



SISTEM INFORMASI PENGGAJIAN KARYAWAN  
PADA  
PT. ADITYA BUANA INTER  
DENGAN METODOLOGI BERORIENTASI OBYEK

Oleh :

Fiki Febrilia  
1222300019

PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA  
STMIK ATMA LUHUR  
PANGKALPINANG  
JULI 2015



SISTEM INFORMASI PENGGAJIAN KARYAWAN  
PADA  
PT. ADITYA BUANA INTER  
DENGAN METODOLOGI BERORIENTASI OBYEK

TUGAS AKHIR  
Diajukan sebagai syarat meraih  
Gelar Ahli Madya

Oleh :

Fiki Febrilia  
1222300019

PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA  
STMIK ATMA LUHUR  
PANGKALPINANG  
JULI 2015



**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
ATMA LUHUR PANGKALPINANG**

**TANDA PERSETUJUAN TUGAS AKHIR**

Nama : FIKI FEBRILIA  
NIM : 1222300019  
Program Studi : Manajemen Informatika  
Jenjang Studi : D3  
Judul : RANCANGAN SISTEM INFORMASI PENGGAJIAN  
KARYAWAN PADA PT. ADITYA BUANA INTER DENGAN  
METODOLOGI BERORIENTASI OBYEK

Pangkalpinang, Juli 2015

**Panitia Penguji**

Ketua,

(Hilyah Magdalena, M.Kom)

Ketua Program Studi,

(Melati Suci Mayasari, M.Kom)

Anggota,

(Lili Indah Sari, M.Kom)

Dosen Pembimbing,

(Melati Suci Mayasari, M.Kom)

Ketua

STMIK Atma Luhur,

  
(Prof. Dr. Moedjiono, M.Sc)

Pembantu Ketua

Bidang Akademik

(Bambang Adiwino, M.Kom)

## **ABSTRAKSI**

Sejalan dengan perkembangan ilmu dan teknologi dewasa ini, semakin banyak perusahaan atau instansi yang bermunculan. Pada masa sekarang, suatu perusahaan sebaiknya dapat bekerja dengan cepat tepat dan benar dengan tingkat ketelitian yang tinggi agar dapat terus berjalan dan bertahan dalam persaingan yang kompetitif. Sistem informasi yang dibutuhkan juga harus akurat, tepat waktu dan fleksibel. Hal ini akan menunjang kelancaran aktivitas di perusahaan atau instansi dalam kegiatan sehari-harinya.

Dengan masih adanya sistem penggajian karyawan yang menggunakan sistem manual, tentunya akan membutuhkan banyak waktu dan tenaga bila kita membutuhkan dokumen, adanya data yang terselip karena kurang terjaminnya keamanan data. Sehingga membutuhkan media penyimpanan yang cukup besar untuk dokumen tersebut.

Untuk mengatasi masalah tersebut, maka diperlukannya suatu sistem informasi penggajian yang terkomputerisasi untuk mengolah data gaji karyawan. Dengan memanfaatkan aplikasi sistem penggajian yang diusulkan yaitu dengan menggunakan Visual Basic.net diharapkan data yang masuk akan sesuai dengan output yang diharapkan, sehingga dapat diperoleh data secara tepat, cepat dan lebih efisien waktu, tenaga dan biaya.

**Kata Kunci : Sistem Informasi Penggajian, Visual Basic.net**

## **KATA PENGANTAR**

Bismillahirrohmanirohim.

Puji syukur kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat, taufik serta hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir dengan baik, dimana tulisan ini disajikan dalam bentuk buku yang sederhana. Adapun judul penulisan tugas akhir yang penulis ambil adalah :

### **SISTEM INFORMASI PENGGAJIAN KARYAWAN PADA PT. ADITYA BUANA INTER DENGAN METODOLOGI BERORIENTASI OBYEK**

Tujuan daripada penulisan tugas akhir ini adalah untuk menyelesaikan Program Diploma III (D3) pada Jurusan Manajemen Informatika STMIK Atma Luhur Pangkalpinang. Sebagai bahan penulisan diambil berdasarkan hasil penelitian, observasi dan beberapa sumber literatur yang mendukung penulisan ini. Penulis menyadari tanpa bimbingan dan dorongan oleh semua pihak maka penulisan ini tidak lancar. Oleh sebab itu izinkan penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada :

