

**SISTEM INFORMASI PENGGAJIAN KARYAWAN KONTRAK
BERBASIS WEB PADA BADAN KEUANGAN DAERAH KOTA
PANGKALPINANG**

SKRIPSI



ANITA ALHADI

1422500125

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER

ATMA LUHUR

KOTA PANGKALPINANG

2018

**SISTEM INFORMASI PENGAJIAN KARYAWAN KONTRAK
BERBASIS WEB PADA BADAN KEUANGAN DAERAH KOTA
PANGKALPINANG**

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Melengkapi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Komputer**



ANITA ALHADI

1422500125

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
ATMA LUHUR
KOTA PANGKALPINANG**

2018

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

NIM : 1422500125

Nama : ANITA ALHADI

Judul Skripsi : SISTEM INFORMASI PENGGAJIAN KARYAWAN
KONTRAK BERBASIS WEB PADA BADAN
KEUANGAN DAERAH KOTA PANGKALPINANG

Menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir atau program saya adalah hasil karya sendiri dan bukan plagiat. Apabila ternyata ditemukan didalam laporan Tugas Akhir atau program saya terdapat unsur plagiat, maka saya siap untuk mendapatkan sanksi akademik yang terkait dengan hal tersebut.

Pangkalpinang, Agustus 2018



Anita Alhadi

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI
SISTEM INFORMASI PENGGAJIAN KARYAWAN KONTRAK
BERBASIS WEB PADA BADAN KEUANGAN DAERAH KOTA
PANGKALPINANG

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

ANITA ALHADI
1422500125

Telah dipertahankan didepan Dewan Penguji
Pada Tanggal 10 Agustus 2018

Dosen Pembimbing



Wishnu Aribowo Probonegoro, M. Kom.
NIDN. 0226037701

Susunan Dewan Penguji
Anggota



Kiswanto, S.T., M. Kom.
NIDN. 0228088401

Kaprodi Sistem Informasi



Okkita Rizan, M. Kom.
NIDN. 0211108306

Ketua



Melati Suci Mavasari, M. Kom.
NIDN. 0206098301

Skripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 10 Agustus 2018

KETUA STMIK ATMA LUHUR PANGKALPINANG



Dr. Husni Teta Sukmana, S. T., M. Sc.
NIP. 197710302001121003

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, yang telah melimpahkan segala rahmat dan karunia-nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini berjudul “SISTEM INFORMASI PENGGAJIAN KARYAWAN KONTRAK BERBASIS WEB PADA BADAN KEUANGAN DAERAH KOTA PANGKALPINANG“.Skripsi ini mengambil perancangan sistem penggajian berbasis website, dengan masalah yang dihadapi mengenai penggajian ataupun pencarian data yang diperoleh dari kantor Badan Keuangan Daerah Kota PangkalPinang yang sementara ini masih terdapat kurang efisien dan efektif dikarenakan bagian bendahara masih menggunakan cara yang masih manual dalam pembuatan slip maupun data gaji lainnya.

Dalam proses penyusunan Skripsi ini, penulis banyak mendapatkan bantuan moril maupun materil dari berbagai pihak. Untuk itu penulis menghaturkan rasa hormat dan terima kasih banyak kepada :

1. Kepada ALLAH SWT, atas rahmat-Nya yang tidak terhingga
2. Keluarga tercinta yang selalu memberi dukungan baik materil dan moril. Karena doa & restunya lah penulis dapat menghadapi masalah yang ada pada saat Pembuatan Skripsi ini, sehingga penulis dapat menyelesaikannya sesuai yang diharapkan.
3. Bapak Prof. Dr.HusniTejaSukmana.,S.T., M.Sc, selaku Ketua STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.
4. Bapak Okkita Rizan, S.Kom., M.Kom selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.
5. WishnuAribowoProbonegoro.,M.kom selaku dosen pembimbing Skripsi
6. Kartini,S.E selaku pembimbing praktek di Bakeuda Pangkalpinang.

Penulis menyadari bahwa Skripsi ini mempunyai banyak kekurangan, karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun, sehingga berguna sebagai bahan masukan guna meningkatkan mutu dari Skripsi ini.

