMENTASI

Tabel 1 Data Pegawai

No.	Field Name	Type	Size	Keterangan
1	NIP	Text	255	NIP
2	Nama Pegawai	Text	255	Nama Pegawai
3	Tgl Lahir	Date/Time		Tanggal Lahir
4	Tempat Lahir	Text	255	Tempat Lahir
5	Alamat	Text	255	Alamat
6	JK	Text	255	Jenis Kelamin
7	Agama	Text	255	Agama
8	Status	Text	255	Status
9	Status Pegawai	Text	255	Status Pegawai
10	Pendidikan	Text	255	Pendidikan
11	ID Golongan	Text	255	ID Golongan
12	ID Jabatan	Text	255	ID Jabatan
13	Eselon	Text	50	Eselon
14	No Telp	Text	255	No Telp
15	Jumlah Tanggungan	Number		Jumlah Tanggungan
16	No_SK	Text	50	No SK
17	Tgl SK	Date/Time		Tanggal SK
18	Masa Kerja Golongan	Number		Masa Kerja Golongan

Tabel 2. Gaji Pegawai

No.	Field Name	Data Type	Field Size	Keterangan
1	No Slip	Text	15	No Slip
2	NIP	Text	50	NIP
3	Tgl Gaji	Date/Time		Tanggal Gaji
4	Status Pegawai	Text	20	Status Pegawai
5	Jabatan	Text	30	Jabatan
6	ID Golongan	Text	10	ID Golongan
7	Gaji Pokok	Currency		Gaji Pokok
8	Tunjangan Keluarga	Currency		Tunjangan Keluarga
9	Tunjangan Umum	Currency		Tunjangan Umum
10	Tunjangan Jabatan	Currency		Tunjangan Jabatan
11	Tunjangan Beras	Currency		Tunjangan Beras
12	Tunjangan PPH	Currency		Tunjangan PPH
13	Gaji Kotor	Currency		Gaji Kotor
14	Iuran Wajib	Currency		Iuran Wajib
15	Potongan Beras	Currency		Potongan Beras
16	Tabungan Perumahan	Currency		Tabungan Perumahan
17	PPH21	Currency		PPH21
18	Jml Potongan	Currency		Jumlah Potongan
19	Gaji Bersih	Currency		Gaji Bersih
20	Pembulatan	Currency		Pembulatan
21	Gaji Yg Di Bayar	Currency		Gaji Yang Di Bayar

Tabel 3. Golongan

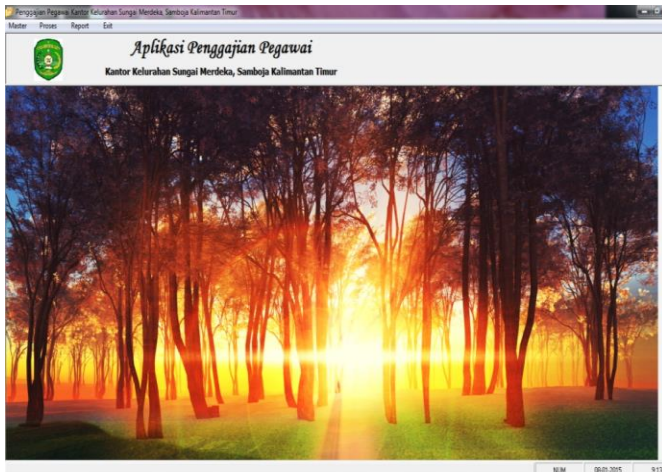
No.	Field Name	Data Type	Field Size	Keterangan
1	ID Golongan	Text	5	ID Golongan
2	Tunjangan Umum	Number		Tunjangan Umum
3	Iuran wajib	Number		Iuran Wajib
4	Beras	Number		Beras
5	Pajak	Number		Pajak
6	Tabungan perumahan	Number		Tabungan Perumahan

