

APLIKASI PENGGAJIAN TENAGA HONORER PADA KANTOR SEKRETARIAT DAERAH BAGIAN HUMAS KABUPATEN NUNUKAN

Shinta Palupi¹⁾, Arman Maulana²⁾

¹Sistem Infomasi, STMIK Widya Cipta Dharma

²Manajemen Informatika, STMIK Widya Cipta Dharma

^{1,2}Jl. Prof. M. Yamin No.25, Samarinda, 75123

E-mail : basrie@wicida.ac.id¹⁾, fajarkriwil93@gmail.com²⁾

ABSTRAK

Aplikasi Penggajian Tenaga Honorer merupakan aplikasi yang digunakan *user* untuk mengelola data penggajian untuk mempermudah melakukan penggajian tenaga honorer.

Penelitian ini dilakukan pada Kantor Sekretariat Daerah Bagian Humas Kabupaten Nunukan dengan menggunakan metode penelitian yaitu pengumpulan data, observasi, wawancara, studi pustaka, analisis data, analisis kebutuhan, analisis teknologi, implementasi, pengujian dan pemeliharaan.

Pada Penelitian ini telah di bangun Aplikasi Penggajian Tenaga Honorer Pada Kantor Sekretariat Daerah Bagian Humas Kabupaten Nunukan dengan *design* sistem menggunakan *Flowchart*, *Sitemap* dan *Desain Layout*. Sistem ini di bangun menggunakan *software* yaitu dengan bahasa pemograman PHP, basis data MySQL, *web server local apache*. Notepad++ sebagai *editor web*.

Dari hasil implementasi aplikasi dapat disimpulkan bahwa Aplikasi Penggajian Tenaga Honorer Pada Kantor Sekretariat Daerah Bagian Humas Kabupaten Nunukan di rancang sebagai solusi bagi pihak bendahara dalam proses pengelolaan data penggajian.

Kata Kunci: Aplikasi Penggajian Tenaga Honorer

1. PENDAHULUAN

Seiring perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat maju dan berpengaruh terhadap kemajuan disegala bidang, bagi sector pemerintahan maupun swasta. Salah satu dari perkembangan teknologi informasi adalah komputer, yang merupakan suatu media yang dapat membantu manusia untuk menyelesaikan berbagai pengolahan data, membuat suatu program, berupa informasi dalam waktu singkat dan akurat.

Demikian pula yang terjadi pada Kantor Sekretariat Daerah bagian Hubungan Masyarakat (HUMAS) Kabupaten Nunukan, dalam mengolah data dimana dalam memproses data penggajian Tenaga Honorer masih bersipat manual, sehingga mekanisme kerja dengan sistem manual tidak efektif serta memerlukan waktu yang cukup lama dalam membuat laporan penggajian tenaga honorer karena mengikat proses data yang dilakukan masih dengan cara manual dan semi komputer (data yang ada sudah diproses menggunakan komputer tetapi hanya

terbatas pada penyimpanan data tanpa adanya proses otomatis).

Secara umum, hampir semua bagian-bagian dalam pengolahan data masih menggunakan cara yang manual, terutama dalam pengolahan data penggajian tenaga honorer. Terdapat beberapa kendala dalam hal Penggajian Tenaga Honorer pada Kantor Sekretariat Daerah bagian Hubungan Masyarakat (HUMAS) Kabupaten Nunukan, seperti dalam hal proses pencarian data diri, data lembur dan data penggajian tenaga honorer. Misalnya penyimpanan data yang tidak tersimpan pada suatu media penyimpanan yang terformat dengan sistematis. Selain itu kendala lain yang di hadapi dalam penggajian tenaga honorer yang ada yaitu proses pembuatan laporan-laporan yang masih menggunakan proses manual tidak adanya media penyimpanan yang terformat dengan baik, sehingga tidak efektif dalam oprasional kerja.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka peneliti tertarik untuk membuat sebuah sistem

komputerisasi dalam melakukan pencatatan data diri, data lembur, dan data penggajian tenaga honorer. Dengan adanya sistem ini diharapkan dapat mempermudah pekerjaan bendahara untuk melakukan proses pencatatan data diri, data lembur, dan data penggajian tenaga honorer di Kantor Sekretariat Daerah bagian Hubungan Masyarakat (HUMAS) Kabupaten Nunukan.

