

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENGGAJIAN PT KINGLAB INDONESIA

Era Sari Munthe
STMIK Jayabaya, Jakarta
JL. Pulomas Selatan KAV. 23 Jakarta
sari_mun@yahoo.com

Abstrak

Dalam penulisan ini penulis melakukan penelitian secara langsung pada PT Kinglab Indonesia. Dengan metode observasi dan wawancara secara langsung dengan Manajer Keuangan guna untuk mengetahui proses penggajian agar data yang didapat lebih cepat dan akurat. Diharapkan dengan adanya pembuatan aplikasi penggajian ini dapat mengolah penggajian pada PT Kinglab Indonesia dan akan lebih mudah, akurat, efisien dan efektif dalam pemrosesannya.

Kata kunci: perancangan sistem, sistem informasi, penggajian

Pendahuluan

Setiap menjalankan suatu perusahaan dibutuhkan adanya sumber daya manusia yang bermutu dalam jumlah banyak atau sesuai dengan kebutuhan suatu perusahaan. Dan dengan teknologi sistem secara komputerisasi maka layanan dalam berbagai bidang menjadi lebih baik, cepat dan efisien. Dalam hal ini sebuah data dengan mudah diakses, diolah dan didokumentasikan oleh komputer. Dalam dunia bisnis tingkat persainganpun semakin ketat. Para pengusaha harus melakukan persaingan dengan pengusaha lain yang menghasilkan beraneka ragam usaha baru yang berupa barang dan jasa yang ditawarkan kepada para konsumen yang sekarang ini semakin relative dan memilih dalam memberikan pelayanan yang terbaik.

Setiap perusahaan, selalu ingin mencapai keberhasilan didalam bidang usahanya. Dalam arti kelangsungan hidup perusahaan dapat berjalan dengan baik. Begitu pula yang dilakukan oleh PT. KINGLAB INDONESIA yang bergerak sebagai agen/distributor dengan fokus bisnis di bidang perdagangan alat-alat laboratorium, instrument analitika, dan rapid test kit. Namun dalam sistem penggajiannya perusahaan ini masih menggunakan *Microsoft Excel* sehingga tidak efektif dan efisien dalam pengolahan data dan informasi yang ada. Maka penulis membuat sistem yang lebih baik agar dapat meminimalkan kesalahan saat pengolahan data dan informasi sehingga menjadi efektif dan efisien.

Berdasarkan dari latar belakang diatas bahwa masalah pada sistem manual yang digunakan selama ini memiliki keterbatasan dalam hal akurat, dan kecepatan proses, sehingga rumusan masalahnya adalah bagaimana cara merancang dan membangun sistem dari manual menjadi berbasis komputerisasi. Lalu apa pengaruhnya setelah semua sistem telah berbasis komputerisasi?.

Maksud dan Tujuan

Maksud dan tujuan dalam penulisan ini adalah salah satunya untuk memenuhi persyaratan kelulusan program studi Diploma III pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Jayabaya. Tujuan lain dari penulisan ini adalah :

1. Mencoba untuk membuat sistem penggajian pada PT. Kinglab Indonesia, dari yang semula secara manual menjadi secara komputerisasi, dengan menggunakan *Visual Basic 6.0*
2. Memberikan informasi mengenai keuntungan dalam menggunakan sistem komputerisasi bagi PT. Kinglab Indonesia, khususnya dalam hal penggajian karyawan.
3. Memudahkan dalam memasukkan data penggajian karyawan.

Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan suatu proses yang digunakan untuk memecahkan suatu masalah secara logis, dimana memerlukan data-data untuk mendukung terlaksananya suatu penelitian. Metode ini akan dijelaskan dalam bentuk pengumpulan data dan metode pengembangan sistem. Adapun usaha dalam memperoleh pengumpulan data, diantaranya adalah :

a. Observasi

Merupakan suatu metode dalam pengumpulan data dengan melakukan pengamatan secara langsung dan memperhatikan serta meneliti proses pekerjaannya untuk memperoleh data yang lebih akurat.

b. Wawancara

Suatu proses yang bertujuan untuk lebih mengetahui secara detail dengan tanya jawab langsung kepada pihak yang bersangkutan di PT. Kinglab Indonesia.

c. Studi Perpustakaan

Suatu proses yang bertujuan untuk memperoleh konsep-konsep dengan membaca buku-buku dan sumber lain yang berhubungan dengan objek permasalahan yang dibahas oleh penulis.

d. Metode *Waterfall*

Saat ini metode pengembangan sistem dilakukan mulai dari perencanaan sistem, analisis sistem, desain sistem atau perancangan sistem, pengkodean atau pemrograman terhadap sistem, testingsistem atau melakukan pengetesan terhadap sistem yang telah dibuat.

Konsep Dasar Sistem

Sistem adalah suatu kesatuan yang terdiri dari komponen atau elemen yang dihubungkan bersama untuk memudahkan aliran informasi, materi atau energi. Istilah ini sering dipergunakan untuk menggambarkan suatu entitas yang berinteraksi, dimana suatu model matematika seringkali bisa dibuat.

Sistem pada dasarnya adalah sekelompok unsur yang erat hubungannya satu dengan yang lain, dan mempunyai fungsi untuk bersama-sama mencapai sebuah tujuan tertentu. Secara sederhana sistem dapat diartikan sebagai suatu kumpulan atau himpunan dari sebuah unsur, komponen, atau variable-variabel yang telah terorganisasi, saling berinteraksi, serta saling tergantung satu sama lain.

Gordon B. Davis mendefinisikan sistem bahwa "*Sistem bisa berupa abstraksi dan fisis. Sistem yang abstrak adalah susunan yang teratur dari gagasan-gagasan atau konsepsi yang saling tergantung. Sedangkan system yang bersifat fisis adalah searngkaian unsur yang bekerjasama untuk mencapai suatu tujuan.*"

Sedangkan definisi sistem menurut pandangan **Kenneth Boulding** bahwa sistem dapat diartikan sebagai "*suatu kumpulan atau himpunan dari unsur, komponen, atau variable yang terorganisir, saling berinteraksi, saling tergantung satu sama lain, dan terpadu.* Terdapat dua pendekatan dalam mendefinisikan suatu sistem, yaitu yang menekankan pada komponen atau elemen. Pendekatan sistem yang menekankan pada prosedur diartikan sebagai berikut "*Sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu sasaran tertentu*". Sedangkan pendekatan sistem yang lebih menekankan pada elemen-elemen atau komponen didefinisikan yaitu bahwa "*Sistem adalah kumpulan dari elemen-elemen yang saling berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu.*" Kedua definisi tersebut benar dan tidak saling bertentangan, yang berbeda adalah cara pendekatannya. Pendekatan sistem yang merupakan kumpulan dari elemen-elemen atau komponen-komponen atau subsistem-subsistem merupakan definisi yang lebih luas sehingga lebih banyak diterima, karena pada kenyataannya suatu sistem dapat terdiri dari beberapa subsistem atau sistem-sistem bagian.

Jadi, pada pendekatan yang menekankan pada prosedur ini mendefinisikan sistem sebagai jaringan kerja dari prosedur yang lebih menekankan pada elemen atau komponen ini mendefinisikan sistem sebagai kumpulan-kumpulan dari elemen-elemen atau komponen-komponen

atau subsistem-subsistem. Komponen-komponen atau subsistem-subsistem tersebut tidak dapat berdiri sendiri, tetapi harus saling berinteraksi dan berhubungan membentuk suatu kesatuan sehingga tujuan atau sasaran sistem tersebut tercapai.

Karakteristik Sistem

Suatu sistem memiliki sebuah karakteristik atau sifat-sifat tertentu, seperti:

a. Komponen Sistem (Components)

Suatu sistem terdiri dari sejumlah komponen yang saling berinteraksi dan bekerja sama untuk membentuk suatu kesatuan. Komponen atau elemen sistem dapat berupa suatu subsistem.

b. Batasan Sistem (Boundary)

Batasan sistem merupakan daerah yang membatasi antara sistem dengan sistem lainnya atau dengan lingkungan luarnya yang menunjukkan ruang lingkup (*scope*) sistem.

c. Lingkungan Luar Sistem (Environment)

Lingkungan luar sistem merupakan bentuk apapun diluar ruang lingkup yang mempengaruhi operasi sistem. Lingkungan luar sistem dapat memberikan keuntungan serta kerugian. Lingkungan luar sistem yang menguntungkan jika energi dari sistem dapat dijaga dan dipelihara. Sedangkan apabila merugikan maka harus dikendalikan serta ditahan agar tidak mengganggu kelangsungan hidup sistem.

d. Penghubung Sistem (Interface)

Penghubung sistem digunakan sebagai media yang dapat menghubungkan sebuah sistem dengan subsistem. Dengan adanya penghubung, maka satu subsistem dapat berinteraksi dengan subsistem lainnya.

e. Masukan Sistem (Input)

Masukan sistem yaitu energi yang dimasukkan ke dalam sistem yang berupa pemeliharaan (*maintenance input*) yang digunakan agar energi masukan dapat beroperasi serta sinyal (*signal input*) yang digunakan untuk mendapatkan keluaran dari energi yang telah diproses.

f. Keluaran Sistem (Output)

Keluaran sistem adalah hasil dari energi yang sudah diolah dan diklasifikasikan menjadi keluaran yang berguna.

g. Pengolahan Sistem (Process)

Pengolahan merupakan bagian yang merubah masukan menjadi keluaran.

h. Sasaran Sistem / Tujuan

Suatu sistem harus memiliki tujuan dan sasaran, jika tidak maka operasi sistem tidak akan ada gunanya. Sasaran sebuah sistem sangat menentukan masukan yang akan dibutuhkan dan keluaran yang akan dihasilkan. Suatu sistem dikatakan berhasil jika sudah mengenai tujuan dan sasaran yang telah direncanakan.

