

Perancangan Sistem Penggajian Di Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Kabupaten Jepara

Wahyu Dita Pratama¹⁾, Agung Handayanto²⁾.

^{1,2}Program Studi Informatika, Fakultas Teknik dan Informatika, Universitas PGRI Semarang, Jl. Sidodadi Timur No.24 Semarang, Jawa Tengah 50252, Indonesia.

¹Email : wahyudita022@gmail.com

²Email : agunghan@upgris.ac.id

Abstrak - Perkembangan teknologi khususnya komputer pada saat ini mempunyai peranan yang sangat penting dalam kehidupan di masyarakat. Teknologi yang terus berkembang di zaman sekarang diharapkan menjadi sarana penunjang untuk mengatasi permasalahan yang ada diperusahaan. Begitu juga dengan kantor Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Kabupaten Jepara, diharapkan dapat menyediakan informasi yang tepat dan akurat dalam membuat pengolahan data dan informasi data gaji pegawai. sistem yang sedang berjalan pada Kantor Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Kabupaten Jepara masih menggunakan Microsoft excel. Sistem informasi ini dirancang dengan menggunakan PHP MySQL, XAMPP, dan Sublime text. Sistem informasi ini dirancang sedemikian rupa untuk mempermudah dalam pembuatan laporan gaji pegawai lebih cepat dan akurat serta menarik. Sistem informasi ini bersifat dinamis, yaitu berarti bahwa informasi yang diberikan tersebut dapat berubah sewaktu-waktu berdasarkan keadaan yang terjadi, tapi sebisa mungkin sistem informasi ini akan dijadikan otomatis, yaitu sistem informasi akan berubah sendiri dengan perintah yang ditentukan.

Kata kunci: Sistem penggajian, teknologi berbasis web

PENDAHULUAN

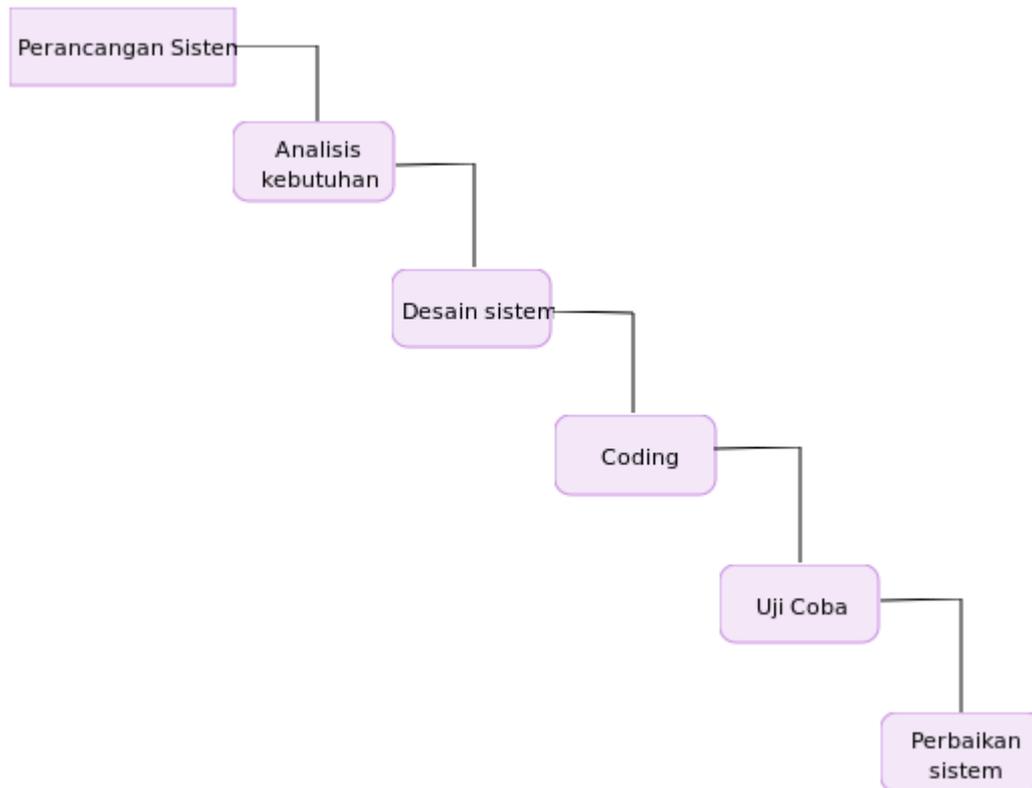
Gaji merupakan sejumlah uang yang diberikan kepada seseorang baik itu seorang pegawai atau karyawan sebagai imbalan jasa atas usaha atau kerja yang telah dilakukannya terhadap perusahaan. Dalam memberikan gaji setiap perusahaan memiliki sistem yang berbeda-beda. Di mana gaji yang diberikan kepada para tenaga kerja juga berbeda sesuai dengan jabatannya. 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 diakhir bulan.

