

SISTEM INFORMASI PENGGAJIAN PEGAWAI DI SETDAKO LHOKSEUMAWE

Yusdiana¹, Angga Pratama²

Sistem Informasi Universitas Malikussaleh Lhokseumawe
Jl. Cot Tgk Nie-Reulet, Aceh Utara, 141 Indonesia email :
dianayus60@gmail.com, angga.aqa@bsi.ac.id²

Abstrak

Gaji adalah sebuah bentuk pembayaran atau sebuah hak yang diberikan oleh sebuah perusahaan atau instansi kepada pegawai. Di mana biasanya gaji yang diberikan kepada para Pegawai juga berbeda sesuai dengan jabatan dan tingkat golongannya. Untuk itu, dibutuhkan sistem informasi penggajian pegawai yang terkomputerisasi, efektif dan efisien. Salah satu permasalahan yang timbul dalam studi kasus pada Setdako Lhokseumawe bagian Keistimewaan dan Kesra adalah ketidak efisienan pada proses inputan data pegawai saat ini sistem yang digunakan masih manual dengan menggunakan buku register dan Microsoft Excel. Diharapkan dengan adanya sistem ini dapat Memberi kemudahan kepada pihak Setdako Lhokseumawe Bagian Keistimewaan dan Kesra dalam proses pencatatan data gaji pegawai.

Kata kunci : register, sistem informasi, Penggajian Pegawai

1. Pendahuluan

Saat ini, dunia tengah memasuki era revolusi industri 4.0 atau revolusi industri dunia ke-empat dimana teknologi telah menjadi basis dalam kehidupan manusia. Segala hal menjadi tanpa batas dan tidak terbatas akibat perkembangan internet dan teknologi digital ini, teknologi di era ini semakin memegang peranan penting untuk membantu aktivitas kerja di instansi atau perkantoran baik dari lembaga pemerintah maupun swasta. Penerapan teknologi komputer sebagai alat pengolah data, memproses dan menyajikan data-data menjadi informasi yang mudah di pahami, juga sebagai perangkat untuk meningkatkan kinerja dari sebuah sistem. Penggunaan teknologi komputer sebagai alat teknologi informasi dalam dunia perkantoran memberikan keberadaan teknologi informasi juga sangat berguna bagi pihak instansi untuk mempermudah kinerja dalam proses penggajian pegawai.

Gaji adalah sebuah bentuk pembayaran atau sebuah hak yang diberikan oleh sebuah perusahaan atau instansi kepada pegawai. Di mana

biasanya gaji yang diberikan kepada para tenaga kerja juga berbeda sesuai dengan jabatan dan tingkat golongannya. Sistem informasi penggajian merupakan kebutuhan yang sangat diperlukan untuk mengetahui daftar gaji pegawai pada Sekretariat Daerah Kota Lhokseumawe Bagian Keistimewaan dan Kesra, selain itu dapat mengetahui tunjangan gaji pegawai pada dinas tersebut.

Untuk melakukan data penggajian pada dinas tersebut masih belum menggunakan komputerisasi yang akurat. Perlu diadakan pembenahan yang kompleks dan teratur didalam manajemen penggajian yang lebih baik lagi. Salah satu alat yang dapat digunakan untuk memperbaiki aktivitas penggajian tersebut adalah dengan menciptakan suatu sistem informasi penggajian yang benar-benar efisien dan cepat. Karena hal ini sangat penting untuk menghindari kesalahan sistem informasi penggajian yang sangat diinginkan pada Sekretariat Daerah Kota Lhokseumawe Bagian Keistimewaan dan Kesra melalui bantuan komputer dengan menggunakan bahasa pemrograman visual basic 6.0.

Sesuai dengan penelitian dan observasi yang dilakukan pada Sekretariat Daerah Kota Lhokseumawe Bagian Keistimewaan dan Kesra, sistem informasi penggajian masih belum menggunakan komputerisasi dalam pengolahan datanya, sehingga mengakibatkan pemrosesan waktu yang lama dan adanya keterlambatan dalam pembuatan laporan gaji yang ada pada Sekretariat Daerah Kota Lhokseumawe Bagian Keistimewaan dan Kesra.