Konsep Dasar Informasi

Informasi merupakan proses lebih lanjut dari data yang sudah memiliki nilai tambah. Informasi sangat penting peranannya untuk segala sesuatu hal. Karena Informasi memiliki arti sebagai suatu kesatuan yang tampak maupun tidak yang berfungsi untuk mengurangi ketidakpastian suatu kejadian atau peristiwa di masa depan. **Tata Sutabri, S.kom.MM** dalam bukunya mendefinisikan informasi sebagai berikut “*Informasi adalah data yang telah diklasifikasikan atau diolah atau diinterpretasi untuk digunakan dalam proses pengambilan keputusan*”

Sedangkan menurut **Normalita Napitupulu**: “Informasi adalah suatu fakta yang memiliki nilai atau arti bagi seseorang, namun adakalanya bahwa informasi menjadi data bagi orang lain, sementara data juga dapat dikatakan informasi”

Suatu informasi terdiri dari data yang telah diambil serta diolah untuk tujuan informatif yang dijadikan sebuah kesimpulan dari argument atau dasar pengambilan keputusan. Suatu informasi dikatakan bernilai bila manfaatnya lebih efektif dibandingkan dengan biaya untuk mendapatkannya. Informasi dapat dikelompokkan menjadi 3 bagian, yaitu :

a. Informasi Strategis

Informasi ini digunakan untuk mengambil keputusan jangka panjang, mencakup informasi eksternal, rencana perluasan perusahaan dan sebagainya.

b. Informasi Taktis

Informasi ini dibutuhkan untuk mengambil keputusan jangka menengah, seperti informasi trend penjualan yang dapat dimanfaatkan untuk menyusun rencana penjualan.

c. Informasi Teknis

Informasi ini dibutuhkan untuk keperluan operasional sehari-hari, seperti informasi persediaan stock, return penjualan dan laporan kas harian.

Siklus Dasar Informasi

Untuk memperoleh informasi yang bermanfaat bagi penerimanya, perlu untuk dijelaskan bagaimana siklus yang terjadi atau dibutuhkan dalam menghasilkan informasi. Pertama data dimasukkan ke dalam model yang umumnya memiliki urutan proses tertentu dan pasti, setelah diproses akan dihasilkan informasi tertentu yang bermanfaat bagi penerima (*Level Management*) sebagai dasar dalam membuat suatu keputusan atau melakukan tindakan tertentu. Dari keputusan atau tindakan tersebut akan menghasilkan atau diperoleh kejadian-kejadian tertentu yang akan digunakan kembali sebagai data yang nantinya akan dimasukkan ke dalam model proses, begitu seterusnya.

Kualitas Informasi

Semakin akurat suatu informasi, semakin tinggi kualitasnya dan semakin baik untuk digunakan oleh *manager* untuk pengambilan suatu keputusan, dan biasanya nilai yang dikandung suatu informasi semakin meningkat sehubungan dengan meningkatnya kualitas informasi.

Oleh karena itu, kualitas atau mutu dari suatu informasi tergantung dari tiga hal, yaitu sebagai berikut :

a. Akurat

Informasi harus bebas dari kesalahan-kesalahan dan tidak menyesatkan, dan harus jelas mencerminkan maksudnya. Ketidak akuratan dapat terjadi karena sumber informasi atau data mengalami gangguan atau kesengajaan sehingga merusak atau merubah data-data asli tersebut.

b. Tepat Waktu (*Timeliness*)

Berarti Informasi yang dating pada penerima tidak boleh terlambat. Informasi yang sudah usung tidak akan mempunyai nilai lagi. Karena informasi merupakan landasan dalam pengambilan keputusan. Bila pengambilan keputusan terlambat, maka dapat berakibat fatal bagi organisasinya.

c. Relevan (*Relevance*)

Berarti informasi harus memberikan manfaat bagi pemakainya. Relevan informasi untuk tiap-tiap orang satu dengan yang lainnya berbeda. Misalnya informasi mengenai sebab kerusakan mesin produksi kepada akuntan perusahaan adalah kurang relevan dan akan lebih relevan bila ditujukan kepada ahli teknik perusahaan.

Nilai Informasi

Jogyanto mengemukakan bahwa “Nilai informasi ditentukan dari dua hal yaitu manfaat dan biaya”. Suatu informasi dikatakan bernilai bila manfaatnya lebih efektif dibandingkan dengan biaya mendapatkannya. Pengukuran nilai informasi biasanya dihubungkan dengan analisis *cost*

effectiveness atau *cost benefit*. Kegunaan informasi adalah untuk mengurangi hal ketidakpastian didalam proses pengambilan keputusan tentang suatu keadaan.

Akan tetapi perlu diperhatikan bahwa informasi yang digunakan didalam suatu sistem informasi pada umumnya digunakan untuk beberapa kegunaan, sehingga tidak memungkinkan dan sulit untuk menghubungkan suatu bagian informasi suatu masalah yang tentu dengan biaya untuk memperolehnya karena sebagian besar informasi dinikmati tidak hanya oleh satu pihak didalam perusahaan.

Sistem informasi

Informasi merupakan data yang telah diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan berarti bagi yang menerimanya. Di dalam dunia usaha saat ini yang penuh persaingan, informasi merupakan suatu yang berharga karena dengan penguasaan yang baik atas informasi tersebut perusahaan akan dapat mengambil atau memperoleh kesempatan yang lebih luas untuk berkembang. Dengan adanya informasi yang memadai suatu perusahaan akan dapat mengambil keputusan yang akan mendukung kemajuan perusahaan itu sendiri.

Informasi itu sendiri dapat diperoleh dari sistem informasi (*information system*) atau disebut juga dengan *processing system* atau *information processing system* atau *information generating system*. Sistem informasi didefinisikan sebagai berikut :

“ *Sistem Informasi adalah suatu system didalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian yang mendukung fungsi operasi organisasi yang bersifat manajerial dengan kegiatan strategi dari suatu organisasi untuk dapat menyediakan kepada pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan* ”..

Sistem Informasi Manajemen

Menurut **McLeod, Raymod Jr** “ *system informasi manajemen adalah system yang selain melakukan semua pengolahan transaksi yang perlu didalam sebuah organisasi juga memberikan dukungan informasi dan pengolahan untuk fungsi manajemen dan mengambil keputusan* ”. Sedangkan sistem informasi manajemen menurut **Edhi Sutanta** adalah “ *kumpulan sub system yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama dan membentuk suatu kesatuan saling berinteraksi dan bekerja sama antara bagian satu dengan yang lainnya dengan cara-cara tertentu. Untuk melakukan fungsi pengolahan menerima masukan (Input) berupa data-data yang kemudian diolah (Processing) dan menghasilkan keluaran (Output) yang berupa informasi-informasi* ”.

Sistem informasi manajemen dapat digambarkan sebagai sebuah bangunan piramida dimana lapisan dasarnya terdiri dari informasi, penjelasan transaksi, penjelasan status. Lapisan berikutnya terdiri dari sumber-sumber informasi dalam mendukung operasi sehari-hari. Lapisan ketiga terdiri dari sumber daya sistem informasi untuk membantu perencanaan taktis dan pengambilan keputusan. Lapisan puncak terdiri dari sumber daya informasi untuk mendukung perencanaan dan perumusan kebijakan oleh tingkat manajemen.

Konsep Database

Basis data (*database*) merupakan kumpulan dari data yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya, tersimpan diperangkat keras computer dan digunakan perangkat lunak untuk manipulasinya. Satu database menunjukkan satu kumpulan data yang dipakai dalam satu lingkup sistem. Dalam satu file terdapat *record-record* yang sejenis, sama besar, sama bentuk yang merupakan kesimpulan *entity* yang seragam. Satu *record* terdiri dari *field-field* yang saling berhubungan untuk menunjukkan bahwa *field* tersebut dalam satu pengertian yang lengkap dan direkam dalam satu *record*. Untuk menyebut isi dari *field* maka digunakan *atribut* nama menunjukkan *entity* nama dari pasien. *Entity* merupakan suatu objek yang nyata dan akan direkam. Beberapa definisi database yang perlu dipahami, antara lain :

- a. Entity adalah sesuatu yang dapat diidentifikasi dari suatu konsep database, bisa berupa objek, orang, tempat, kejadian atau konsep yang informasinya akan disimpan di database.
- b. Atribut adalah suatu *entity* yang mempunyai *atribut* untuk mewakili suatu *entity*.

- c. Data Value adalah Data actual informasi yang disimpan pada setiap data elemen atau *atribut*.
- d. Record adalah kumpulan elemen-elemen yang saling berkaitan dan menginformasikan atau menjelaskan tentang suatu *entity* secara lengkap.
- e. Field adalah suatu *atribut* dari *record* yang menunjukkan suatu item data yang sejenis.
- f. File adalah Kumpulan *record - record* sejenis yang mempunyai panjang elemen yang sama, *atribut* yang sama, namun berbeda data valuenya.
- g. Database adalah kumpulan dari tabel – tabel yang saling berelasi, disusun secara logis, sehingga menghasilkan informasi yang bernilai guna dalam proses pengambilan keputusan.

Perancangan Model Database

Dalam perancangan model *database* maka dapat dilakukan dengan dua hal yaitu perancangan model konseptual dan perancangan model fisik. Perancangan model konseptual basis data dalam sebuah organisasi menjadi tugas dari Administrator basis data. Model konseptual merupakan kombinasi beberapa cara untuk memproses data untuk beberapa aplikasi. Pada perancangan model konseptual basis data ini penekanan dilakukan pada struktur data dan relasi antara *file* berdasarkan proses yang terjadi pada sistem. Ketika menentukan *entity* dan relasinya dibutuhkan analisis tentang informasi yang ada dalam spesifikasinya di masa depan.

Pendekatan model konseptual yang banyak dilakukan saat ini adalah konsep pendekatan model data *relation* . Konsep pendekatan model data *relation* tidak hanya di implementasikan ke model *relation* saja, tetapi dapat juga dipakai *model hierarchical* dan *model network*. Terdapat dua teknik dalam perancangan konseptual yaitu teknik normalisasi dan perancangan *database* teknik *entity relationship*. Sedangkan perancangan model fisik dapat didefinisikan struktur file, format, record, ciri – ciri proses yang tergantung pada perangkat keras dan karakteristik *database* manajemen sistem.