1. Bapak Drs. Djaetun HS, selaku Pendiri Yayasan STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.
2. Bapak Drs. Harry Sudjianto, MM, MBA, selaku Ketua Pengurus Yayasan STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.
3. Ibu Melati Suci Mayasari, M.Kom selaku Ketua Program Studi Manajemen Informatika dan Dosen Pembimbing Tugas Akhir.
4. Ibu Mira Melani, SE selaku Pembimbing Praktek yang telah membantu kelengkapan dokumen dalam pembuatan laporan Tugas Akhir beserta Bapak Samsul, Bapak Freddy, Bapak Agung, Bapak Rijal, Ibu Anytasari, Ibu Rokhimah dan semua karyawan PT. Aditya Buana Inter yang tidak bisa saya sebutkan satu-persatu atas bantuan dan kerjasamanya.

5. Kedua Orang tua dan seluruh keluarga tercinta atas perhatian yang tulus dan kasih sayang yang dicurahkan serta dorongan moril dan materil.
6. Seluruh rekan-rekan di STMIK Atma Luhur Pangkalpinang yang telah membantu menyumbangkan pikirannya demi kelancaran penulisan laporan Tugas Akhir ini.
7. Dapri Maulana Putra, S.Kom yang telah memberikan semangat dan motivasi untuk penulis dalam penyusunan laporan Tugas Akhir ini.
8. Serta semua pihak yang telah membantu terwujudnya penulisan laporan tugas akhir ini.

Penulis menyadari bahwa laporan Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna untuk itu penulis berharap saran serta kritik yang bersifat membangun demi penyempurnaan tulisan dimasa yang akan datang. Semoga penulisan Tugas Akhir ini bermanfaat bagi kita semua.

Atas perhatiannya penulis mengucapkan banyak terimakasih.

Pangkalpinang, Juni 2015

( Penulis )

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar III.1 : Struktur Organisasi PT. Aditya Buana Inter .....	39
Gambar III.2 : <i>Activity</i> Diagram Pendataan Karyawan .....	50
Gambar III.3 : <i>Activity</i> Diagram Rekap Absensi Karyawan .....	50
Gambar III.4 : <i>Activity</i> Diagram Rekap Lembur Karyawan.....	51
Gambar III.5 : <i>Activity</i> Diagram Upah Mingguan/Uang Makan.....	51
Gambar III.6 : <i>Activity</i> Diagram Slip Gaji .....	52
Gambar III.7 : <i>Activity</i> Diagram Laporan Penggajian Karyawan .....	52
Gambar III.8 : <i>Usecase</i> Diagram.....	56
Gambar IV.1 : <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD) .....	61
Gambar IV.2 : Transformasi ERD ke LRS .....	62
Gambar IV.3 : <i>Logical Record Structure</i> (LRS) .....	63
Gambar IV.4 : Struktur Tampilan .....	73
Gambar IV.5 : Rancangan Layar Menu Utama.....	73
Gambar IV.6 : Rancangan Layar Menu Master .....	74
Gambar IV.7 : Rancangan Layar Form Divisi .....	74
Gambar IV.8 : Rancangan Layar Form Data Karyawan .....	75
Gambar IV.9 : Rancangan Layar Form Tunjangan .....	75
Gambar IV.10: Rancangan Layar Form Potongan .....	76
Gambar IV.11: Rancangan Layar Menu Transaksi .....	76
Gambar IV.12: Rancangan Layar Form Rekap Absensi .....	77
Gambar IV.13: Rancangan Layar Form Rekap Lembur .....	77
Gambar IV.14: Rancangan Layar Form Slip Gaji.....	78
Gambar IV.15: Rancangan Layar Menu Laporan .....	79
Gambar IV.16: Rancangan Layar Form Cetak Laporan Gaji.....	79
Gambar IV.17: <i>Sequence Diagram</i> Entry Data Divisi .....	80
Gambar IV.18: <i>Sequence Diagram</i> Entry Data Karyawan.....	81
Gambar IV.19: <i>Sequence Diagram</i> Entry Data Tunjangan .....	82
Gambar IV.20: <i>Sequence Diagram</i> Entry Data Potongan .....	83