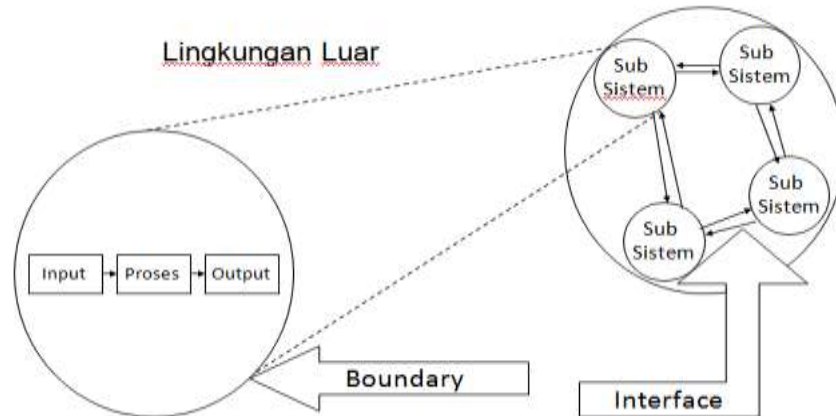
2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Konsep Dasar Sistem

2.1.1 Defenisi Sistem

Menurut Romney dan Steinbart (2015:3) "Sistem adalah suatu rangkaian yang terdiri dari dua atau lebih komponen yang saling berhubungan dan saling berinteraksi satu sama lain untuk mencapai tujuan dimana sistem biasanya terbagi dalam sub sistem yang lebih kecil yang mendukung sistem yang lebih besar." Sedangkan menurut Muhamad Muslidin dan Oktafianto (2016:2) "Sistem adalah sekumpulan komponen atau jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berkaitan dan saling bekerja sama membentuk suatu jaringan kerja untuk mencapai sasaran atau tujuan tertentu."

2.1.2 Karakteristik Sistem



Gambar 1 Karakteristik Sistem

Menurut Jeperson Hutahaean (2014:3) Supaya Sistem itu dikatakan sistem yang baik memiliki karakteristik yaitu :

1. **Komponen**

Suatu sistem terdiri dari sejumlah komponen-komponen yang saling berinteraksi, yang artinya saling bekerja sama membentuk satu kesatuan. Komponen sistem terdiri dari komponen yang berupa subsistem atau bagian-bagian dari sistem.

2. **Batasan Sistem (*boundary*)**

Batasan sistem merupakan daerah yang membatasi antara suatu sistem dengan sistem yang lain atau dengan lingkungan luarnya. Batasan sistem ini memungkinkan suatu sistem dipandang sebagai suatu kesatuan. Batasan suatu sistem menunjukkan ruang lingkup (*scope*) dari sistem tersebut.

3. **Lingkungan Luar Sistem (*environment*)**

Lingkungan Luar Sistem adalah diluar batasan sistem yang mempengaruhi operasi sistem. Lingkungan dapat bersifat menguntungkan yang harus tetap di jaga dan yang merugikan yang harus dijaga dan dikendalikan, kalau tidak akan mengganggu kelangsungan hidup dari sistem.

4. **Penghubung sistem (*Interface*)**

Penghubung sistem merupakan media penghubung antara satu sub sistem dengan subsistem lainnya. Melalui penghubung ini memungkinkan sumber-sumber daya mengalir dari subsistem ke subsistem lain. Keluaran (*output*) dari subsistem akan menjadi masukan (*input*) untuk subsistem lain melalui penghubung.

5. Masukan Sistem (*Input*)
Masukan adalah energi yang dimasukkan kedalam sistem, yang dapat berupa perawatan (*Maintenance Input*), dan masukkan sinyal (*Signal Input*). Maintenance input adalah energi yang dimasukkan agar sistem dapat beroperasi. Signal input adalah energi yang diproses untuk didapatkan keluaran. Contoh dalam sistem komputer program adalah maintenance input sedangkan data adalah signal input untuk diolah menjadi informasi.
6. Keluaran sistem (*Output*)
Keluaran sistem adalah hasil dari energi yang diolah dan diklasifikasikan menjadi keluaran yang berguna sisa pembuangan. Contoh komputer menghasilkan panas yang merupakan sisa pembuangan, sedangkan informasi adalah keluaran yang dibutuhkan.
7. Pengolah Sistem (*Process*)
Suatu sistem menjadi bagian pengolah yang akan merubah masukan menjadi keluaran. Sistem produksi akan mengolah bahan baku menjadi bahan jadi, system akuntansi akan mengolah data menjadi laporan-laporan keuangan.
8. Sasaran sistem
Suatu sistem pasti mempunyai tujuan (*goal*) atau sasaran (*objective*). Sasaran dari sistem sangat menentukan input yang dibutuhkan sistem dan keluaran yang akan dihasilkan sistem.

2.2 Konsep Dasar Informasi

2.2.1 Definisi Informasi

Menurut Suprihadi dkk dalam Jurnal CCIT Vol.6 No.3 (2013:310) informasi adalah data yang telah diolah menjadi sebuah bentuk yang berarti bagi penerimanya dan bermanfaat bagi pengambilan keputusan saat ini atau saat mendatang. Definisi Informasi menurut Muhamad Muslihudin dan Oktafianto (2016:9) mengatakan bahwa, "informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang berguna untuk membuat keputusan".