Teknik Normalisasi Dalam Perancangan Database

Teknik normalisasi adalah proses pengelompokan data elemen menjadi tabel – tabel yang menunjukkan *entity* dan relasinya. Pada proses normalisasi akan dilakukan pengujian pada beberapa kondisi agar diketahui apakah ada kesulitan pada saat menambah/menyisipkan, menghapus, mengubah atau mengakses suatu *database*. Bila terdapat kesulitan pada saat pengujian maka perlu dipecahkan lagi relasi pada beberapa tabel.

Di dalam proses normalisasi ada konsep yang harus diketahui. Konsep yang dimaksud yaitu berupa Attribute Key (*Field Key*). Atribut key (*Field Key*) berfungsi untuk mengakses record yang digunakan sebagai wakil dari field – field yang ada. Setiap file selalu memiliki kunci dari beberapa field yang dapat mewakili sebuah record. Ada beberapa macam Attribute Key yaitu :

a. Kunci Kandidat (*Candidate Key*)

Candidate Key adalah suatu attribute key yang mengidentifikasi secara unik suatu kejadian spesifikasi dari sebuah *entity*. Jika *Candidate Key* berisi lebih dari satu atribut, maka biasanya disebut sebagai *composite key* (kunci campuran atau golongan).

b. Kunci Primer (*Primary Key*)

Primary Key adalah satu attribute yang tidak hanya mengidentifikasi secara unik suatu kejadian spesifik, tetapi juga dapat dijadikan wakil untuk mewakili setiap kejadian dari sebuah *entity*. Setiap *candidate key* dapat menjadi *Primary Key*, tetapi sebaiknya dipilih satu saja yang benar-benar dapat mewakili secara keseluruhan dari *entity* yang ada.

c. Kunci Alternatif (*Alternate Key*)

Alternatif Key adalah sebuah *candidate key* yang tidak terpakai atau terpilih sebagai *primary key*. Tetapi *alternate key* digunakan sebagai kunci pengurutan dalam pembuatan laporan.

d. Kunci Tamu (*Foreign Key*)

Foreign Key adalah sebuah attribute yang melengkapi satu *relationship* yang menunjukkan keinduknya. *Foreign Key* ditempatkan pada *entity* anak dan merupakan *primary key* dari induk yang direlasikan. Hubungan antara *entity* induk dengan *entity* anak adalah hubungan satu lawan banyak (*one to many relationship*).

Pada proses Normalisasi terdapat bentuk normalisasi atau tahapan yang harus dilewati, yaitu seperti :

1. Bentuk Tidak Normal (Un Normal Form)

Bentuk ini merupakan proses pengumpulan data yang akan direkam dengan tidak mengikuti suatu format tertentu. Data yang dikumpulkan bersifat asli atau apa adanya sesuai dengan pembuatan awal. Jadi data yang disajikan bisa saja tidak lengkap atau memiliki kerangkapan data.

2. Bentuk Normal Pertama (1 NF)

Bentuk normal pertama digunakan untuk mencegah adanya kerangkapan data. Pada normal pertama memiliki ciri yaitu setiap data akan dibentuk dalam *flat file* (file datar/rata). Data dibentuk dalam satu *record* dan nilai dari field berupa “*Atomic Value*”. Maka tidak ada attribute yang rangkap atau bernilai ganda (*Multi Value*).

3. Bentuk Normal Kedua (2 NF)

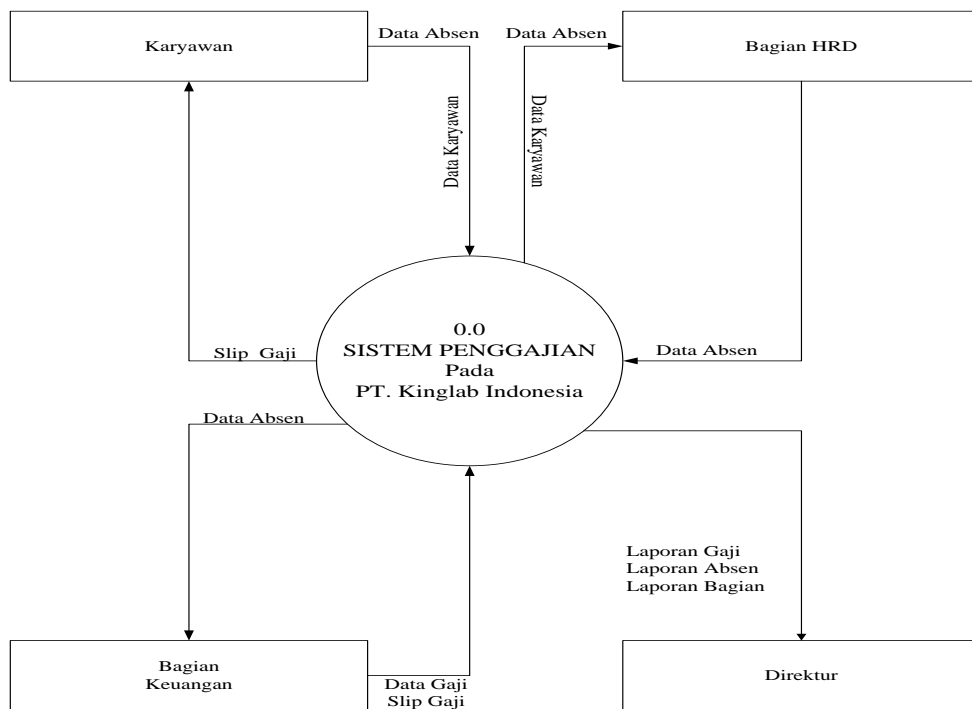
Bentuk normal kedua merupakan manipulasi data tabel pada kondisi normal pertama. Bentuk normal kedua memiliki syarat yaitu bentuk data telah memenuhi kriteria bentuk normal pertama dan *atribute non key* memiliki ketergantungan fungsi dengan *primary key*. Sehingga dalam membentuk normal kedua haruslah sudah ditentukannya kunci – kunci *field*. Kunci *field* harus dapat mewakili attribute lain yang menjadi anggotanya.

4. Bentuk Normal Ketiga (3 NF)

Untuk menjadi bentuk normal ketiga maka relasi haruslah sudah dalam bentuk normal kedua dan semua attribute bukanlah *primary key* yang memiliki hubungan yang transitif (tidak saling bergantung dengan yang lainnya).

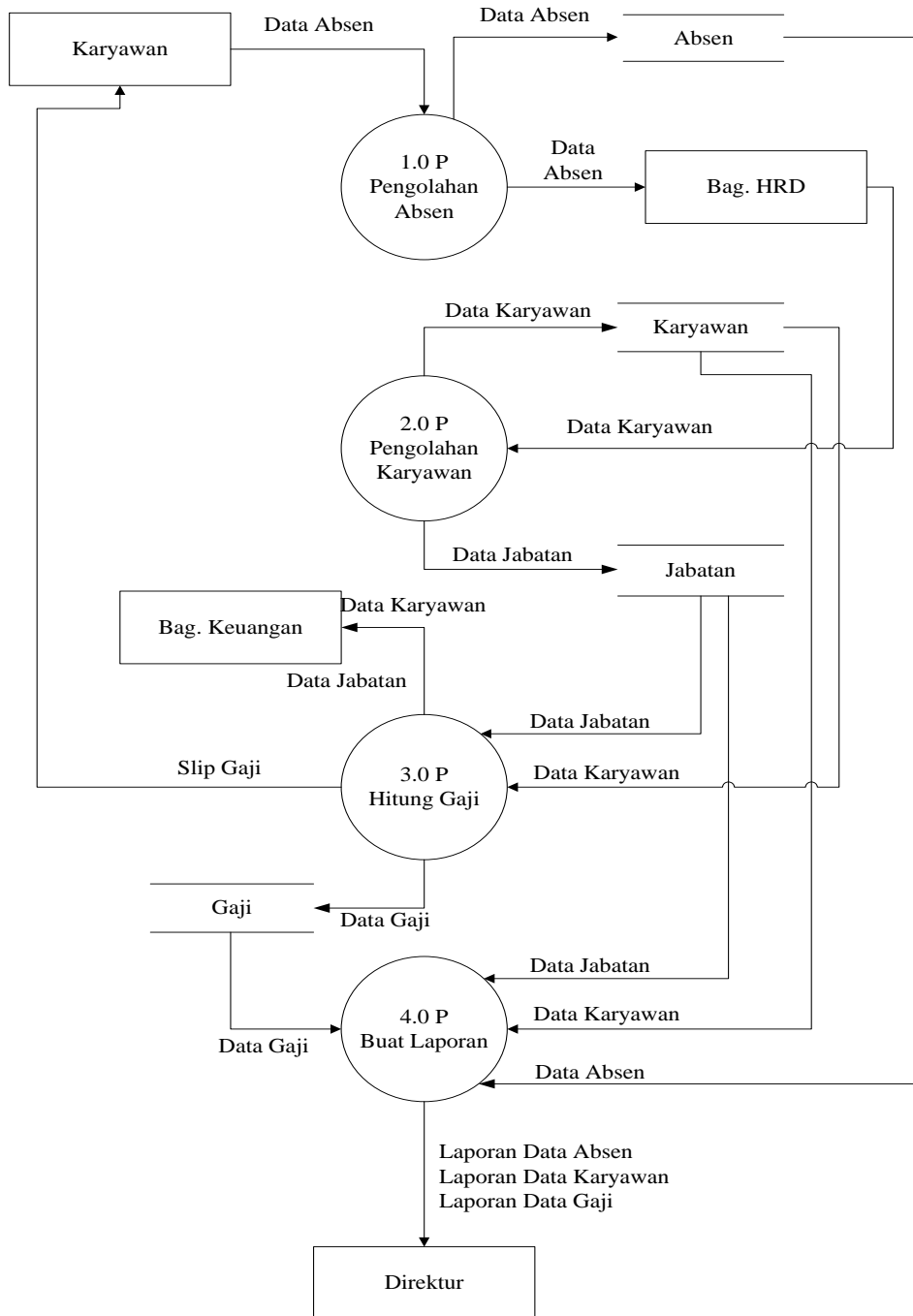
Data Flow Diagram (DFD)

Data Flow Diagram adalah merupakan salah satu media analisis sistem yang menggunakan analisis-analisis untuk menggambarkan arus data pada sistem sehingga mempermudah pemahaman system secara logika. Gambaran ini tidak tergantung pada perangkat keras, perangkat lunak, struktur data atau organisasi.