Pangkalpinang, Agustus 2018

ANITA ALHADI



ABSTRAK

Laporan Skripsi dengan judul “ SISTEM INFORMASI PENGGAJIAN KARYAWAN KONTRAK BERBASIS WEB PADA BADAN KEUANGAN DAERAH KOTA PANGKALPINANG”

Tujuan Dalam Pembuatan laporan Skripsi ini adalah untuk membantu sistem penggajian karyawan yang ada pada Badan Keuangan Daerah Kota Pangkalpinang khususnya Bendahara Pengeluaran Untuk memudahkan pengolahan penggajian, laporan dan slip gaji, memberikan informasi pegawai Bakeuda. Berdasarkan permasalahan yang ada maka perlu dilakukannya analisis kebutuhan yang dibutuhkan perangkat lunak yang dibangun benar-benar bermanfaat, metode penelitian yang kami lakukan yaitu dengan menggunakan metode Waterfall Metode ini sangat baik digunakan untuk menyelesaikan masalah kesalahpahaman antara user dan analis serta membuat proses pengembangan sistem informasi menjadi lebih cepat dan mudah.

Pengamatan yang telah kami lakukan, dapat diketahui bahwa dalam proses perancangan sistem informasi penggajian karyawan dapat membantu dan mempermudah penggajian karyawan serta mempermudah pekerjaan Bendahara Pengeluaran dalam penginputan data karyawan maupun penggajian karyawan sehingga menghasilkan informasi secara cepat, tepat dan akurat dengan tidak mengurangi nilai dari informasi itu sendiri.

Kata Kunci : Penggajian, Bendahara Pengeluaran, slip Gaji

ABSTRACT

Thesis Report with the title "EMPLOYEE SALES INFORMATION SYSTEM WEB-BASED CONTRACT IN REGIONAL FINANCIAL AGENCY OF PANGKALPINANG CITY"

Purpose In making this thesis report is to help the employee payroll system in the Pangkalpinang City Regional Finance Agency especially the Spending Treasurer to facilitate payroll processing, reports and pay slips, provide information on Bakeuda employees. Based on the existing problems, it is necessary to do analysis of the needs of the software that is built really useful, the research method that we do is by using the Waterfall method. This method is very good to solve problems of misunderstanding between users and analysts and make the information system development process. Become faster and easier. Observations that we have done, it can be seen that in the payroll information system design process employees can help and facilitate employee payroll and facilitate the work of the Expenditurer in inputting employee data as well as employee payroll so as to produce information quickly, accurately and accurately by not reducing the value of the information own.

Keywords: Payroll, Spending Treasurer, Salary slip

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRACT	v
ABSTRAKSI	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR SIMBOL	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Tujuan dan Manfaat Penelitian	4
1.5. Manfaat Penelitian.....	4
1.6. Tujuan Penelitian.....	6
1.7. Sistematika Penulisan.....	9
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1. Konsep Dasar Sistem	11
2.1.1. Definisi Sistem.....	11
2.1.2. Karakteristik sistem.....	11
2.1.3. Klasifikasi sistem	14

2.2.	Konsep Dasar Informasi.....	15
2.1.1.	Definisi informasi.....	15
2.3.	Analisa Dan Perancangan Sistem Berorientasi Objek	15
2.3.1.	Activity Diagram.....	15
2.3.2.	UML(<i>Unified Modeling Language</i>).....	16
2.3.3.	<i>Adobe Dreamweaver</i>	18
2.3.4.	Rasional Rose.....	19
2.3.5.	XAMPP	20
2.3.6.	<i>Web Browser</i>	20
2.3.7.	<i>Analisa Dokumen Keluaran</i>	20
2.3.8.	<i>Analisa Dokumen Masukan</i>	21
2.3.9.	Use Case Diagram.....	21
2.3.10.	Deskripsi Use case	23
2.4.	Perancangan Sistem Berorientasi Objek	23
2.5.	Entity Relationship Diagram.....	23
2.6.	Tinjauan Pustaka	28
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		
3.1.	Model Pengembangan Perangkat Lunak	32
3.2.	Tahapan-tahapan waterfall	33
3.3.	<i>Metode Penelitian Dalam Perangkat Lunak</i>	34
BAB IV PEMBAHASAN		
4.1.	Tinjauan Organisasi.....	37
4.2.	Definisi Masalah	46
4.3.	Analisa Proses Bisnis	47
4.4.	<i>Activity Diagram</i>	49