2.2.2 Kualitas Informasi

Pernyataan yang dikemukakan oleh Tata Sutabri (2016:36) Kualitas suatu informasi tergantung dari 3 (tiga) hal, yaitu akurat (*accuracy*), tepat waktu (*timeliness*) dan relevan (*relevance*), penjelasan tentang kualitas informasi tersebut akan di paparkan di bawah ini :

1. Akurat (*Accuracy*)

Informasi harus bebas dari kesalahan-kesalahan dan tidak bias atau menyesatkan. Akurat juga berarti informasi harus jelas mencerminkan maksudnya. Informasi harus akurat karena dari sumber informasi sampai ke penerima informasi kemungkinan banyak terjadi gangguan (*noise*) yang dapat mengubah atau merusak informasi tersebut

2. Tepat waktunya (*Timeliness*)

Informasi yang datang pada si penerima tidak boleh terlambat, informasi yang sudah usang tidak akan mempunyai nilai lagi karena informasi merupakan landasan di dalam pengambilan keputusan. Bila pengambilan keputusan terlambat, maka dapat berakibat fatal bagi organisasi.

3. Relevan (*Relevance*)

Relevansi informasi untuk orang satu dengan yang lain berbeda, informasi tersebut mempunyai manfaat untuk pemakainya.

2.3 Konsep Dasar Sistem Informasi

2.3.1 Definisi Sistem Informasi

Menurut I Putu Agus Swastika dan I Gusti Lanang .A (2016:3) "Sistem informasi merupakan suatu kumpulan dari komponen – komponen dalam perusahaan atau organisasi yang berhubungan dengan proses penciptaan dan pengaliran informasi." Sedangkan menurut Wardani yang dikutip oleh Budi Setiawan dkk dalam *International Journal of Engineering Research & Teknologi (IJERT)* Vol.2 (2013:432), "Information system is a set of components of the human form, procedure, data, and technology (such as computers) are used to carry out a process for decision making in order to support the success of every organization (in achieving the goals). Information system is a system, which contains the SPD network (data processing system), which is equipped with the communication channels used in the system of data organization. Elements of the system include collecting data information (data gathering), manage stored data, disseminate information."

"Sistem informasi adalah sekumpulan komponen bentuk manusia, prosedur, data, dan teknologi seperti komputer digunakan untuk melakukan proses pengambilan keputusan untuk mendukung keberhasilan setiap organisasi (dalam mencapai tujuan). Sistem informasi adalah sistem yang berisi Jaringan SPD (sistem pengolahan data), yaitu

dilengkapi dengan saluran komunikasi yang digunakan dalam sistem organisasi data.

2.3.2 Komponen Sistem Informasi

Menurut Jeperson Hutahaean (2014:13) sistem informasi terdiri dari komponen-komponen yang disebut dengan istilah blok bangunan (*building block*).

2.4 Perancangan Basis Data

Perancangan basis data diperlukan agar kita bisa memiliki basis data yang efisien dalam penggunaan ruang penyimpanan, cepat dalam pengaksesan dan dalam memanipulasian data. Basis data adalah terdiri dari sekumpulan tabel yang saling berelasi ataupun tidak berelasi. Semua tabel tersebut merupakan representasi tempat untuk penyimpanan data yang mendukung fungsi dari basis data tersebut. Yudi Priyadi, (2014).

Menurut Fathansyah (2014: 2), Basis data ialah himpunan kelompok data (arsip) yang saling berhubungan yang diorganisasikan sedemikian rupa agar kelak dapat dimanfaatkan kembali dengan cepat dan mudah. Sedangkan M. Ichwan (2014:3), menyatakan bahwa Basis data adalah kumpulan data berelasi yang disusun, diorganisasikan dan disimpan secara sistematis dalam media simpan komputer yang mengacu pada metode-metode tertentu sehingga dapat diakses secara cepat dan mudah menggunakan program/aplikasi komputer untuk memperoleh data dari basis data tersebut.

Sebuah database dalam program Microsoft access akan terdiri atas sekumpulan data atau informasi yang akan disimpan dalam tabel. Tabel-tabel ini akan terdiri atas baris yang disebut juga dengan *record* dan kolom (*field*). Sebuah field dapat berisi informasi tentang nama, alamat, profesi, harga dan jenis informasi lainnya. Selain tabel, database dalam Microsoft access juga akan terdiri atas objek yang meliputi *query, form, report, pages, macros, dan module*.

Untuk membuat database baru anda harus memilih *blank access database*, program akan meminta anda akan mengisi nama file yang dibuat. Setelah mengisi nama *file*, maka program akan secara otomatis membuat *database* baru.

2.5 Diagram Konteks

Diagram Konteks merupakan suatu diagram alir tingkat tinggi yang menggambarkan seluruh jaringan, masukan dan keluaran. Diagram konteks merupakan tingkatan tertinggi di dalam diagram aliran data dan hanya memuat satu proses, menunjukkan sistem secara keseluruhan. Proses tersebut diberi nomor nol. Semua entitas eksternal yang ditunjukkan oleh diagram konteks berikuti aliran-aliran data utama menuju dan dari sistem.