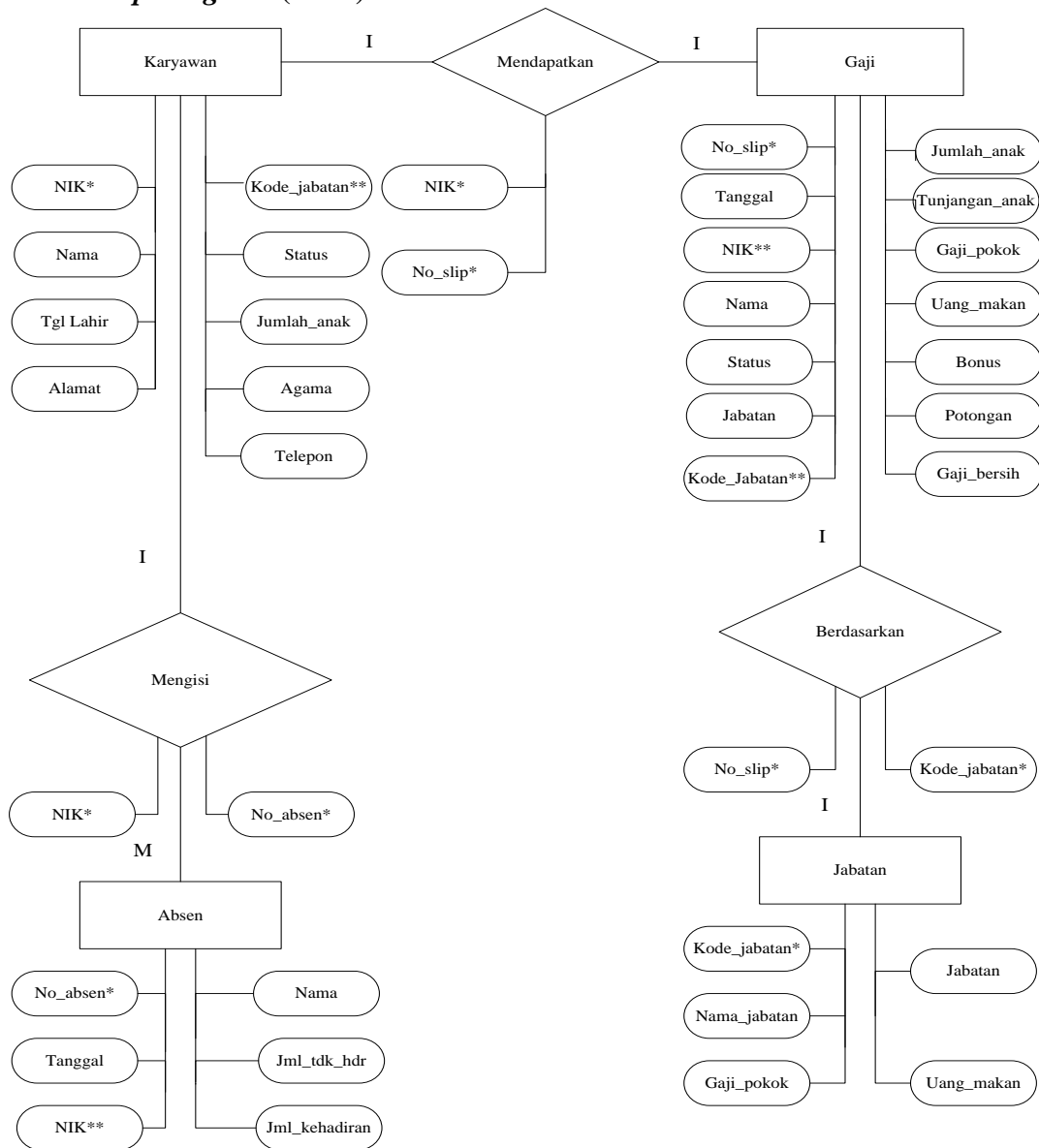
Gambar 1
Diagram Konteks

Diagram Overview



Gambar 2
Diagram Overview

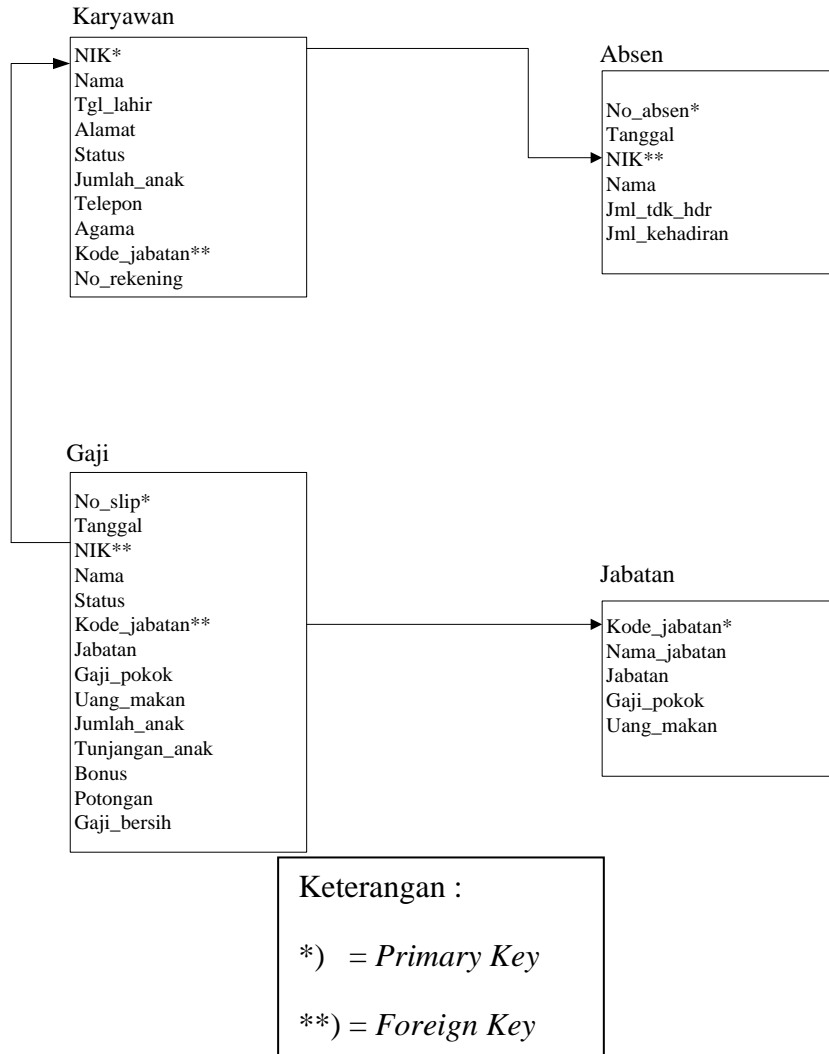
Entity Relationship Diagram (ERD)



Keterangan :
 *) = Primary Key
 **) = Foreign Key

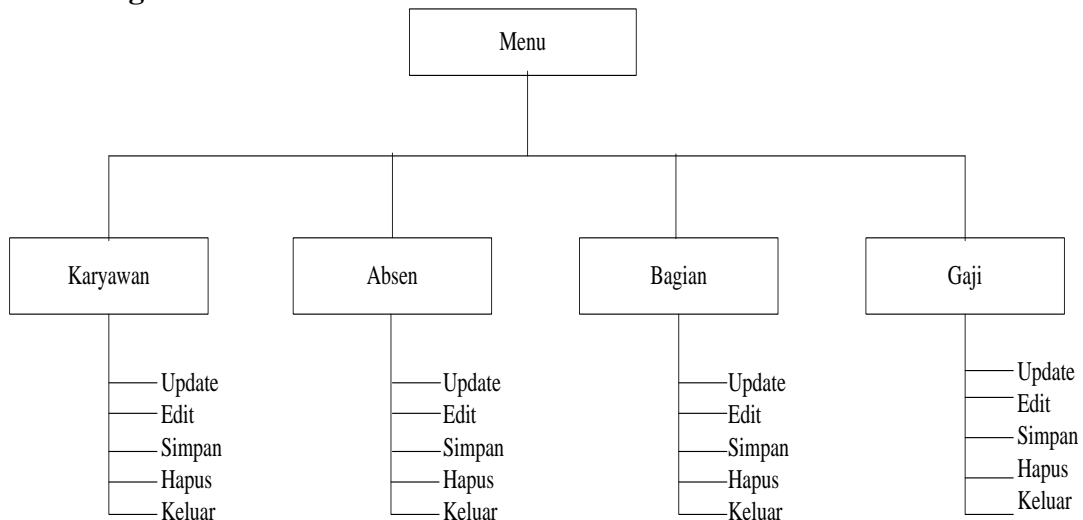
Gambar 3
 Entity Relationship Diagram (ERD)

Logical Record Struktur (LRS)



Gambar 4
Logical Record Structure (LRS)