4.5.	Analisa Keluaran	53
4.6.	Analisa Masukan	56
4.7.	Identifikasi Kebutuhan	42
4.8.	<i>Use Case Diagram</i>	45
4.9.	Deskripsi <i>Use Case</i>	47
4.10	Rancangan Basis Data	53
	4.10.1 Entitas Relationship Diagram.....	67
	4.10.2 Tranformasi ERD ke LRS	68
	4.10.3 LRS	69
	4.10.4 Tabel.....	70
	4.10.5 Spesifikasi Basis Data	73
4.11	StrukturTampilan	79
	4.11.1 Struktur Tampilan	79
	4.11.2 Rancangan Layar	80
4.12	Sequence Diagram.....	85
 BAB V PENUTUP		
5.1.	Kesimpulan.....	95
5.2.	Saran.....	95
DAFTAR PUSTAKA		97
LAMPIRAN		98
Lampiran A Keluaran Sistem Berjalan		98
Lampiran B Masukan Sistem Berjalan		102
Lampiran C Rancangan Keluaran Usulan.....		105
Lampiran D Rancangan Masukan Usulan.....		107
Lampiran E Surat Keterangan Riset.....		111
Lampiran F Kartu Bimbingan		113

DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar 4.1	: Struktur Organisasi	39
Gambar 4.2	: Activity Diagram Proses Nota Dinas.....	49
Gambar 4.3	: Activity Diagram Proses Slip Gaji Pegawai Kontrak	50
Gambar 4.4	: Activity Diagram Proses Kwitansi Gaji Pegawai Kontrak...	51
Gambar 4.5	: Activity Diagram Proses Serah Gaji Pegawai Kontrak	52
Gambar 4.6	: Activity Diagram Proses Pengarsipan Pegawai Kontrak	52
Gambar 4.7	: Use Case Diagram Login	60
Gambar 4.8	: Use Case Diagram Master	60
Gambar 4.9	: Use Case Diagram Transaksi	61
Gambar 4.10	: Use Case Diagram laporan	61
Gambar 4.11	: Entity Relationship Diagram (ERD)	67
Gambar 4.12	: Transformasi ERD ke LRS.....	68
Gambar 4.13	: Logical Record Structure (LRS)	69
Gambar 4.14	: Struktur Tampilan	79
Gambar 4.15	: Rancangan Layar Entry Data Karyawan	80
Gambar 4.16	: Rancangan Layar Entry Data Gaji	80
Gambar 4.17	: Rancangan Layar Entry Data Tunjangan	81
Gambar 4.18	: Rancangan Layar Entry Nota Dinas	81
Gambar 4.19	: Rancangan Layar Entry Gaji	82