Diagram konteks dimulai dengan penggambaran terminator, aliran data, aliran kontrol penyimpanan dan terakhir yaitu proses tunggal yang menunjukkan keseluruhan sistem. Bagian termudah yaitu menetapkan proses (yang hanya terdiri dari satu lingkaran) dan diberi nama yang mewakili sistem. Nama di dalam hal ini dapat menjelaskan proses atau pekerjaan atau di dalam kasus ekstrem berupa nama perusahaan yang dalam hal ini mewakili proses yang dilakukan keseluruhan organisasi.

2.6 Data Flow Diagram (DFD)

Sukamto dan salahahuddin (2014:288), *Data Flow Diagram* atau dalam bahasa indonesia menjadi Diagram Alir Data (DAD) adalah representasi grafik yang menggambarkan aliran informasi dan transformasi informasi informasi yang diaplikasikan sebagai data yang mengatur dari masukan (*input*) dan keluaran (*output*).

DFD tidak sesuai untuk memodelkan sistem yang menggunakan pemrograman yang berorientasi objek. DFD ini adalah salah satu alat pembuatan model yang sering digunakan, khususnya bila fungsi-fungsi sistem merupakan bagian yang lebih penting dan kompleks dari pada data yang dimanipulasi oleh sistem dengan kata lain, DFD adalah alat pembuatan model yang memberikan penekanan hanya pada fungsi sistem.

2.7 Entity Relationship Diagram (ERD)

Brady dan Loonam (2015), *Entity Relationship diagram* (ERD) merupakan teknik yang digunakan untuk memodelkan kebutuhan data dari suatu organisasi, biasanya oleh sistem analis dalam tahap analisis persyaratan proyek pengembangan sistem. Sementara seolah olah teknik diagram atau alat peraga memberikan dasar untuk desain *database* relasional yang mendasari sistem informasi yang dikembangkan. ERD bersama sama dengan detail pendukung merupakan model data yang pada gilirannya digunakan sebagai spesifikasi untuk *database*. Menurut (Yudi Priyadi, 2014), Notasi-notasi simbolik yang digunakan dalam Entity Relationship Diagram.

2.8 Microsoft Visual Basic 6.0

Visual Basic pada dasarnya adalah sebuah bahasa pemrograman komputer. bahasa pemrograman adalah perintah-perintah atau intruksi-intruksi yang dimengerti oleh komputer untuk melakukan tugas-tugas tertentu. *Visual Basic* (yang sering disingkat dengan VB) selain disebut dengan sebuah bahasa pemrograman, Juga sering disebut sebagai sarana (*tool*) untuk menghasilkan program-program aplikasi berbasis *Windows*. *Microsoft Visual basic 6.0* sendiri adalah salah satu bahasa pemrograman yang berorientasi pada objek (*Object Oriented Programming*) yang bersifat klasik karena telah banyak dipakai untuk pembuatan aplikasi-aplikasi oleh programmer-programmer di berbagai dunia. (Wahana Computer, 2013)

2.9 Sistem Informasi Penggajian

2.9.1 Gaji

Pengertian gaji menurut Mulyadi (2015:373) “gaji merupakan pembayaran atas penyerahan jasa yang dilakukan oleh pegawai yang mempunyai jenjang jabatan manajer yang dibayarkan secara tetap per bulan.” Sedangkan menurut Pendapat Handoko (2014: 218) “gaji Adalah pemberian pembayaran finansial kepada pegawai sebagai balas jasa untuk pekerjaan yang dilaksanakan dan sebagai motivasi pelaksanaan kegiatan di waktu yang akan datang” Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa gaji adalah imbalan yang diberikan kepada karyawan yang mempunyai jabatan lebih tinggi dari pada karyawan yang menerima gaji. Gaji merupakan balas jasa yang diserahkan kepada pegawai dan biasanya diberikan secara bulanan yang tidak bergantung dari jumlah jasa/hari kerja serta jumlah periode yang dihasilkan.

1.9.2 Sistem Informasi Penggajian

Sistem Informasi Penggajian merupakan bagian dari Sistem informasi Sumber Daya manusia yang merupakan sub sistem dari Sistem Informasi Manajemen (SIM). SISDM bertujuan untuk menyediakan fasilitas perekaman, mengolah dan menangani database kepegawaian dan proses penggajian pegawai secara otomatis sehingga dapat memberikan informasi dalam bentuk laporan daftar dan rekapitulasi yang dibutuhkan oleh pihak manajerial secara cepat, akurat dan selalu mutakhir mengenai kondisi kepegawaian penggajiannya.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Analisa Sistem

Salah satu kelemahan sistem lama pada Sekretariat Daerah Kota Lhokseumawe Bagian Keistimewaan dan Kesra yaitu, belum ada sistem komputasi dalam hal penginputan dan pengelolaan data Penggajian Pegawai. Dan untuk penginputan data Penggajian Pegawai, sementara ini masih menggunakan Microsoft Excel. Dalam hal ini, akan menyebabkan banyak faktor dan tentu menyulitkan admin pada saat pembuatan laporan data gaji pegawai, admin harus membuka lagi satu persatu catatan data pegawai.