Dalam menghadapi tuntutan kemajuan zaman tentunya tidak terlepas dari berbagai persoalan yang ada. namun diharapkan sebuah instansi mampu memanfaatkan komputer dalam sistem pengolahan data. Dengan pengolahan data yang baik yang diolah sedemikian rupa senantiasa dapat mengatasi masalah yang terjadi dan dapat menghasilkan informasi yang cepat, tepat dan akurat. Dengan adanya informasi yang lengkap dan berkualitas serta pengelolaan yang profesional maka akan menambah keunggulan dalam pengambilan keputusan. Pengolahan data gaji pegawai yang dijalankan pada Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga kabupaten Jepara masih menggunakan Microsoft excel. Sehingga dalam pengolahan data gaji pegawai dan pembuatan laporan pada Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga kabupaten Jepara terkesan kurang efektif.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode waterfall, Metode Waterfall adalah suatu proses perangkat lunak yang berurutan, dipandang sebagai terus mengalir kebawah (seperti air terjun) melewati fase-fase perencanaan, analisis kebutuhan, desain sistem, coding, uji coba dan perbaikan sistem.

Model air terjun (Waterfall Model) adalah pendekatan klasik dalam pengembangan perangkat lunak yang menggambarkan metode pengembangan linier dan berurutan. Ini terdiri dari lima hingga tujuh fase, setiap fase didefinisikan oleh tugas dan tujuan yang berbeda, di mana keseluruhan fase menggambarkan siklus hidup perangkat lunak hingga pengirimannya.



Gambar 1. Gambar Waterfall

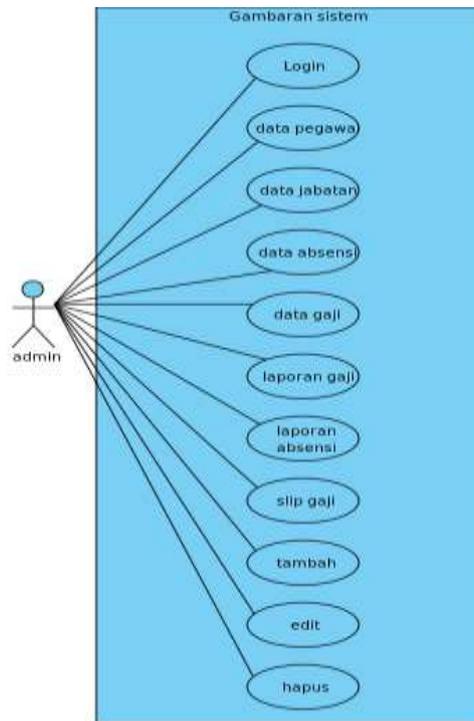
HASIL DAN PEMBAHASAN

Perancangan Sistem

Perancangan system menggunakan metode UML (*Unified Modeling Language*) yang meliputi *use case diagram*, *activity diagram*, *sequence diagram*. Use Case Diagram, merupakan gambaran hubungan antara actor dengan system. Juga sebuah diagram yang digunakan untuk mengetahui fungsi yang ada didalam sebuah system dan mempresentasikan sebuah interaksi actor dengan system. Manfaat dari use case diagram ini untuk memudahkan komunikasi dengan menggunakan domain expert dan end user. Dalam membangun perangkat lunak, dimulai dengan menganalisis kebutuhan sebuah system dalam perangkat lunaknya (Mega Natalia, n.d.).