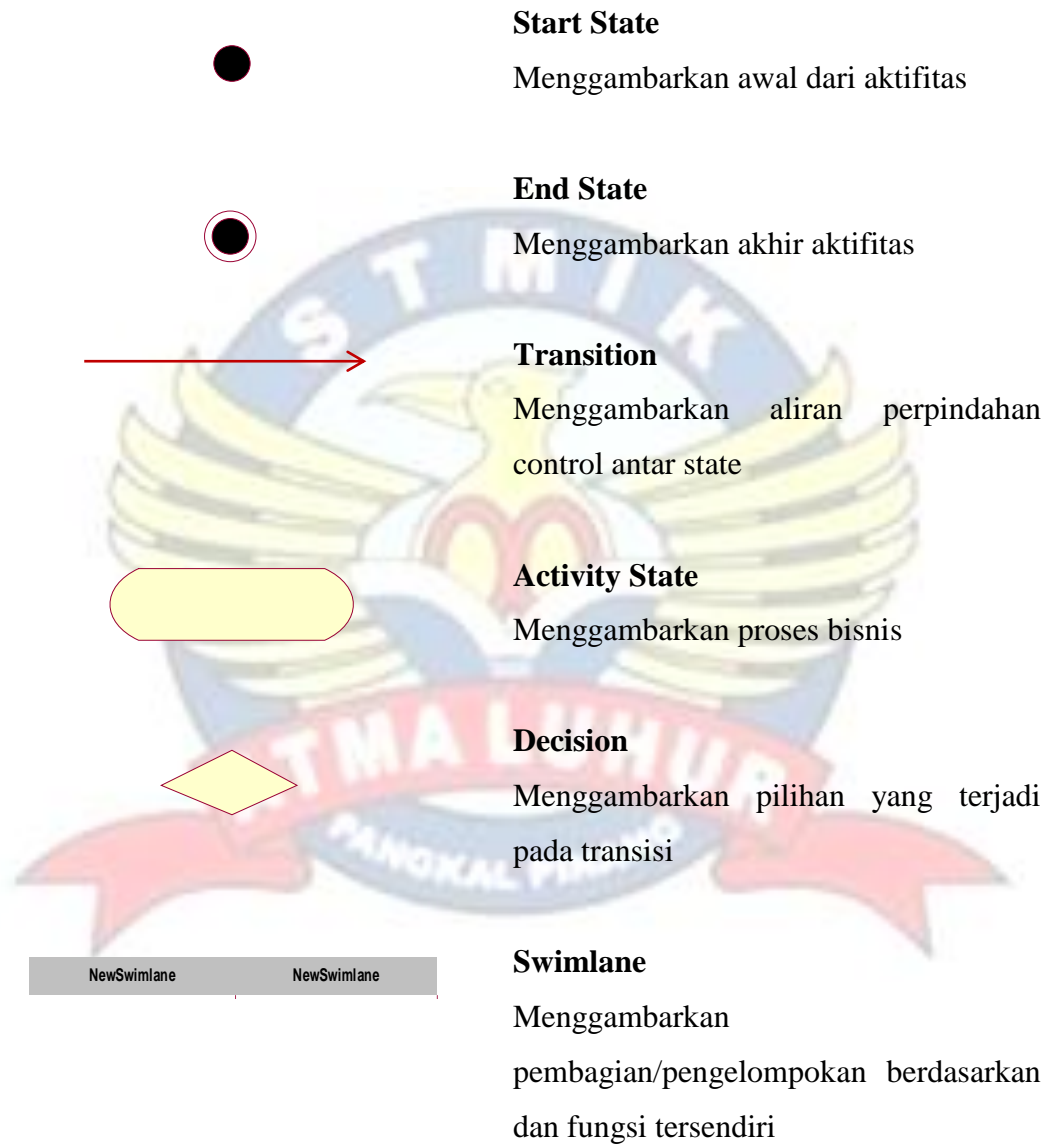
Gambar 4.20	: Rancangan Layar Cetak Kwitansi	82
Gambar 4.21	: Rancangan Layar Cetak Slip	83
Gambar 4.22	: Rancangan Layar Cetak Rekap Gaji	83
Gambar 4.23	: Rancangan Layar Cetak Data Karyawan	84
Gambar 4.24	: Rancangan Layar Cetak Rekap Tunjangan	84
Gambar 4.25	: Sequence Diagram Login Admin	85
Gambar 4.27	: Sequence Diagram Entry Data Karyawan	86
Gambar 4.28	: Sequence Diagram Entry Data Gaji	87
Gambar 4.29	: Sequence Diagram Entry Data Tunjangan	88
Gambar 4.30	: Sequence Diagram Entry Nota Dinas	89
Gambar 4.31	: Sequence Diagram Entry Gaji	90
Gambar 4.32	: Sequence Diagram Cetak kwitansi	91
Gambar 4.33	: Sequence Diagram Cetak Slip	92
Gambar 4.34	: Sequence Diagram Cetak Rekap Gaji	93
Gambar 4.35	: Sequence Diagram Cetak Data Karyawan	94
Gambar 4.36	: Sequence Diagram Cetak Rekap Rekap Tunjangan	94