Selain itu, sistem ini juga memungkinkan data yang dikelola atau disimpan bisa saja menghilang. Kelemahannya membutuhkan waktu yang lama untuk mencari dan mencatat ke dalam buku register atau Microsoft Excel ketika ada banyak tunjangan yang diterima oleh pegawai. Dikarenakan proses pencarian ini sangat lambat dan manual maka penulis mencoba merancang sebuah sistem informasi Penggajian Pegawai untuk memberikan informasi yang komputerisasi dan dapat mempercepat pencarian berdasarkan kode pegawai maupun nip pegawai itu sendiri.

Sistem baru yang akan dirancang tentunya untuk mengatasi masalah yang ada pada penggunaan sistem lama sekaligus untuk mempercepat pengelolaan data dan memberikan kemudahan bagi pegawai khususnya bagian Keistimewaan dan Kesra untuk mengetahui informasi tentang Penggajian Pegawai serta memberikan hasil data yang akurat, dan juga valid. Perancangan sistem baru ini adalah dengan memanfaatkan perangkat komputer atau disebut dengan sistem komputerisasi.

Setiap sesuatu sistem yang baru diciptakan pasti untuk diterapkan, dan proses kelayakan suatu sistem itu tergantung pula dari keuntungan dan manfaat yang diperoleh dari sistem tersebut. Dengan adanya sistem yang baru berbasis komputer maka diharapkan dapat membawa berbagai keuntungan dan kemudahan bagi yang menggunakannya. Sedikit-banyaknya keuntungan dari sistem yang baru ini adalah:

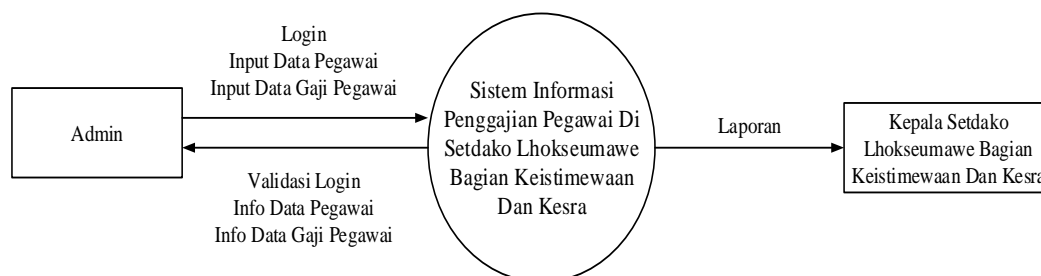
1. Untuk mempermudah staf kepegawaian dalam menginput, mengedit dan mencari data kepegawaian di bagian Keistimewaan dan Kesra.
2. Dapat menampilkan laporan dari penggajian pegawai dalam waktu yang relatif singkat.

3.2 Perancangan Sistem

Perancangan biasanya dimulai setelah tahap analisis terhadap sistem selesai dilakukan. Perancangan sendiri memiliki arti suatu kegiatan di dalam menciptakan suatu konsep kerja terpadu antara manusia dengan mesin yang dihimpun menjadi satu untuk maksud dan tujuan tertentu guna menghasilkan informasi yang akurat untuk proses pengambilan keputusan.

3.2.1 Diagram Konteks

Diagram konteks adalah suatu diagram alir yang menggambarkan arus data pada suatu sistem pengolahan data secara garis besar dan keseluruhan. Diagram konteks ini dirancang untuk mengetahui masukan dan keluaran yang dibutuhkan oleh sistem serta menggambarkan hubungan antara sistem dan entitas yang terlibat.