Gambar IV.21 : Sequence Diagram Entry Absensi.....	84
Gambar IV.22 : Sequence Diagram Entry Lembur .....	85
Gambar IV.23 : Sequence Diagram Slip Gaji .....	86
Gambar IV.24 : Sequence Diagram Laporan Daftar Gaji .....	87
Gambar IV.25 : Class Diagram Sistem Penggajian.....	88



## DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

### **Lampiran A : Dokumen Keluaran Sistem Berjalan**

Lampiran A-1 : Upah Mingguan.....	92
Lampiran A-2 : Slip Gaji .....	93
Lampiran A-3 : Laporan Daftar Gaji Karyawan.....	94

### **Lampiran B : Dokumen Masukan Sistem Berjalan**

Lampiran B-1 : Data Karyawan .....	95
Lampiran B-2 : Data Absensi.....	96
Lampiran B-3 : Data Lembur Karyawan .....	97

### **Lampiran C : Rancangan Keluaran Sistem Usulan**

Lampiran C-1 : Slip Gaji.....	98
Lampiran C-2 : Laporan Daftar Gaji Karyawan .....	99

### **Lampiran D : Rancangan Masukan Sistem Usulan**

Lampiran D-1 : Data Divisi.....	100
Lampiran D-2 : Data Karyawan .....	101
Lampiran D-3 : Data Tunjangan .....	102
Lampiran D-4 : Data Potongan .....	103
Lampiran D-5 : Rekap Absensi.....	104
Lampiran D-6 : Rekap Lembur .....	105

### **Lampiran E : Surat Keterangan Riset .....**

### **Lampiran F : Kartu Bimbingan .....**

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel IV.1 : Tabel Divisi .....	63
Tabel IV.2 : Tabel Absensi .....	63
Tabel IV.3 : Tabel Karyawan.....	64
Tabel IV.4 : Tabel Lembur .....	64
Tabel IV.5 : Tabel Tunjangan.....	64
Tabel IV.6 : Tabel DetailTunjangan.....	64
Tabel IV.7 : Tabel Potongan .....	65
Tabel IV.8 : Tabel DetailPotongan.....	65
Tabel IV.9 : Tabel Slip Gaji .....	65

## DAFTAR SIMBOL

### 1. Simbol Activity Diagram

*Start Point*



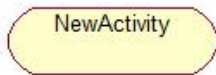
Menggambarkan awal dari aktivitas

*End Point*



Untuk mengakhiri aktivitas

*Activity State*



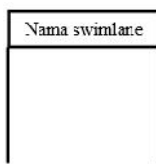
Menggambarkan proses bisnis

*Decision*



Pilihan untuk mengambil keputusan

*Swimlane*



Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi

*Transition*

Menggambarkan aliran perpindahan kontrol antara *state*

## 2. Simbol UseCase Diagram

### *UseCase*



Menggambarkan proses sistem atau kebutuhan sistem dari sudut pandang user

### Aktor



Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat di luar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri.

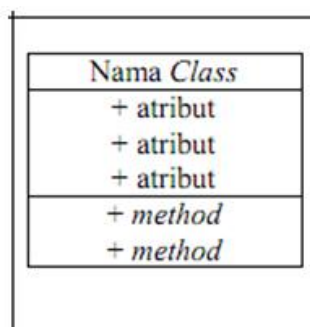
### *Asosiasi*



Komunikasi antara aktor dan *usecase* yang berpartisipasi pada *usecase* atau *usecase* memiliki interaksi dengan aktor.

## 3. Simbol Class Diagram

### Class



Blok-blok pembangun pada pemrograman berorientasi obyek. Sebuah class digambarkan sebagai sebuah kotak yang terbagi atas 3 bagian. Bagian atas adalah bagian nama dari class. Bagian tengah mendefinisikan property/atribut class. Bagian akhir mendefinisikan method-method dari sebuah class.

### *Association*



Merupakan sebuah relationship paling umum antara 2 class dan dilambangkan oleh sebuah garis yang menghubungkan antara 2 class.

### *Composition*



Jika sebuah class tidak bisa berdiri sendiri dan harus merupakan bagian dari class yang lain, maka class tersebut memiliki relasi *Composition* terhadap class tempat dia bergantung tersebut

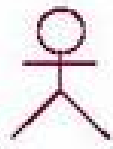
### *Dependency*



Digunakan untuk menunjukkan operasi pada suatu class yang menggunakan class yang lain.