Tabel 4. Login

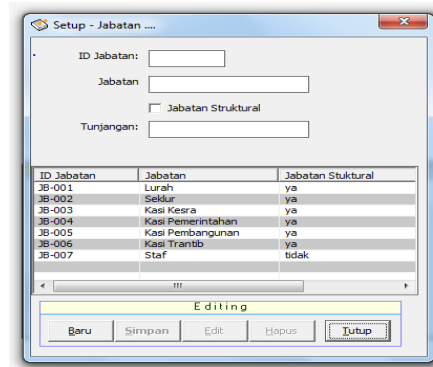
No.	Field Name	Data Type	Field Size	Keterangan
1	ID	AutoNumber		ID
2	User Name	Text	50	User Name
3	Password	Text	50	Password



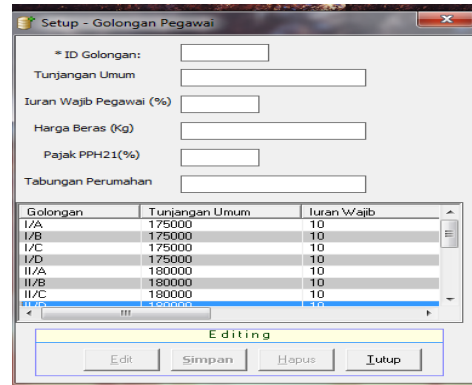
Gambar 9. Tampilan Form Login



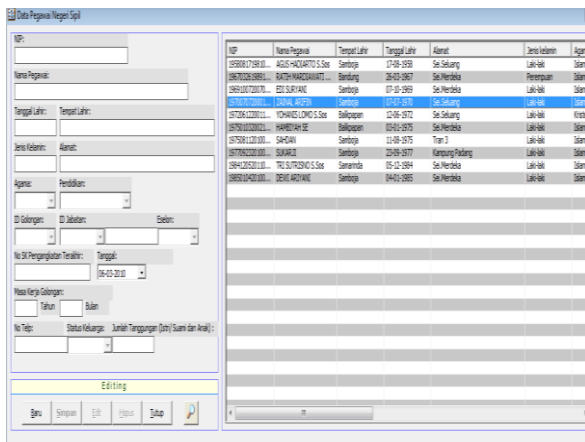
Gambar 10. Tampilan Form Menu Utama



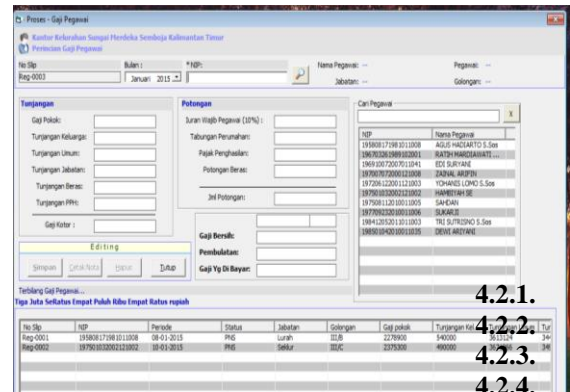
Gambar 13. Tampilan Form Input Data Jabatan



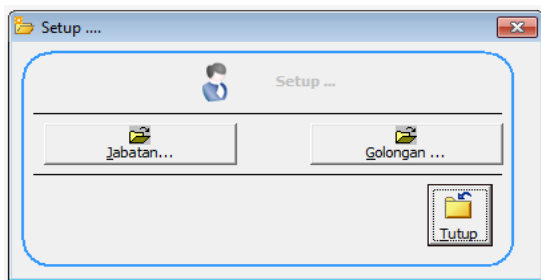
Gambar 14. Tampilan Form Input Data Golongan Pegawai



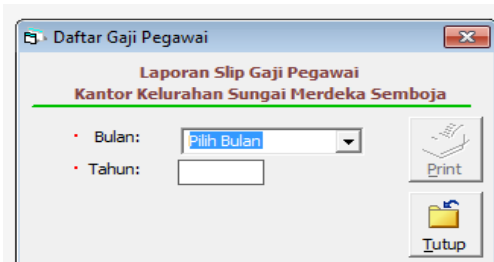
Gambar 11. Tampilan Master Input Identitas PNS 4.2.5.



Gambar 15. Tampilan Form Input Data Gaji PNS 4.2.6.