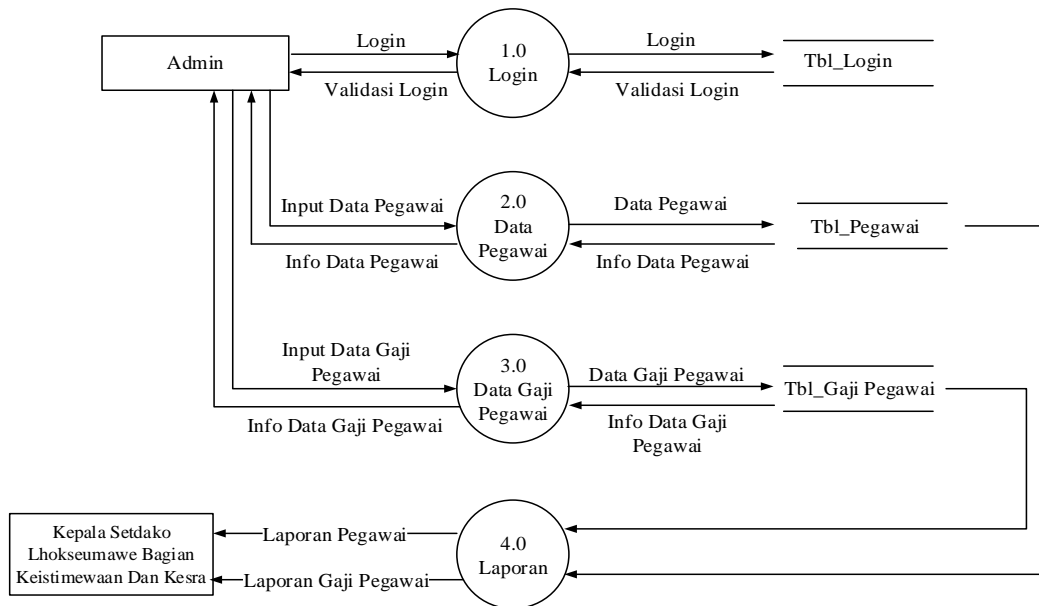
Gambar 2 Diagram Konteks

Keterangan:

Pada diagram konteks ini, terdapat dua terminator yaitu terminator Admin dan terminator Kepala. Admin melakukan login ke sistem agar dapat masuk ke dalam sistem informasi Penggajian Pegawai. Kemudian setelah login berhasil, admin dapat menginput seluruh data yang terkait kedalam sistem. Selanjutnya sistem akan memproses data yang telah diinput dan keluaran yang dihasilkan akan ditampilkan dalam bentuk laporan yang akan dilaporkan kepada Kepala Setdako Lhokseumawe Bagian Keistimewaan dan Kesra.

3.2.2 DFD Level 0

DFD ini menggambarkan semua proses yang ada didalam sistem informasi Penggajian Pegawai. Dan untuk lebih jelasnya berikut ini akan digambarkan alur data DFD level 0:



Gambar 3. DFD Level 0

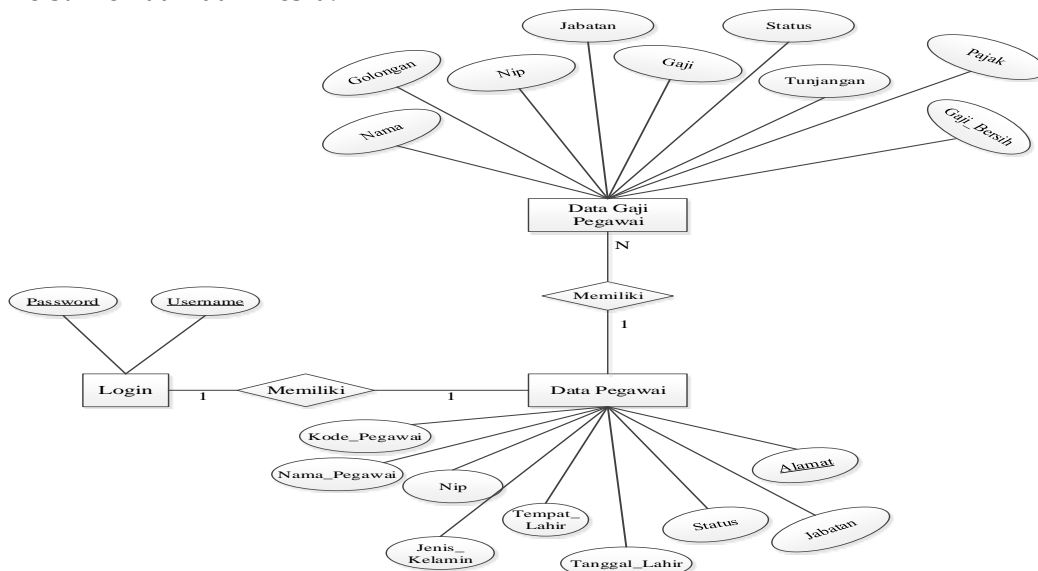
Keterangan:

DFD Level 0 merupakan penjabaran dari Diagram Konteks. Pada dfd level 0, proses-proses yang terjadi adalah sebagai berikut:

1. Proses 1.0 adalah proses *login* oleh *User*
 Pada proses ini admin harus melakukan *login* terhadap sistem.
2. Proses 2.0 adalah proses penginputan data Pegawai
 Pada proses ini admin dapat melakukan penginputan data-data pegawai yang bekerja di Setdako Lhokseumawe Bagian Keistimewaan dan Kesra.
3. Proses 3.0 adalah proses penginputan data Gaji Pegawai
 Pada proses ini admin dapat menginput dan menghitung seluruh data-data gaji pegawai Setdako Lhokseumawe Bagian Keistimewaan dan Kesra.
4. Proses 4.0 adalah laporan
 Pada proses ini seluruh data yang tersimpan didalam sistem akan ditampilkan dalam bentuk format laporan dan diserahkan kepada Setdako Lhokseumawe Bagian Keistimewaan dan Kesra.