2. RUANG LINGKUP PENELITIAN

Luasnya ruang lingkup masalah yang ada, maka di perlukan batasan masalah pada hasil penulisan ini, permasalahan yang di angkat meliputi:

1. Aplikasi hanya dapat diakses oleh *user* bendahara.
2. Hak akses yang diberikan untuk *user* bendahara :
 - 1) Pengelolaan data pendidikan
 - 2) Pengelolaan data tenaga honorer
 - 3) Pengelolaan data lembur
 - 4) Pengelolaan data uang makan dan uang transportasi
 - 5) Pengelolaan data penggajian.
3. *Output* Bendahara terdiri dari :
 - 1) slip gaji
 - 2) laporan data honorer
 - 3) laporan data lembur dan
 - 4) laporan penggajian.

3. BAHAN DAN METODE

3.1 Bahan

1. Menurut Harip Santoso (2010) Aplikasi adalah suatu kelompok file yang bertujuan untuk melakukan aktivitas tertentu yang saling terkait, misalnya aplikasi *Pryroll*, aplikasi *Fixed Asset*.
2. Menurut Ahmad Ifham Sholihin (2010) Penggajian adalah balas jasa berupa uang kepada perseorangan atau perusahaan karena penggunaan keahlian di bidang tertentu.
3. Tenaga Menurut Seri Perundangan (2006), Tenaga Honor adalah seorang yang diangkat oleh pejabat Pembina kepegawaian atau pejabat lain dalam pemerintahan untuk melaksanakan tugas tertentu pada instansi pemerintah atau yang penghasilannya menjadi beban anggaran pendapatan dan belanja Negara atau anggaran pendapatan dan belanja daerah..

3.2 Metode Air Terjun

Untuk membuat sistem yang sesuai dengan masalah yang ada dan dapat menyelesaikan masalah tersebut, maka menggunakan metode *waterfall* dalam membangun Aplikasi Rawat Jalan Pada Klinik BOHC berbasis *Intranet*.

1. Analisis

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

1) Analisis Data

Dari hasil analisis data di peroleh beberapa data yang di pakai dalam sistem ini adalah data pasien,

data dokter, data rekam medis, data penyakit dan data admin.

2) Analisis Kebutuhan Fungsional

Analisis fungsional yaitu menjelaskan tentang analisis apa saja yang akan diproses. Sedangkan non fungsional yaitu analisis untuk mengetahui kebutuhan apa saja yang dibutuhkan dalam membuat suatu aplikasi dari segi perangkat lunak maupun perangkat keras.

3) Analisis Teknologi

Analisis teknologi tentang teknologi *software* dan *hardware* yang di gunakan dalam mendukung penggunaan Aplikasi Rawat Jalan pada Klinik BOHC.

4) Analisis Sistem

Analisis sistem ini merupakan proses pemeriksaan masalah dan penyusunan alternatif pemecahan masalah yang timbul serta membuat spesifikasi sistem yang baru atau sistem yang akan di usulkan dan dimodifikasi.

2. Perancangan

Setelah tahap analisis selesai, dibutuhkan tahap perancangan dari solusi yang didapat. Pada tahap ini dilakukan perancangan system sesuai dengan kebutuhan, dengan beberapa alat bantu, yaitu :

1) *Site Map*

2) *Flowchart*

3) *Desain Layout*

3. Implementasi

Implementasi merupakan penerapan dari desain yang dibuat, membangun sistem informasi baru, dibuat dalam suatu program. Tahap ini dilakukan konversi rancangan sistem kedalam kode-kode bahasa pemrograman yang diinginkan. Pada tahap ini dibuat komponen-komponen sistem yang meliputi struktur *database* dan tampilan *website*.