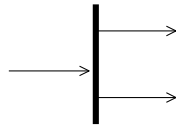
DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1 : Tabel Slip	70
Tabel 4.2 : Tabel Tunjangan	70
Tabel 4.3 : Tabel Dapat	70
Tabel 4.4 : Tabel Kwitansi	70
Tabel 4.5 : Tabel Gaji	71
Tabel 4.6 : Tabel Karyawan	71
Tabel 4.7 : Tabel Nota Dinas	71
Tabel 4.8 : Tabel Admin	72
Tabel 4.9 : Tabel Login	72
Tabel 4.10 : Struktur tabel Karyawan	73
Tabel 4.11 : Struktur Tabel Tunjangan.....	74
Tabel 4.12 : Struktur Tabel Gaji.....	74
Tabel 4.13 : Struktur Tabel Slip	75
Tabel 4.14 : Struktur Tabel Kwitansi	75
Tabel 4.15 : Struktur Tabel Nota Dinas	76
Tabel 4.15 : Struktur Tabel Login	77
Tabel 4.16 : Struktur Tabel Admin	77
Tabel 4.17 : Struktur Tabel Dapat	78

DAFTAR SIMBOL

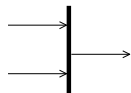
ACTIVITY DIAGRAM





Fork

Untuk menunjukkan kegiatan yang dilakukan secara parallel atau untuk menggabungkan dua kegiatan parallel menjadi satu.



Join

Yaitu mempunyai 2 atau lebih transisi masuk dan hanya 1 transisi keluar.

USE CASE DIAGRAM



NewUseCase

Use Case

Use case dibuat berdasar keperluan actor, merupakan “apa” yang dikerjakan system, bukan “bagaimana” system mengerjakannya



Actor

Actor menggambarkan orang, system atau external entitas / stakeholder yang menyediakan atau menerima informasi dari system.

Actor memberi input atau menerima output informasi dari system



Association

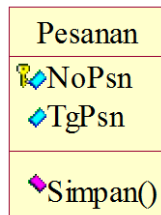
Ujung panah pada association antara actor dan use case mengindikasikan siapa / apa yang meminta interaksi dan bukannya mengindikasikan aliran data

<<Include>>

Include

Menggambarkan suatu use case termasuk di dalam use case lain (diharuskan).

CLASS DIAGRAM



Class Diagram Tanpa Method

Menggambarkan sesuatu yang mengkapsulin formasi dan perilaku.

Association

Menggambarkan mekanisme komunikasi suatu objek dengan objek lainnya. Atau dapat juga menggambarkan ketergantungan antara objek.



Multiplicity

Menggambarkan banyaknya object yang terhubung dengan yang lainnya. Contoh :

1 Tepat Satu

0..* Nol atau lebih

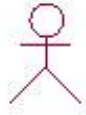
1..* Satu atau lebih

0..1 Nol atau Satu

5..8 range 5 s.d 8

4..6,9 range 4 s.d 6 dan 9

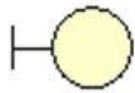
SEQUENCE DIAGRAM



Actor

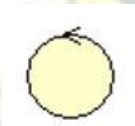
Actor menggambarkan orang, system atau external entitas / stakeholder yang menyediakan atau menerima informasi dari system.

Actor memberi input atau menerima output informasi dari sistem.



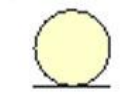
Boundary

Boundary atau disebut juga dengan Form, tempat user berintraksi untuk memberikan masukan data.



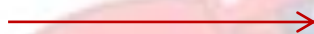
Control

Control menjembatani User berintraksi dengan form untuk menghubungkannya dengan entity.



Entity

Entity merupakan letak dimana data disimpan



Object Message

Untuk menunjukkan aliran kegiatan atau urutan dari intraksi



Recursive

Message yang dikirim untuk dirinya sendiri



Activation

Mewakilisebuaheksekusioperasidariobyek



Lifeline

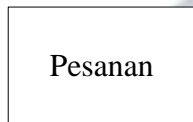
Garis titik-titik yang terhubung dengan obyek



Loop

Mengambarkan suatu kegiatan yang dilakukan secara berulang-ulang.

ENTITY RELATIONSHIP DIAGRAM



Entitas

Suatu obyek yang dapat diidentifikasi di lingkungan pemakai



Relasi

Menunjukkan adanya hubungan diantara sejumlah entitas yang berbeda.



Garis

Sebagai penghubung antara relasi dengan entitas