Spesifikasi Program



Gambar 5
Spesifikasi Program

a. Spesifikasi Karyawan

Nama Program : PT Kinglab Indonesia.VBP

Nama Software : Visual Basic 6.0

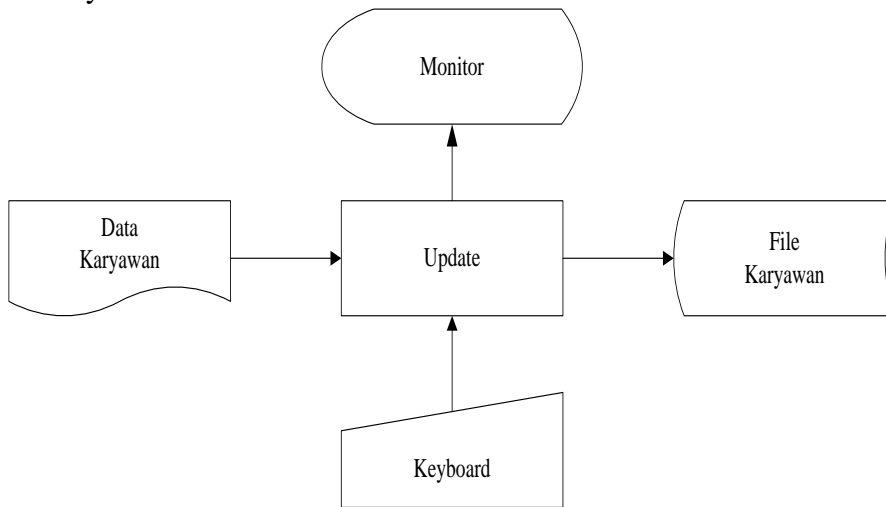
Nama Form : form_karyawan.Frm

Flowchart



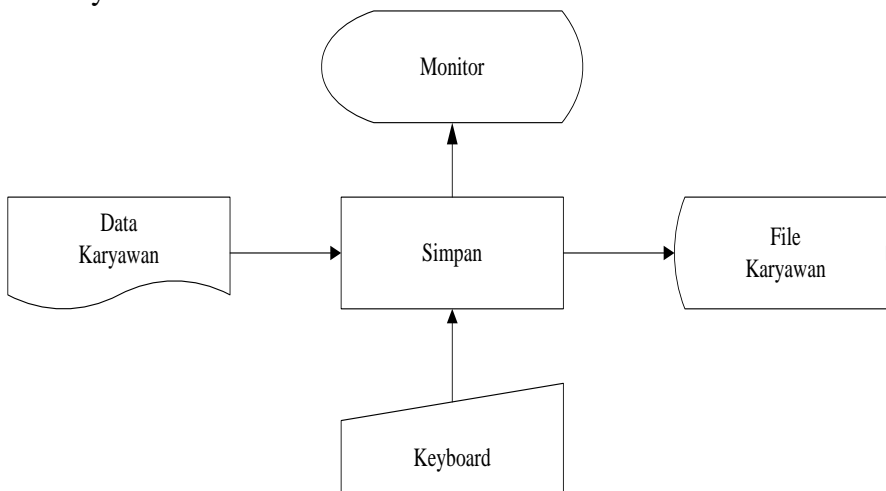
Gambar6
Flowchart Karyawan

1) Update Data Karyawan



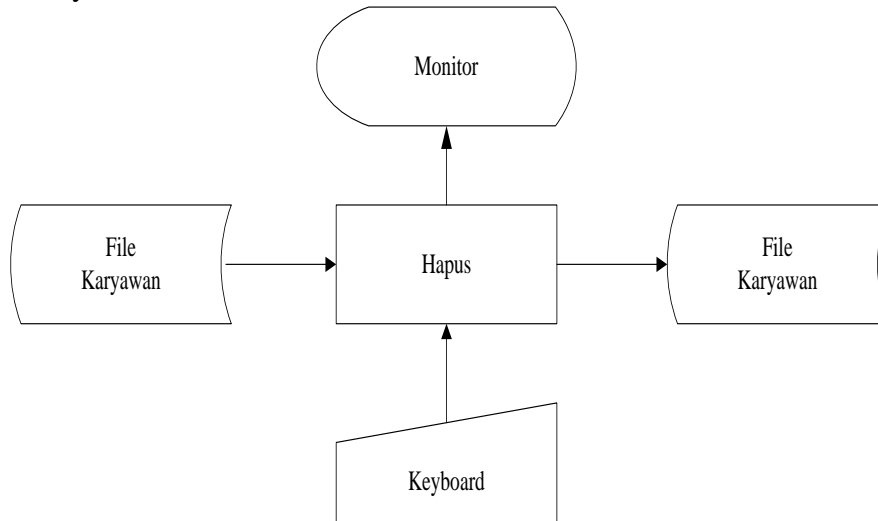
Gambar 7
Flowchart Update Data Karyawan

2) Simpan Data Karyawan



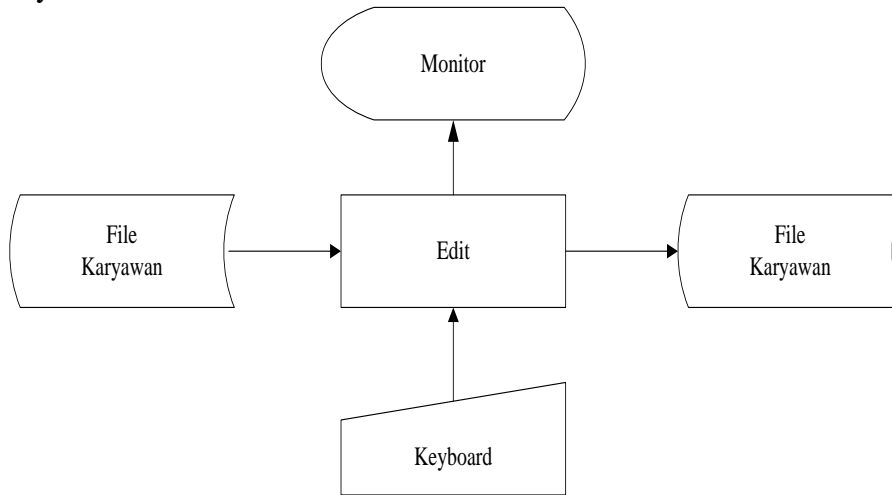
Gambar 8
Flowchart Simpan Data Karyawan

3) Hapus Data Karyawan



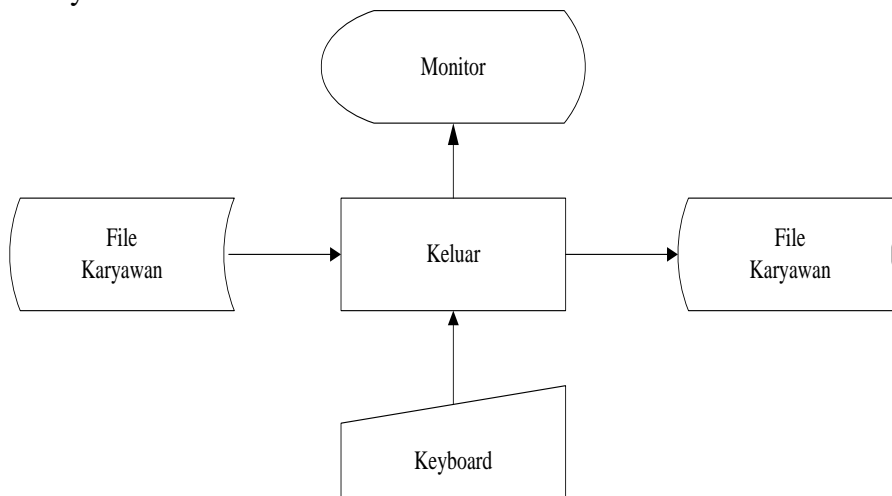
Gambar 9
Flowchart Hapus Data Karyawan

4) Edit Data Karyawan



Gambar 10
Flowchart Edit Data Karyawan

5) Keluar Data Karyawan



Gambar 11
Flowchart Keluar Data Karyawan

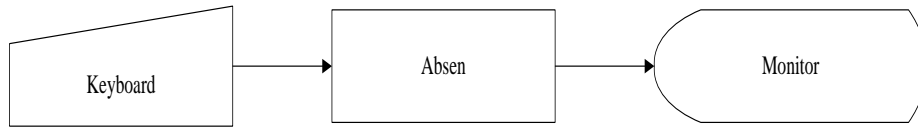
b. Spesifikasi Absen

Nama Program : PT Kinglab Indonesia.VBP

Nama Software : Visual Basic 6.0

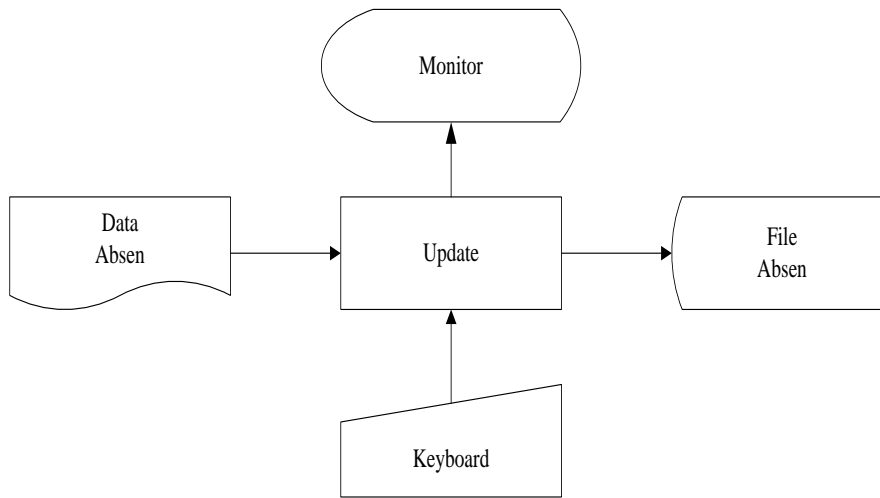
Nama Form : form_absen.Frm

Flowchart



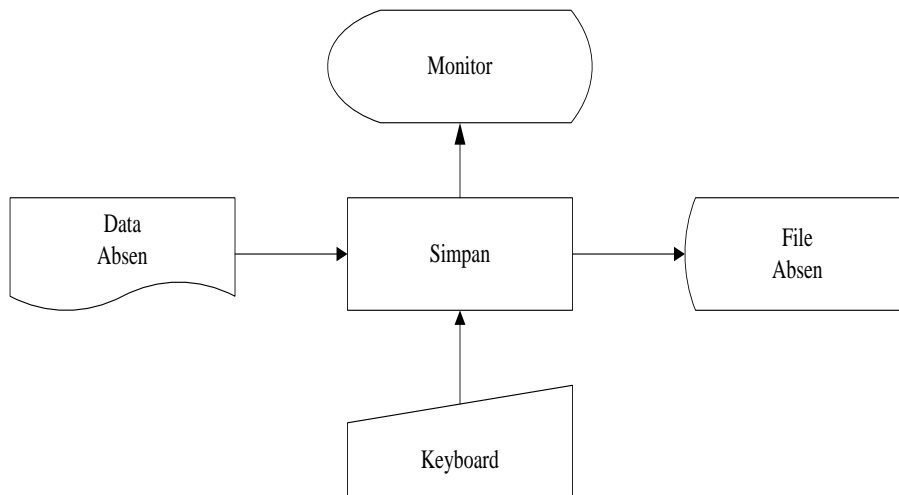
Gambar 12
Flowchart Absen

1) Update Data Absen



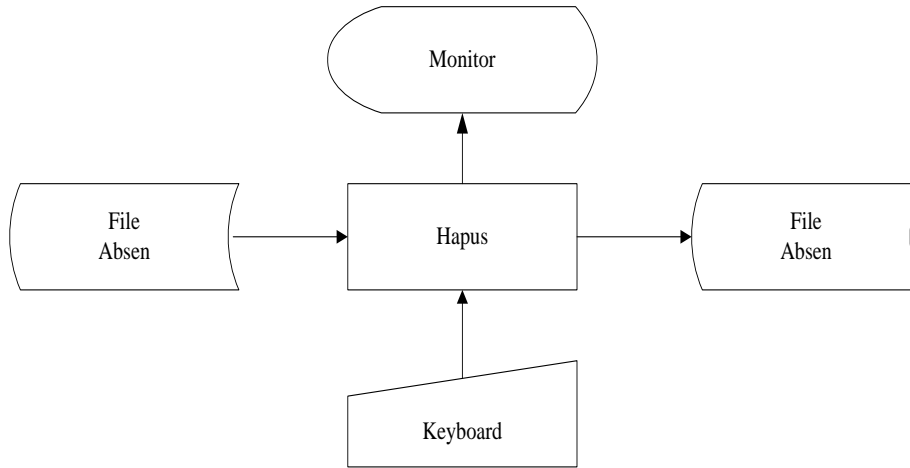
Gambar 13
Flowchart Update Data Absen

2) Simpan Data Absen



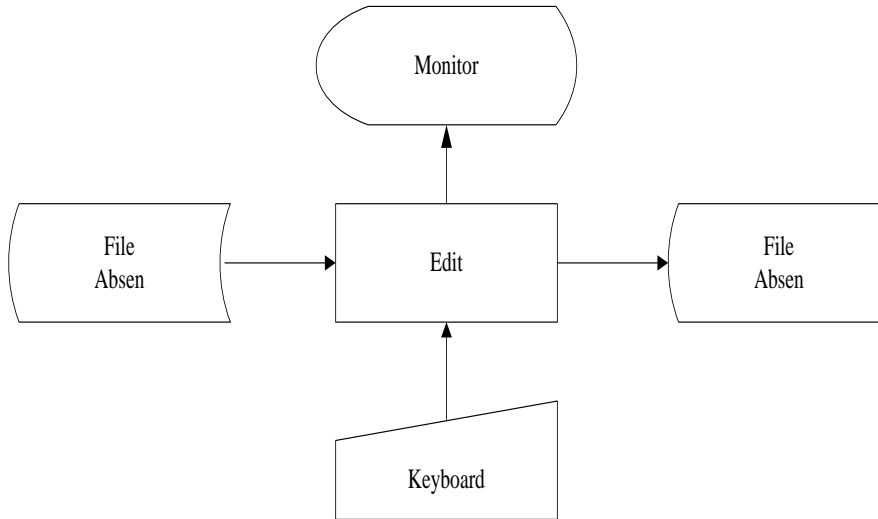
Gambar 14
Flowchart Simpan Data Absen

3) Hapus Data Absen



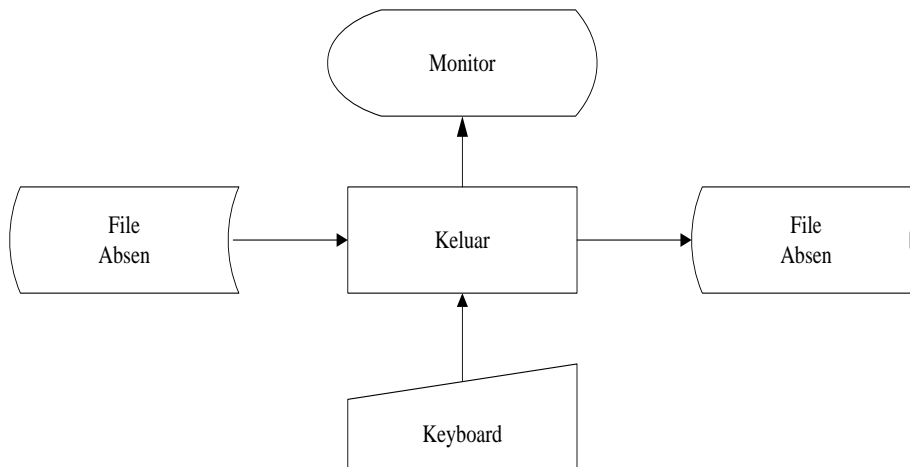
Gambar 15
Flowchart Hapus Data Absen