Use Case Diagram

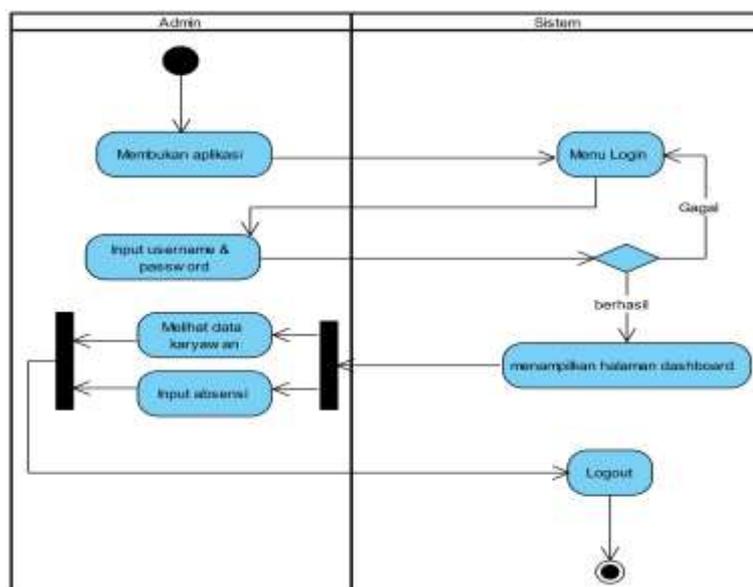
Use case diagram adalah satu dari berbagai jenis diagram UML (*Unified Modelling Language*) yang menggambarkan hubungan interaksi antara sistem dan aktor. Use Case dapat mendeskripsikan tipe interaksi antara si pengguna sistem dengan sistemnya.



Gambar 2. use case diagram

Activity Diagram

Activity Diagram merupakan rancangan aliran aktivitas atau aliran kerja dalam sebuah sistem yang akan dijalankan. Activity Diagram juga digunakan untuk mendefinisikan atau mengelompokan aliran tampilan dari sistem tersebut. Activity Diagram memiliki komponen dengan bentuk tertentu yang dihubungkan dengan tanda panah. Panah tersebut mengarah ke-urutan aktivitas yang terjadi dari awal hingga akhir.



Gambar 3. Aktiviti Diagram

Aplikasi dalam bentuk web memiliki fungsionalitas sebagai berikut :

Halaman Login

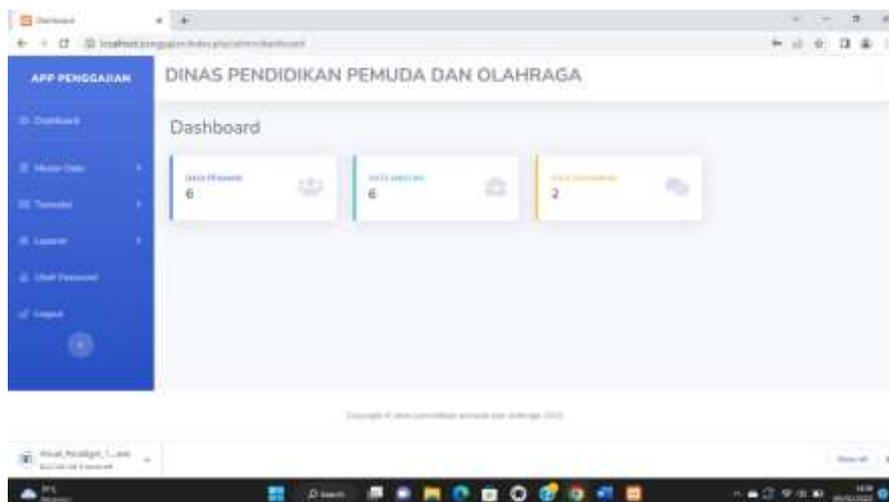
Tampilan halaman login untuk masuk ke aplikasi, dengan cara memasukkan *username* dan *password*