3.3 ERD

Berikut ini adalah *entity relationship diagram* dari perancangan sistem informasi penggajian pegawai pada kantor Setdako Lhokseumawe bagian Keistimewaan dan Kesra:



Gambar 4. Entity Relation Diagram (ERD)

3.4 IMPLEMENTASI DESAIN FORM INPUT DAN OUTPUT

Berikut ini desain sistem informasi penggajian pegawai Setdako Lhokseumawe bagian Keistimewaan dan Kesra, terdiri dari form *input* dan *output* dari sistem yang berupa laporan.

1. Desain *InputLogin*



Gambar 5. Desain *InputLogin*

Keterangan:

Form Login adalah halaman yang pertama kali muncul saat *admin* menjalankan sistem ini. *Form* ini berfungsi untuk validasi pengguna sistem. *User* cukup memasukkan *Username* dan *Password* kemudian klik tombol *login*. Jika berhasil, sistem akan menampilkan menu utama sesuai dengan hak akses *admin*. Jika salah, maka sistem akan menampilkan pesan kesalahan dan meminta *admin* untuk memasukkan kembali.

2. Desain *LoadForm* (Selamat Datang)

SELAMAT DATANG DI SISTEM INFORMASI
PENGGAJIAN PEGAWAI DI SETDAKO



Gambar 6. Desain Menu Utama

Keterangan:

Halaman *LoadForm* (Selamat Datang) adalah *form loading* yang ditampilkan didalam sistem setelah proses *login* berhasil.

3. Desain Menu Utama



Gambar 7. Desain Menu Utama

Keterangan:

Halaman utama adalah halaman ketiga yang dituju setelah *admin* berhasil *login* dan masuk ke dalam sistem. Halaman ini berisi menu atau pilihan dari sistem informasi.

4. Desain Input Data Pegawai

Kode Pegawai	Nama Pegawai	Nip	Jenis Kelamin	Tempat Lahir	Tanggal Lahir	Status	Jabatan	Alamat
111	Ruhyan	150100041	Perempuan	Lhokseumawe	13/09/1993	Merdeka	Subbag Sosial dan Kesehatan	Moo gesdooq
112	Suzuki Ningsih	150100044	Perempuan	Jakarta	0/25/1975	Merdeka	Subbag Sosial dan Kesehatan	Lhokseumawe
113	Mia an	150100045	Perempuan	Moo gesdooq	11/11/1999	Merdeka	Subbag Sosial dan Kesehatan	Moo gesdooq
114	Al Muzni Fuzli	150100040	Laki-Laki	Banda Aceh	11/10/1971	Merdeka	Subbag Sosial dan Kesehatan	Moo gesdooq
115	Roostak	150100042	Perempuan	Banda Aceh	12/31/1991	Merdeka	Subbag Sosial dan Kesehatan	Moo gesdooq

Gambar 8. Desain *Input* Data Pegawai

1. Desain Input Data Gaji Pegawai

Nama	Golongan	Nip	Jabatan	Status	Tunjangan	Pajak	Gaji Bersih
HMDYAN FUZLI	PNS	1507180040	Kepala Bagian	Merdeka	Rp 400000	Rp 1000000	Rp 4700000

Gambar 9. Desain *Input* Data Gaji Pegawai

4.6.1 Desain Output

Desain *output* berisi laporan keluaran dari sistem. Berikut tampilan laporan untuk sistem informasi penggajian pegawai Setdako Lhokseumawe bagian Keistimewaan dan Kesra.



**SEKRETARIAT DAERAH KOTA
LHOKSEUMAWE**
Jl. Merdeka I, No. 2, Kota Lhokseumawe, Nanggroe Aceh Darussalam
No. Telp (0645) 48447.
<http://www.lhokseumawekota.go.id/>

LAPORAN GAJI PEGAWAI

No	Nama	Golongan	Nip	Jabatan	Gaji	Status	Tunjangan	Pajak	Gaji Bersih
1	Harbiyan	IV/3	131110111	Salah Satu dan Keseharian	Rp 4.000.000	Musatan	Rp 400.000	Rp 400.000	Rp 3.200.000
2	H. Miran Fandi	IV/3	131110143	Kepala Segian	Rp 4.000.000	Musatan	Rp 400.000	Rp 400.000	Rp 3.200.000
3	Harisati	Musatan	-	Staf Pegawai	Rp 800.000	Musatan Musatan	Rp 0	Rp 0.000	Rp 800.000