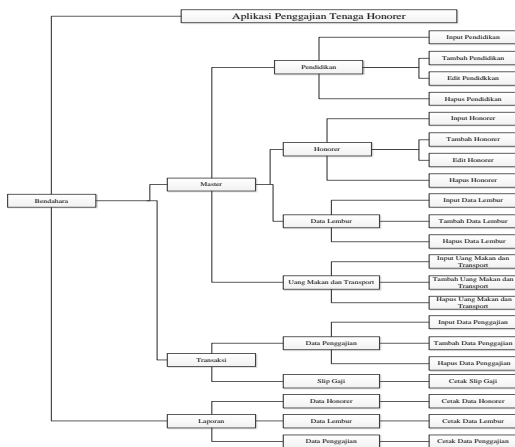
4. Testing

Melakukan pengujian yang menghasilkan kebenaran program. Proses pengujian berfokus pada logika internal perangkat lunak. Memastikan bahwa semua pernyataan sudah diuji dan memastikan apakah hasil yang diinginkan sudah tercapai atau belum. Pada tahap testing ini akan digunakan metode pengujian *Black Box*.

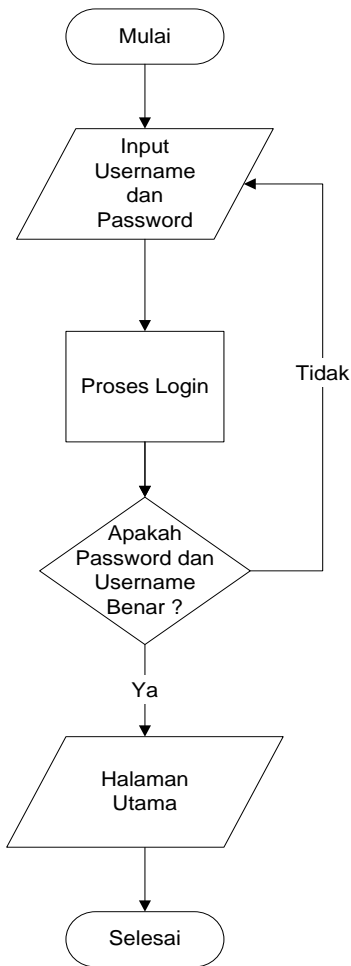
5. Pemeliharaan

Pemeliharaan biasanya ini merupakan *fase* siklus hidup yang paling lama. Sistem di instal dan dipakai. Pemeliharaan mencakup koreksi dari berbagai *error* yang tidak ditemukan pada tahap-tahap terdahulu, perbaikan atas implementasi *unit* sistem dan pengembangan sistem, sementara persyaratan-persyaratan baru ditemukan.

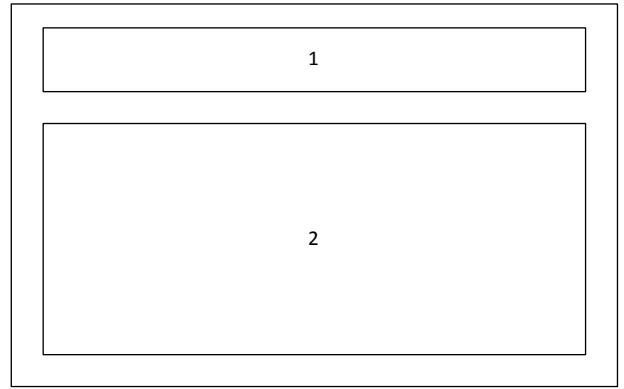
4. RANCANGAN APLIKASI



Gambar 1. Site Map Bendahara



Gambar 4. Flowchart Bendahara



Gambar 7. Desain Layout

5. IMPLEMENTASI

Tabel 1. Struktur tabel admin

No	Field Name	Data Type	Field Size	Keterangan
1	id_user	Char	4	Id admin
2	username	Varchar	32	Username admin
3	password	Varchar	32	Password admin
4	name	Varchar	20	Nama admin

Tabel 2. Struktur tabel bagian

No	Field Name	Data Type	Field Size	Keterangan
1	kd_bagian	Varchar	50	Kode bagian
2	nm_bagian	Varchar	100	Nama bagian
3	gaji_pokok	integer	10	Gaji pokok
4	uang_transport	integer	10	Uang transportasi
5	uang_makanan	integer	10	Uang makan
6	uang_lembur	integer	10	Uang lembur