Gambar 4. halaman login

Halaman dashboard

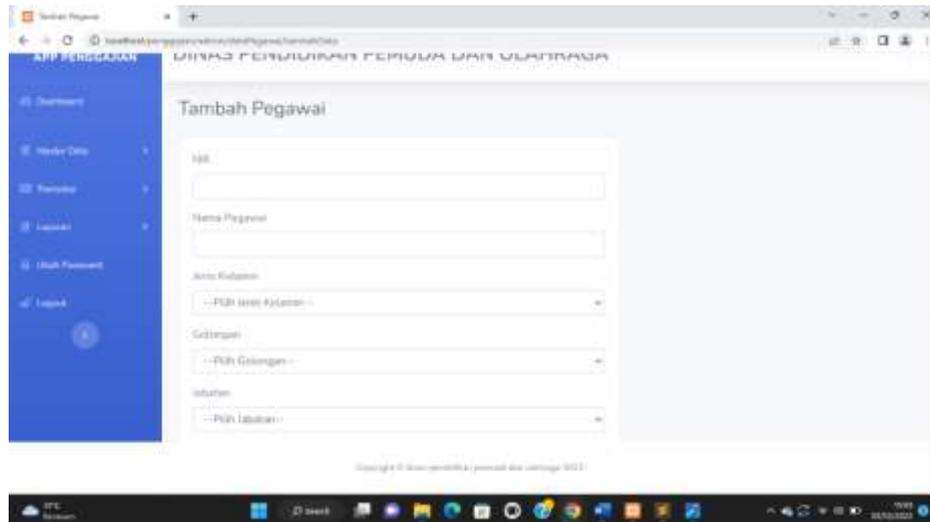
Halaman dashboard menampilkan beberapa menu seperti master data, transaksi, laporan, ubah password, dan logout.



Gambar 5. Halaman Dashboard

Halaman input data pegawai

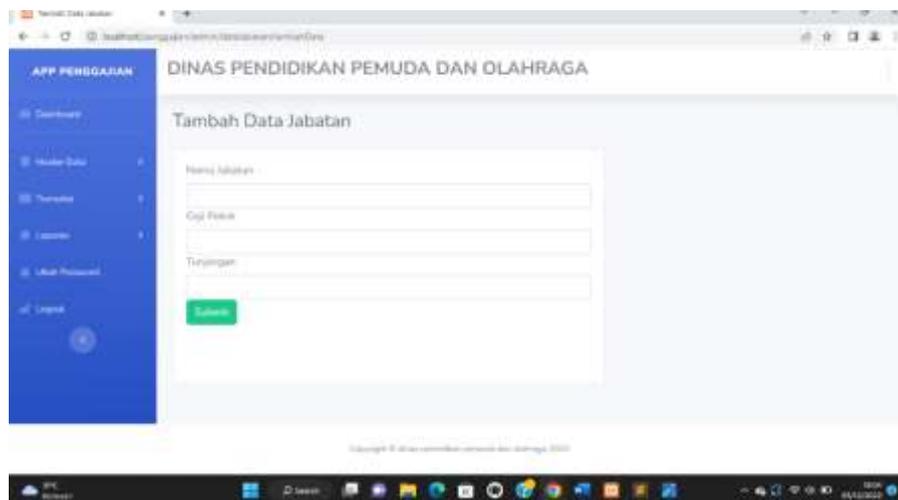
form tambah data jabatan ini, User harus memasukkan beberapa data yang diminta form data jabatan, untuk menyimpan data jabatan, User bisa klik tombol submit/simpan.