Lhokseumawe,
a.n. Kabag Keistimewaan dan Kesra
Setdako Lhokseumawe

(H. Miran Fandi, S.Ag-MAF)
Nip. 19711118 130710 1 002

Gambar 10. Desain Output Laporan Data Gaji Pegawai

5. KESIMPULAN

Setelah membuat Sistem Informasi Penggajian Pegawai di Setdako Lhokseumawe Bagian Keistimewaan dan Kesra yaitu dengan mengubah sistem lama yang semula menggunakan cara manual menjadi komputerisasi. Maka dapat diambil beberapa kesimpulan diantaranya:

1. Memberi kemudahan kepada pihak Setdako Lhokseumawe Bagian Keistimewaan dan Kesra dalam proses pencatatan data gaji pegawai.
2. Dengan kita menggunakan sistem terkomputerisasi, penghematan waktu dan mampu mengolah data secara cepat dan efisien Penggajian Pegawai Pada Setdako Lhokseumawe Bagian Keistimewaan dan Kesra memberikan hasil yang akurat.

6. SARAN

Pada akhir penulisan laporan ini penulis mencoba memberikan sedikit masukan berupa saran guna pengembangan sistem yang penulis buat, saran tersebut diantaranya:

1. Perlu diadakan pelatihan terhadap sumber daya manusia dan penambahan teknisi komputer, sehingga kendala-kendala yang terjadi pada sistem komputer dapat diatasi dengan cepat.
2. Output yang dihasilkan harus selalu diamati, karena dengan berubahnya lingkungan kantor, akan berubah pula kebutuhan output sistem tersebut. Jika terjadi perubahan kebutuhan sistem, maka untuk dapat menyediakan informasi yang aktual perlu diadakan lagi tahap-tahap perancangan sistem yang baru untuk mempermudah pekerjaan selanjutnya.
3. Pemakaian aplikasi sistem ini disarankan untuk menggunakan pemrograman *database* dengan daya tampung yang cukup besar dan mempunyai manajemen data yang baik, khususnya dalam masalah keamanan data.
4. Mengingat perkembangan *software* yang begitu pesat, maka penulis juga menghimbau untuk dapat terus membangun sistem yang penulis buat sekarang guna mendapatkan suatu sistem yang baru yang bersifat *up-to date*.

DAFTAR PUSTAKA

- Brady dan Loonam.2015. *Exploring the use of entity-relationship diagramming as a technique to support grounded theory inquiry*. Bradford : Emerald Group Publishing
- Computer, Tim Wahana. 2013. *Pembuatan Program SIA berbasis ASP*. Penerbit Salemba Infotek. Jakarta.
- Fathansyah. 2014. *"Basis Data"*. Andi Offset. Yogyakarta.
- Handoko. 2014. *Manajemen Edisi 2*. Yogyakarta: BPFE
- Hasibuan. 2014. *Sumber Daya Manusia (Edisi Revisi)*. Bumi Aksara. Jakarta.
- Hutahaean Jeperson . 2014. *Konsep Sistem Informasi*. Yogyakarta: Deepublish
- M. Ichwan. 2014. *pemrograman basis data delphi 7 dan my sql*, Bandung.
- Mulyadi. 2015. *Sistem Akuntansi*. Jakarta Selatan: Salemba Empat.
- Muslidin, Muhamad dan Oktafianto. 2016. *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Menggunakan Model Terstruktur dan UML*. Yogyakarta: ANDI

- PriyadiYudi, M.T. 2014. *Kolaborasi SQL dan ERD dalam implementasi Database*.
- Romney dan Steinbart. 2015. *Sistem informasi akuntansi* Edisi 13. Jakarta: Salemba Empat.
- Setiawan, Budi dkk. 2013. *Strategy Development Police For Submission Of Application Based SMS Gateway To Hight School Teacher Training And Education*. International Journal of Engineering Research & Teknologi (IJERT). Pacitan: STKIP PGRI Pacitan. ISSN: 2278-0181 Vol.2 Issue 7 - July2013.
- Supriyadi, dkk . 2013. *Rancang bangun jejaring klaster berbasis web menggunakan metode view controller*, Jurnal CCIT. Tangerang:Perguruan Tinggi Raharja. ISSN 1978 - 8282 Vol.6 No.3
- Sutabri, Tata. 2016. *Analisis Sistem Informasi*. Andi. Yogyakarta.
- Swastika, I Putu Agus dan I Gusti Lanang .A. 2016. *Audit Sistem Informasi dan Tata Kelola Teknologi Informasi : Implementasi Dan Studi Kasus*, Yogyakarta CV. Andi Offset