4) Edit Data Absen



Gambar 16
Flowchart Edit Data Absen

5) Keluar Data Absen



Gambar 17
Flowchart Keluar Data Absen

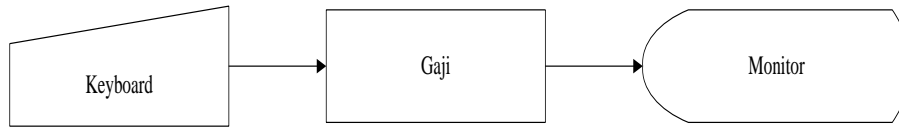
c. Spesifikasi Gaji

Nama Program : PT Kinglab Indonesia.VBP

Nama Software : Visual Basic 6.0

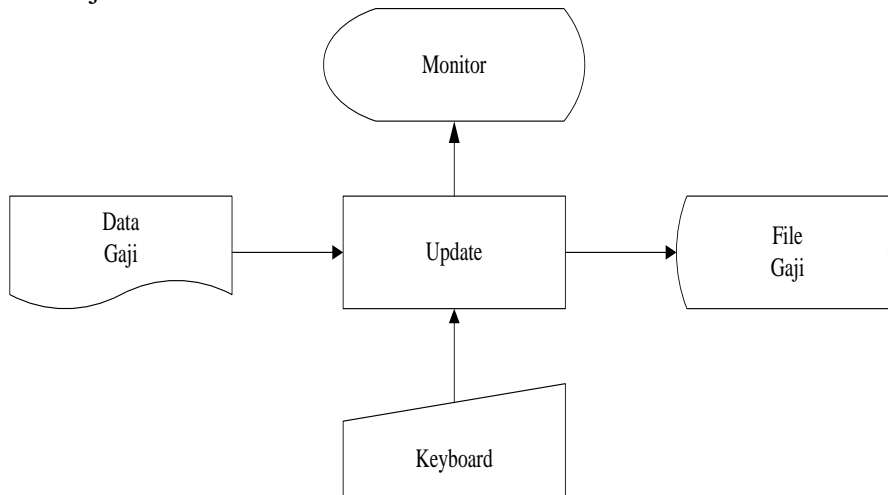
Nama Form : form_gaji.Frm

Flowchart



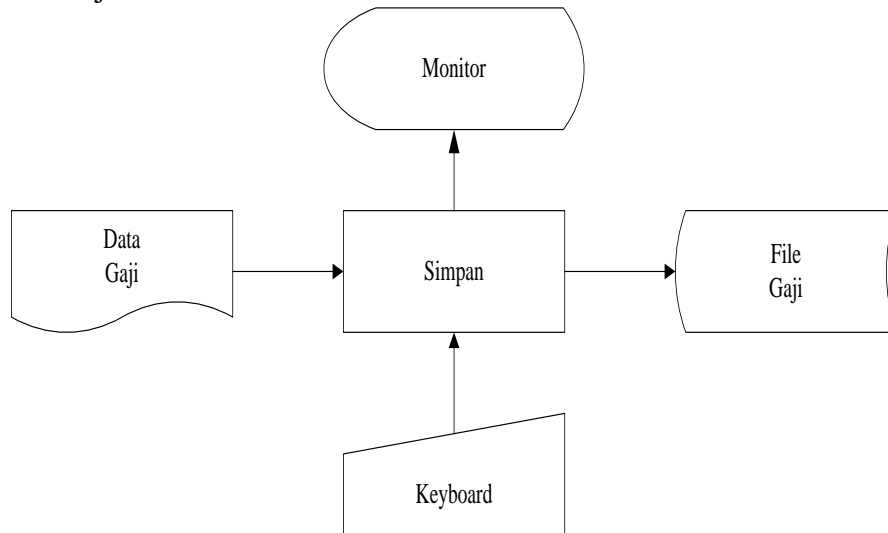
Gambar 18
Flowchart Gaji

1) Update Data Gaji



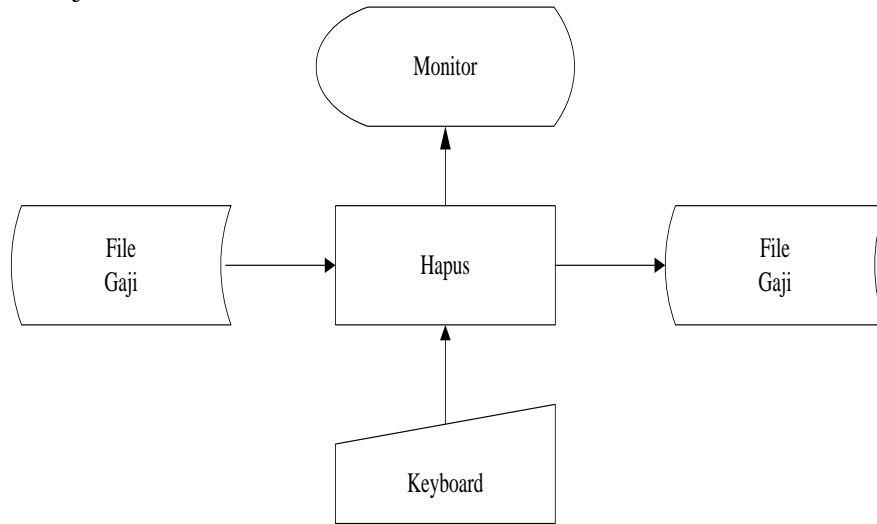
Gambar 19
Flowchart Update Gaji

2) Simpan Data Gaji



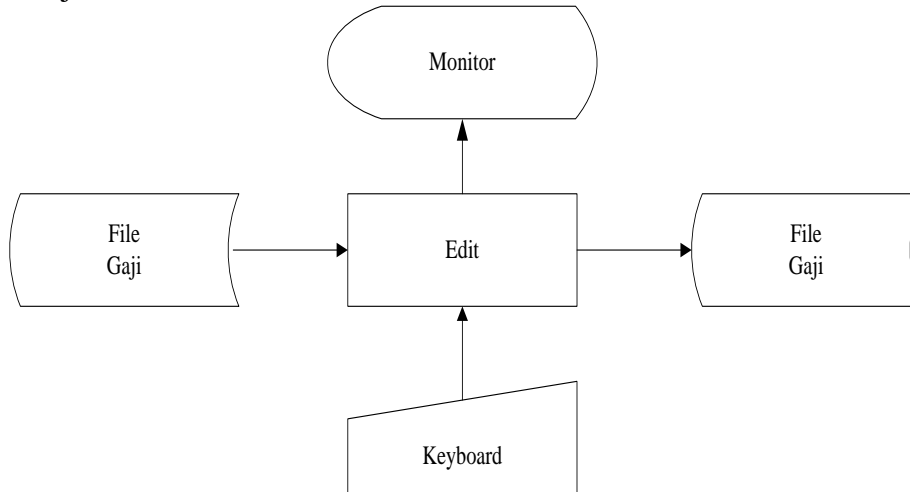
Gambar 20
Flowchart Simpan Data Gaji

3) Hapus Data Gaji



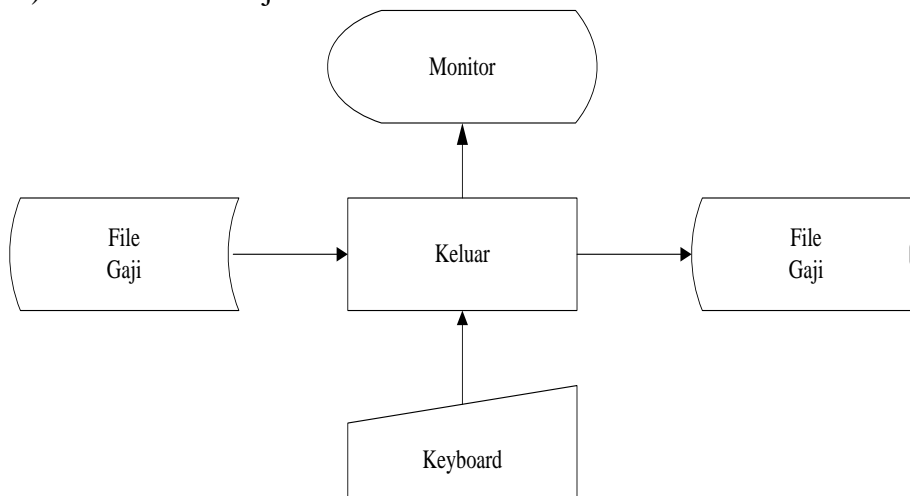
Gambar 21
Flowchart Hapus Data Gaji

4) Edit Data Gaji



Gambar 22
Flowchart Edit Data Gaji

5) Keluar Data Gaji



Gambar 23
Flowchart Keluar Data Gaji

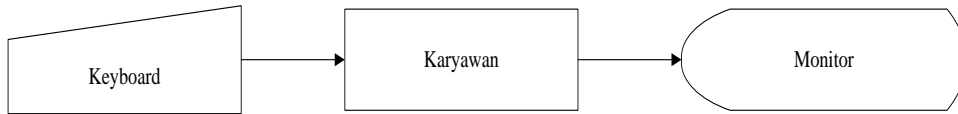
d. Spesifikasi Jabatan

Nama Program : PT Kinglab Indonesia.VBP

Nama Software : Visual Basic 6.0

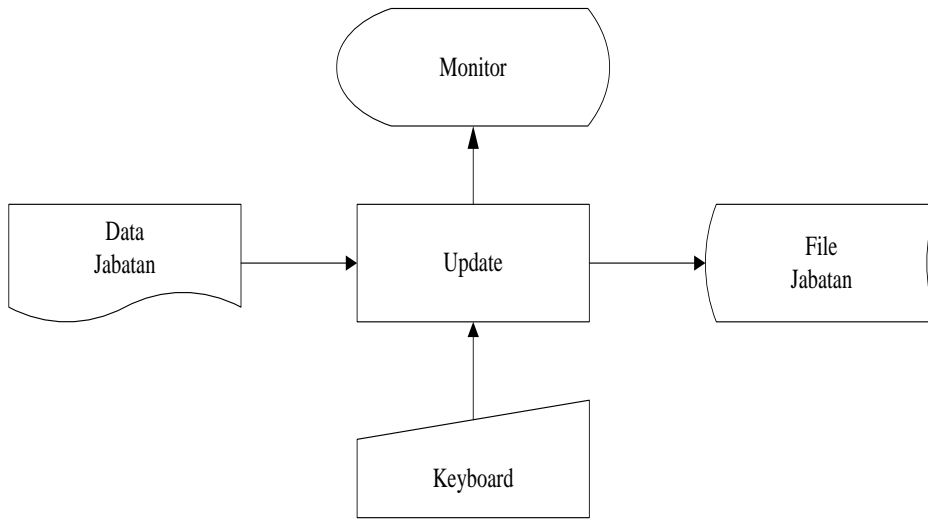
Nama Form : form_jabatan.Frm

Flowchart



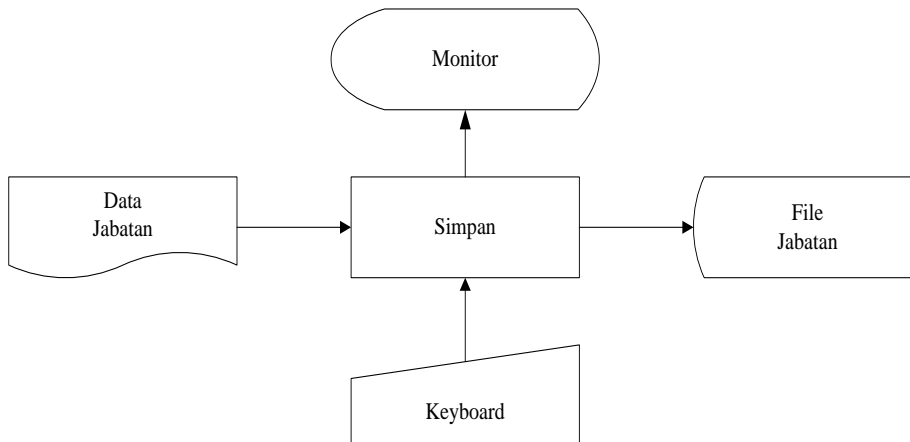
Gambar 24
Flowchart Jabatan

1) Update Data Jabatan



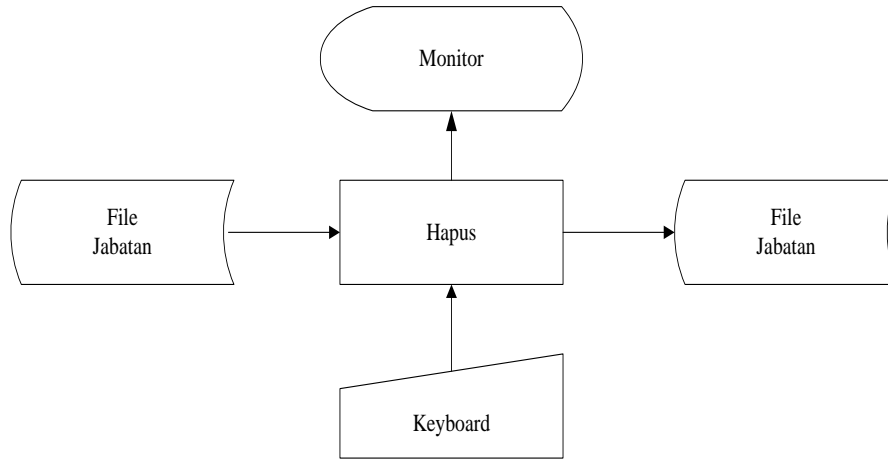
Gambar 25
Flowchart Update Data Jabatan

2) Simpan Data Jabatan



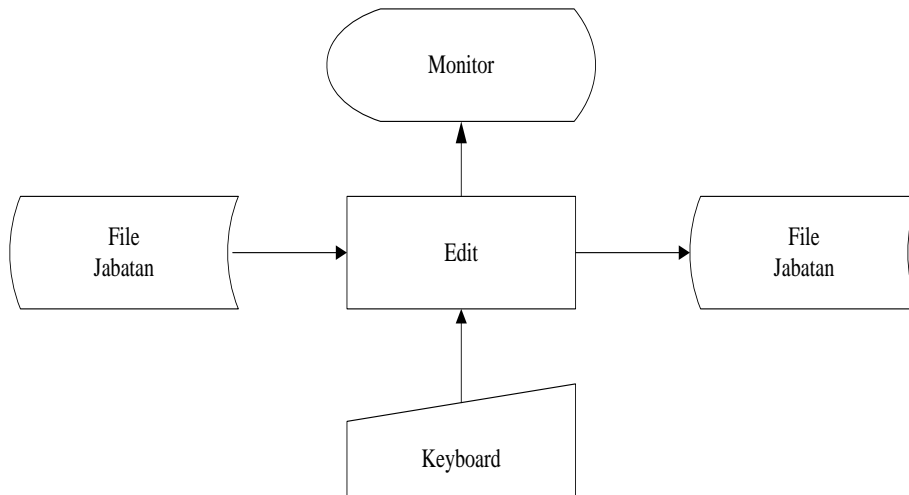
Gambar 26
Flowchart Simpan Data Jabatan

3) Hapus Data Jabatan



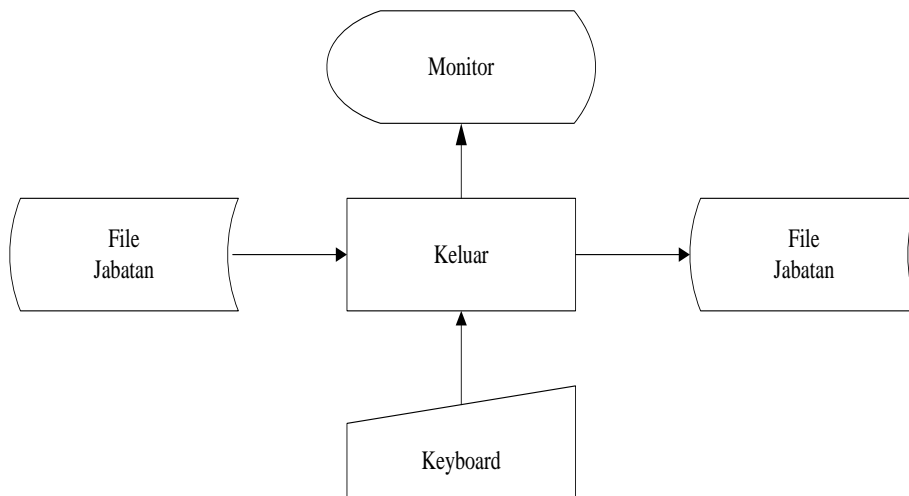