Gambar 6. Halaman Input data pegawai

Halaman input data jabatan

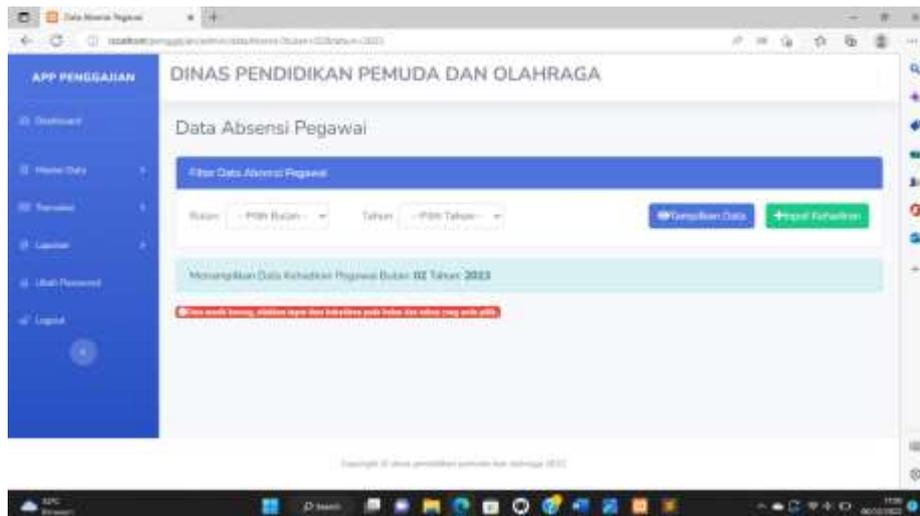
Halaman input data jabatan ini untuk menambah data pegawai yang belum ada di sistem.



Gambar 7 input data jabatan

Halaman input data absensi

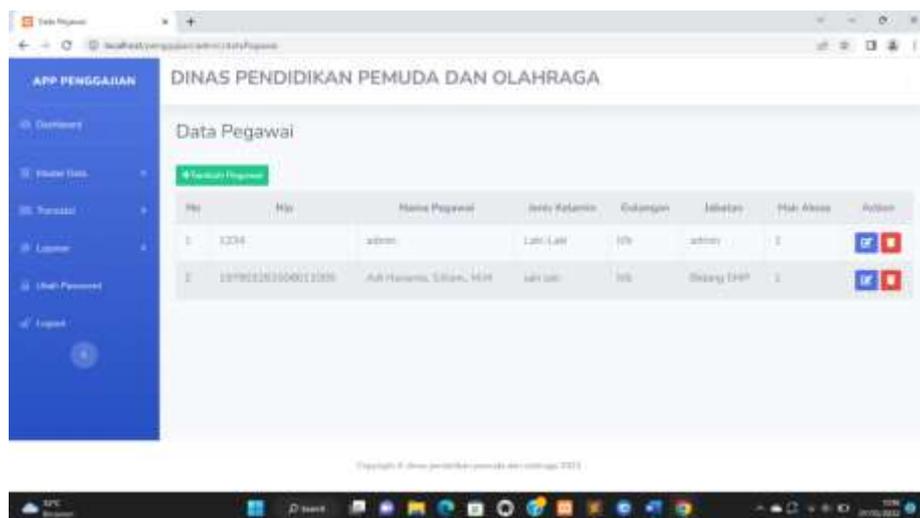
Pada halaman input data absensi ini admin wajib menginput absensi untuk bisa melihat hasil data gaji.



Gambar 8. halaman input absensi

Halaman data pegawai

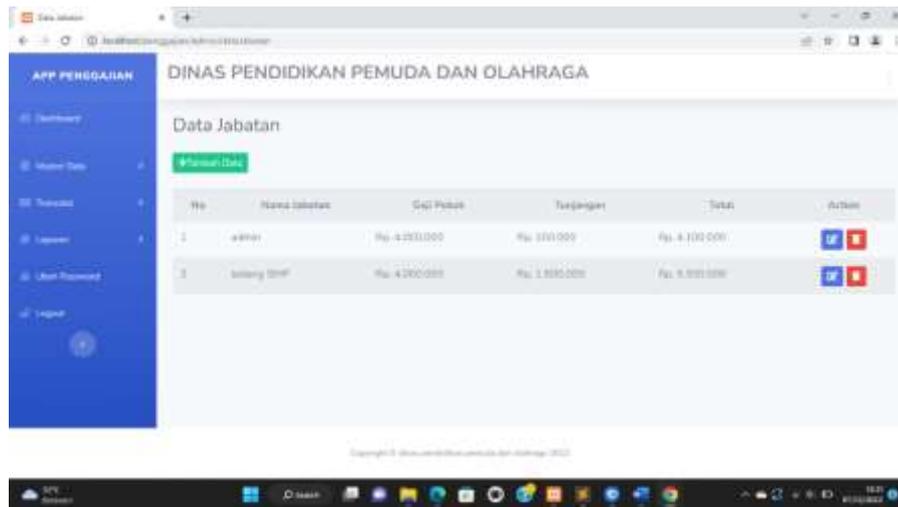
Pada halaman ini ditampilkan data pegawai yang sudah diinput oleh admin.