Tabel 3. Struktur tabel karyawan

No	Field Name	Data Type	Field Size	Keterangan
1	id_karyawan	integer	11	Id karyawan
2	Nik	Varchar	32	Nik karyawan
3	Nm_karyawan	Varchar	100	Nama karyawan
4	Kelamin	varchar	100	Jenis kelamin
5	Gol_darah	Varchar	5	Golongan darah
6	Agama	varchar	20	Agama karyawan
7	Alamat_tinggal	Varchar	100	Alamat karyawan
8	No_telpon	Varchar	15	Nomor telpon

				karyawan
9	Tempat_lahir	Varchar	100	Alamat
10	Tanggal_lahir	date	-	Tanggal lahir karyawan
11	Status_kawin	varchar	20	Status kawin
12	jumlah_anak	integer	2	Jumlah anak
13	Pendidikan_terakhir	varchar	100	Pendidikan terakhir
14	Tahun_lulus	integer	10	Tahun lulus
15	Nm_bagian	varchar	100	Nama bagian
16	Tanggal_masuk	Date	-	Tanggal masuk
17	Nama_file	varchar	320	Foto karyawan

Tabel 4. Struktur lembur

No	Field Name	Data Type	Field Size	Keterangan
1	id	Varchar	20	Id karyawan
2	Nik	integer	11	Nik karyawan
3	Tanggal	date	-	Tanggal lembur
4	jam	varchar	32	Jam Lembur
5	Uang_lembur	varchar	50	Uang lembur karyawan
6	total	varchar	32	Total uang lembur

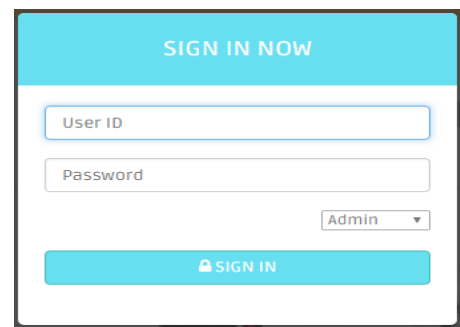
Tabel 5. Struktur tabel penggajian

No	Field Name	Data Type	Field Size	Keterangan
1	no_gaji	Varchar	20	No gaji masuk
2	P_gaji	Varchar	50	Periode gaji masuk
3	Tanggal	date	-	Tanggal gaji
4	Nik	Varchar	20	Nik karyawan
5	Gaji_poko	integer	20	Gaji pokok
6	Uang_transport	integer	20	Uang transport
7	Uang_makan	integer	20	Uang makan
8	Uang_lembur	integer	20	Uang lembur

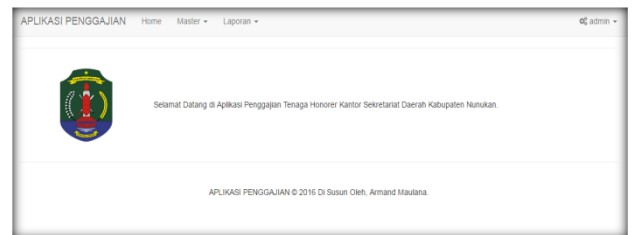
Tabel 5. Struktur tabel uang pokok

No	Field Name	Data Type	Field Size	Keterangan
1	Id_pokok	Varchar	32	Id pokok
2	nik	integer	11	Nik honorer
3	bulan	Varchar	100	Bulan pergaji

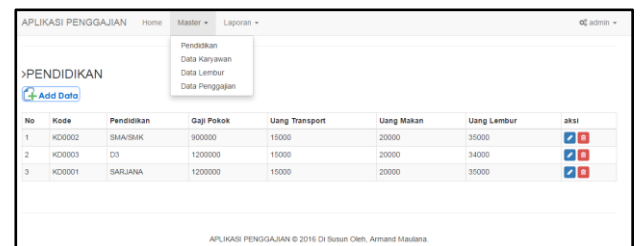
4	Uang_makan	Varchar	100	uang makan perhari
5	Uang_transport	Varchar	100	Uang transport perhari
6	hari	Varchar	100	Kehadiran perbulan
7	Uang_makan	Varchar	20	Total Uang makan
8	Uang_lembur	Varchar	20	Total Uang lembur