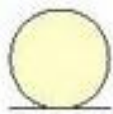
## **4. Simbol Sequence Diagram**

### *Aktor*



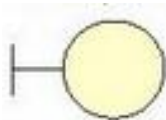
Menggambarkan orang yang sedang berinteraksi dengan sistem.

### *Entity Class*



Menggambarkan hubungan kegiatan yang akan dilakukan.

### *Boudary Class*



Menggambarkan sebuah penggambaran dari form.

*Control Class*



Menggambarkan penghubung antara *boundary* dengan tabel.

*A focus of control & a life line*



Menggambarkan tempat mulai dan berakhirnya sebuah *message*.

*A message*



Menggambarkan pengiriman pesan.

**5. Simbol Entity Relationship Diagram (ERD)**



*Entitas* : Menggambarkan suatu objek yang dapat diidentifikasi dalam lingkungan pemakai



Relasi : Menggambarkan adanya hubungan diantara sejumlah *entitas* yang berbeda



Garis : Menggambarkan penghubung antara relasi dengan entitas



*Entitas Lemah* : *Entitas* yang kemunculannya tergantung dari *entitas* lain yang lebih kuat

## DAFTAR ISI

	Halaman
Abstaksi .....	i
Kata Pengantar .....	ii
Daftar Gambar .....	iv
Daftar Lampiran .....	vi
Daftar Tabel .....	vii
Daftar Simbol .....	viii
Daftar Isi .....	xi
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1. Latar Belakang.....	1
2. Masalah.....	2
3. Tujuan Penulisan .....	2
4. Batasan Permasalahan .....	2
5. Metode Penelitian.....	3
6. Sistematika Penulisan.....	5
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
1. Konsep Sistem Informasi .....	7
a. Konsep Dasar Sistem Dan Informasi .....	7
b. Konsep Dasar Sistem Informasi .....	19
2. Analisa dan Perancangan Sistem.....	
Berorientasi Obyek dengan UML .....	21
a. UML.....	21
b. Analisa Sistem Berorientasi Obyek.....	25
1) Activity Diagram .....	25
2) Analisa Dokumen Keluaran.....	27
3) Analisa Dokumen Masukan.....	27
4) Usecase Diagram .....	27
5) Deskripsi UseCase.....	28

c. Perancangan Sistem Berorientasi Obyek .....	28
1) ERD .....	29
2) LRS .....	31
3) Tabel .....	32
4) Spesifikasi Basis Data .....	32
5) Rancangan Dokumen Keluaran .....	33
6) Rancangan Dokumen Masukan .....	33
7) Rancangan Layar Program .....	33
8) Sequence Diagram .....	33
9) Class Diagram (Entity Class) .....	35
3. Sistem Informasi Penggajian .....	37

### **BAB III ANALISA SISTEM**

1. Tinjauan Organisasi .....	38
a. Profil Perusahaan .....	38
b. Struktur Organisasi .....	39
c. Pembagian Tugas dan Tanggung Jawab .....	40
2. Analisa Proses .....	49
3. Analisa Keluaran .....	53
4. Analisa Masukan .....	54
5. Identifikasi Kebutuhan .....	55
6. Usecase Diagram .....	56
7. Deskripsi Usecase .....	57

### **BAB IV RANCANGAN SISTEM**

1. Rancangan Basis Data .....	61
a. ERD .....	61
b. Transformasi ERD ke LRS .....	62
c. LRS .....	63
d. Tabel .....	63
e. Spesifikasi Basis Data .....	65
2. Rancangan Antar Muka .....	70



a.	Rancangan Dokumen Keluaran.....	70
b.	Rancangan Dokumen Masukan.....	70
c.	Rancangan Dialog Layar.....	73
1)	Struktur Tampilan.....	73
2)	Rancangan Layar .....	73
d.	Sequence Diagram.....	80
3.	Rancangan Class Diagram (Entity Class) .....	88
 <b>BAB V PENUTUP</b>		
1.	Kesimpulan .....	89
2.	Saran .....	89
	Daftar Pustaka .....	91
	Lampiran A Keluaran Sistem Berjalan .....	92
	Lampiran B Masukan Sistem Berjalan .....	95
	Lampiran C Rancangan Keluaran .....	98
	Lampiran D Rancangan Masukan.....	100
	Lampiran E Surat Keterangan Riset.....	106
	Lampiran F Kartu Bimbingan .....	107