Gambar 9. Tampilan data pegawai

Halaman data jabatan

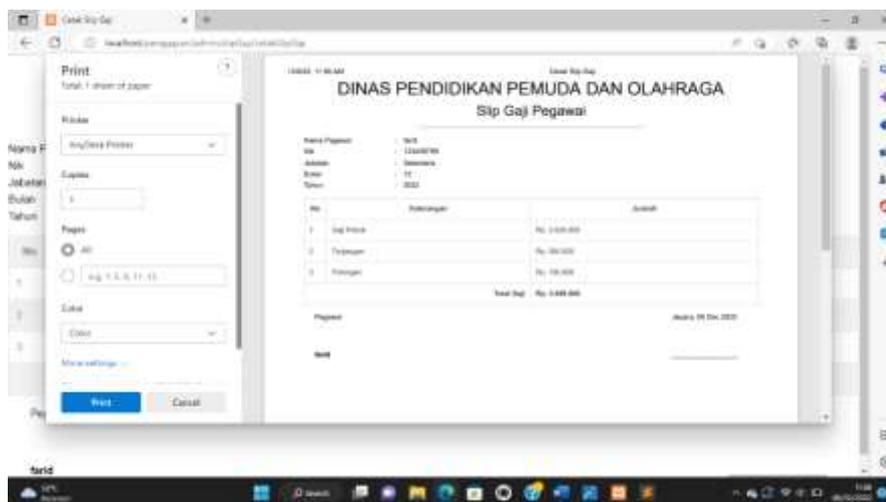
Pada halaman ini ditampilkan data jabatan yang sudah diinput oleh admin.



Gambar 10. tampilan data jabatan

Halaman slip Gaji

Halaman slip gaji ini kita dapat melihat data gaji atau jumlah gaji.



Gambar 11. Hasil Slip gaji

KESIMPULAN

Dengan adanya Sistem Penggajian dapat membantu dalam pengelolaan penggajian pegawai sehingga menghasilkan informasi yang valid. Penerapan sistem ini mampu mengatasi segala kendala tentang keterlambatan dan ketidak akuratan laporan-laporan yang berhubungan dengan masalah penggajian dapat diatasi.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, peneliti memberikan saran untuk Dinas Pendidikan Pemuda Olahraga kab Jepara diharapkan mampu mempertahankan sistem penggajian yang sudah dijalankan dan mengembangkannya lagi, juga dapat menambah fitur-fitur tambahan agar aplikasi lebih baik

DAFTAR PUSTAKA

- KURNIASARI, P. (n.d.). SISTEM DAN PROSEDUR PENGGAJIAN PADA DINAS PEKERJAAN UMUM, PERUMAHAN, DAN KAWASAN PERMUKIMAN KABUPATEN SLEMAN.
- Mega Natalia, Y. (n.d.). ANALISIS SISTEM INFORMASI AKUNTANSI PENGGAJIAN PEGAWAI Studi Kasus Pada Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 7 Purworejo SKRIPSI Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Ekonomi Program Studi Akuntansi Oleh.
- Suripatty, H. J. (2020). SISTEM INFORMASI PENGGAJIAN PADA KANTOR DINAS PENDIDIKAN DAN PENGAJARAN KABUPATEN NABIRE. In Jurnal Teknologi dan Rekayasa (Vol. 5, Issue 1).