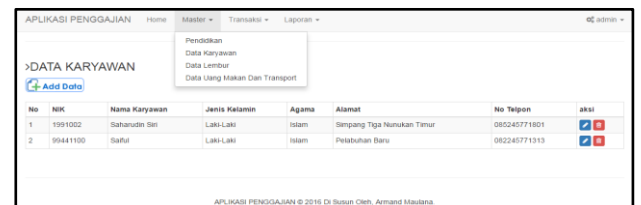
Gambar 1. Halaman Login



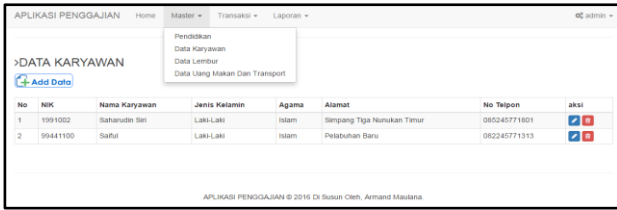
Gambar 2. Halaman Home



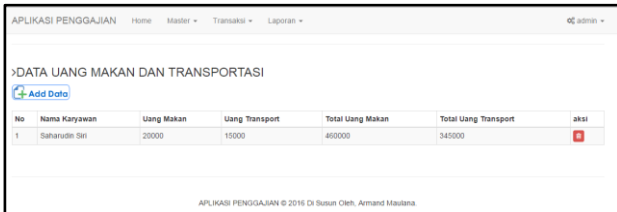
Gambar 3. Halaman Data pendidikan



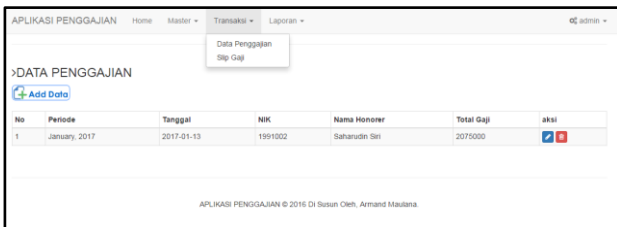
Gambar 4. Halaman Tambah Data honorer



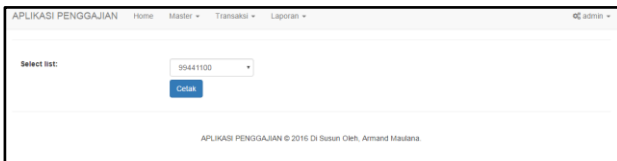
Gambar 5. Cetak Kartu Berobot lembur



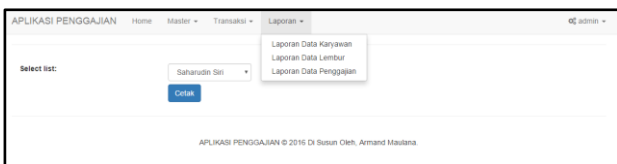
Gambar 6. Halaman Data uang makandan transport