Gambar 27
Flowchart Hapus Data Jabatan

4) Edit Data Jabatan



Gambar 28
Flowchart Edit Data Jabatan

5) Keluar Data Jabatan

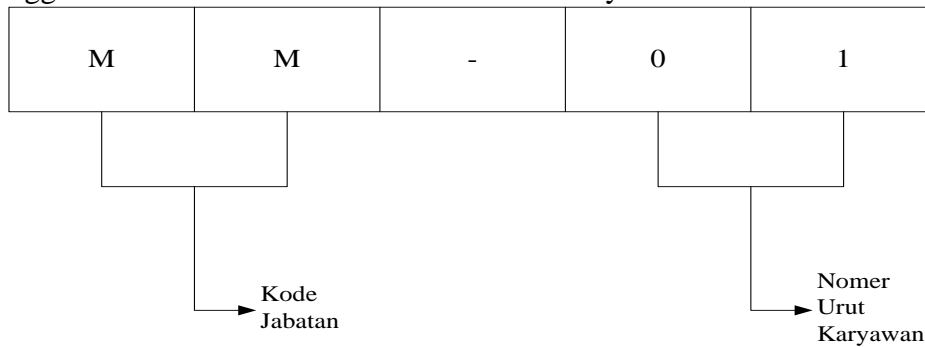


Gambar 29
Flowchart Keluar Data Jabatan

Struktur Kode

a. NIK (Nomer Induk Karyawan)

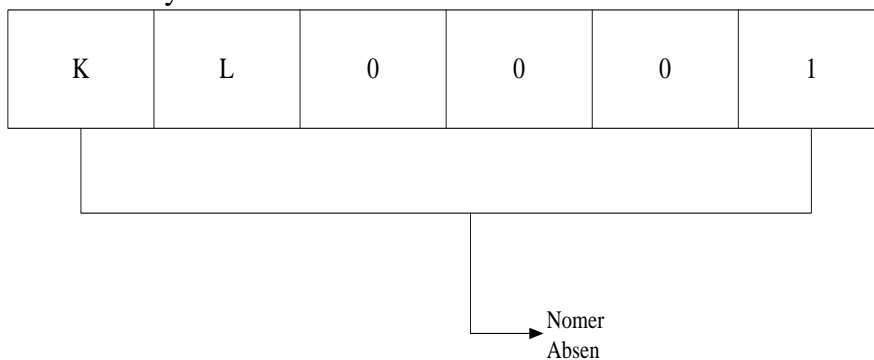
NIK terdiri dari lima digit, yaitu digit pertama dan kedua menandakan kode jabatan. Dan digit ketiga hingga ke lima menandakan nomor urut data karyawan.



Gambar 30
Struktur Kode NIK

b. Nomer Absen

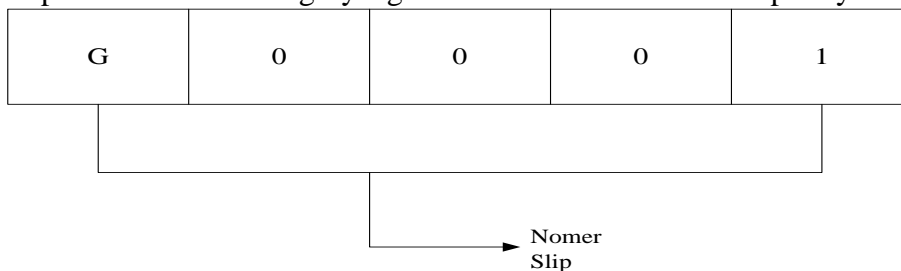
Nomer absen terdiri dari enam digit yaitu digit pertama sampai kedua menandakan kode bulan dan digit ketiga sampai keempat menandakan kode tanggal dan digit kelima sampai keenam menandakan nomor urut karyawan.



Gambar 31
Struktur Kode Nomer Absen

c. Nomer Slip

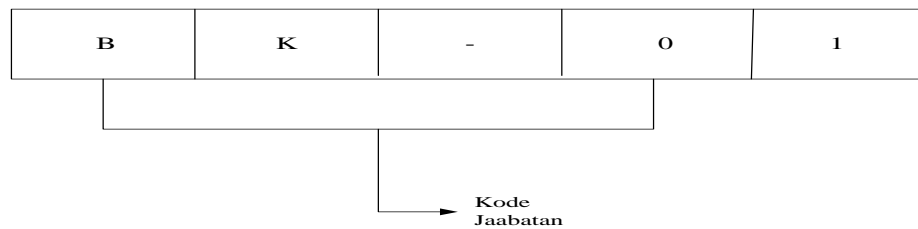
Nomer slip terdiri dari lima digit yang menandakan kode nomor slip karyawan.



Gambar 32
Struktur Kode Nomer Slip

d. Kode Jabatan

Kode jabatan terdiri dari lima digit yang menandakan kode jabatan karyawan.



Gambar 33
Struktur Kode Jabatan

Kesimpulan

Dengan adanya perbaikan dalam proses penggajian dalam menggunakan komputer memberikan banyak manfaat, beberapa manfaatnya antara lain : (1) Pengolahan data dengan menggunakan *Visual Basic 6.0* akan menghasilkan informasi yang lebih cepat dan