Gambar 12. Tampilan Master Tunjangan

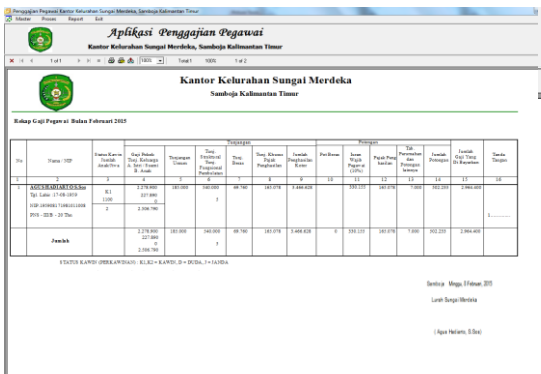


Gambar 16. Tampilan Form Cetak Laporan Daftar Gaji PNS

4.2.9.
4.2.10.
4.2.11.



Gambar 17. Tampilan Output Laporan Daftar PNS



Gambar 18. Tampilan Output Laporan Daftar Gaji Pegawai



Gambar 19. Tampilan Output Laporan Slip Gaji PNS

4. KESIMPULAN

Dengan adanya hasil penelitian yang dilaksanakan dan berdasarkan uraian yang telah dibahas pada bab-bab sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. Dengan adanya aplikasi penggajian pegawai ini maka dapat mempermudah proses penginputan data jabatan, data pegawai, data golongan, dan data gaji pegawai. Dan juga dengan adanya aplikasi penggajian pegawai ini, data hasil dari sistem dapat langsung dimanfaatkan oleh pihak yang membutuhkan, dalam hal ini secara langsung oleh bendahara gaji yang menggunakan aplikasi ini untuk

mengolah data penggajian pegawai dan lurah yang mendapatkan laporan hasil pengolahan penggajian pegawai.

2. Dengan dimanfaatkannya sistem ini diharapkan dapat membantu kendala-kendala yang ada pada pengolahan penggajian pegawai yang ada pada Kelurahan Sungai Merdeka, Samboja.

3. SARAN

Dari pembahasan dan kesimpulan maka penulis memberikan saran sebagai berikut:

1. Agar aplikasi penggajian pegawai pada Kelurahan Sungai Merdeka dapat dikembangkan lebih lanjut lagi bagi pihak-pihak yang termotivasi untuk melakukan pengembangan terhadap aplikasi ini agar sistem dapat menjadi lebih optimal, karena aplikasi penggajian pegawai ini masih jauh dari sempurna.
2. Sistem ini perlu di implementasikan dan juga dikembangkan kedalam bentuk aplikasi yang nyata, sehingga dapat digunakan sebagaimana mestinya.
3. Disarankan kepada Kelurahan Sungai Merdeka, Samboja dapat lebih mengoptimalkan pengguna komputer sebagai saran yang dapat berfungsi dengan baik dalam membantu kelancaran proses pengolahan data.

4. DAFTAR PUSTAKA

- Al-bahra Bin Ladjamudin. 2005. *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Yogyakarta :GrahaIlmu
- Daryanto, 2004, *Memahami Kerja Internet*. Bandung: Yrama Widya.
- Fathansyah, 2004, *Basis Data*, Informatika Bandung.
- Jogiyanto, 2005. *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- LPKBM MADCOMS, 2008, *Microsoft Visual Basic 6.0 untuk pemula*, Andi Offset, Yogyakarta.
- Pressman Roger. S, 2010. *Rekayasa Perangkat Lunak : Pendekatan Praktisi*, Yogyakarta : Andi
- Purwono H, 2013, *Personalialia edisi ke-3*, Penerbit Andi Offset, Yogyakarta.
- Rosa dan Shalahuddin, 2011, *Rekayasa Perangkat Lunak (Terstruktur dan Berorientasi Objek)*, Bandung : Modula
- Simarmata, Paryudi. 2006, *Basis Data*, Penerbit Andi, Yogyakarta.
- STMIK Widya Cipta Dharma, 2012 *Pedoman Penulisan Tugas Akhir*, Samarinda.