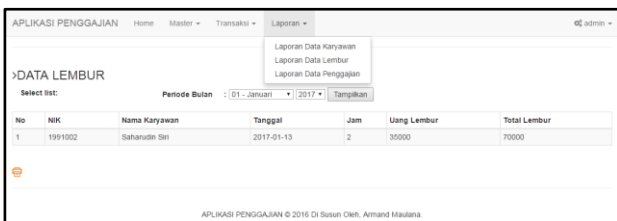
Gambar 7. Halaman Tambah Data pengajian



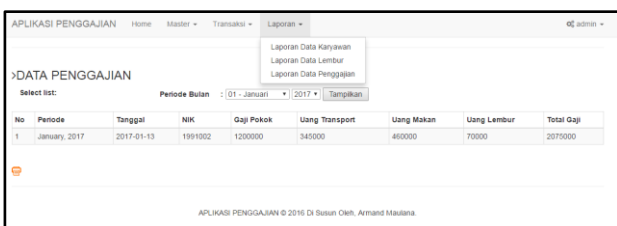
Gambar 8. Halaman slip gaji



Gambar 9. Halaman Laporan honorer



Gambar 10. Halaman laporan lembur



Gambar 11. Halaman laporan data pengajian

6. KESIMPULAN

Berdasarkan uraian dari masing-masing bab dan hasil pembahasan maka penulis dapat mengambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Pembuatan Aplikasi Penggajian Tenaga Honorer ini dirancang dengan tujuan untuk mempermudah penggajian.
2. Dengan adanya Aplikasi Penggajian Tenaga Honorer ini untuk mempermudah bendahara menginputkan data honorer, data lembur dan data penggajian.
3. Mempermudah untuk membuat laporan bulanan dan mencetak slip gaji.

7. SARAN

Berdasarkan dari hasil penelitian ini ada beberapa saran untuk berbagai pihak yang terkait, yaitu sebagai berikut :

1. Diharapkan dapat mengetahui siapa yang bertanggung jawab atas penggajian honorer pada *admin*, kantor.
2. Diharapkan apabila berbasis *intranet* harus bisa masuk ke jaringan
3. Ditambahkannya pengujian *beta* untuk mengetahui apakah program bisa di terima oleh bendahara maupun *user*.

8. DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Zainal,2010. *Kumpas Tuntas Notebook*.Yogyakarta: Mediakom
- Ahmad Ifham Sholihin 2010. *Buku Pintar Ekonomi Syariah*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama
- Anhar,2010. *Panduan Menguasai PHP & MySQL Secara Otodidak*. Jakarta: Mediakita
- Ardhana Kusuma,2012. *PHP Menyelesaikan Website 30 Juta*. Jakarta: Jasakom
- Hidayat, Rahmat,2010. *Cara Praktis Membangun Website Gratis*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo
- Kuswayatno Lia,2006. *Mahir Berkomputer Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk Kelas IX Sekolah Menengah Pertama*.Yogyakarta: Grafindo Media Pratama
- Leo M ,2010. *Sistem Jaringan Komputer untuk Pemula*. Yogyakarta: Andi
- Maryono Y., dan B. Patmi Istiana 2008. *Teknologi Informasi dan Komunikasi Kelas IX Sekolah Menengah Pertama*. Bogor: Quadra
- McLeod Raymond, Jr. dan George P.Schell, 2008. *Sitem Informasi Manajemen*. Jakarta: Salemba Empat
- Oneto, Erima dan Sugiarto, Yosep, 2009. *Anti Gaptek Internet*. Jakarta: Kawan Pustaka
- Putratama Supono Viridiandry, 2016. *Pemrograman Web dengan menggunakan PHP dan Framework Codeigniter*. Yogyakarta: Deepublish
- Salahuddin Muhammad, 2011. *Rekayasa Perangkat Lunak*. Bandung: Modula
- Santoso, Harip,2010. *Membuat Multiaplikasi Menggunakan Visual Basic 6.0*.Jakarta: PT Elex Media Komputindo

Seri Perundangan (2006). *Kumpulanperaturan pemerintah tentang penerimaan PNS*. Yogyakarta: PT AgromediaPustaka

STMIK Widya Cipta Dharma, 2013. *Petunjuk Penulisan Tugas Akhir Diploma Tiga*. Samarinda: STMIK Widya Cipta Dharma

Supardi Yuniar ,2010. *Web My Profile dengan Joomla 1.5.x*. Jakarta: Elex Media Komputindo Kompas

Sya'ban Wahyu,2010. *Build Your Blogger XML Template*. Yogyakarta: Andi

Wahyu Suprianto dan Ahmad Muhsin,2008. *Teknologi Informasi Perpustakaan*, Yogyakarta: Kanisius

Wicaksono, Yogi dan Dev Smith,2008. *Membangun bisnis online dengan mambo*. PT Elex Media Komputindo

Yuhefiza, Mooduto dan Hidayat, Rahmat,2009. *Cara Mudah Membangun Website Interaktif Menggunakan Content Managemen Joomla (CMS)*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo

Yuhefizar, 2008. *10 jam Menguasai internet: TEKNOLOGI dan APLIKASINYA*. Jakarta: PT Elex Media Komoutindo