akurat. (2) Proses laporan yang dihasilkan dapat diperoleh dengan efektif dan efisien; (3) Adanya sistem komputerisasi penggajian pada PT Kinglab Indonesia dapat meminimalisasi terjadinya kesalahan dalam rincian gaji karyawan; (4) Pendataan dengan menggunakan *Visual Basic 6.0* dapat menghasilkan pekerjaan yang optimal; (4) Dengan adanya sistem penggajian secara komputerisasi terlihat bahwa penggunaan komputer secara maksimal dapat membantu menyelesaikan pekerjaan dengan lebih cepat.

Daftar Pustaka

- Abdussalam,R., Hukum Ketenagakerjaan,tahun 2009
- Boulding,Kenneth. Sistem Informasi Manajemen.Edisi ke-2, Andi Yogyakarta, 2007.
- Davis , Gordon B, Sistem Informasi Manajemen, 2004 hal 241
- Fathansyah,Buku Teks Komputer Basis Data,tahun 2007 hal 73
- Hariandja,Pedoman praktis Sistem Penggajian,2002 hal 29
- Jogiyanto.(2006:7),Analisis dan Disain System Informasi : Pendekatan Terstruktur Yogyakarta
- Ladjamudin , Al-Bahra,Analisis dan Desain Sistem Informasi,2005 hal 46
- McLeod,Raymod Jr.(2003:19).Sistem Informasi Manajemen.Graha Ilmu
- Napitupulu, Normalita; Sihombing, Nikous Soter,Struktur Data dan Algoritma (Edisi I,USU,2010) hal 15
- Sutabri , Tata, *Sistem Informasi Manajemen* (Edisi ke-2,2007) hal 2
- Sutabri, Tata,Analisa Sistem Informasi,tahun 2004 hal 36
- Yuswanto,Panduan Lengkap Visual Basic 6.0,edisi 1,Cerdas Pustaka Publisher Jakarta,2008,hal-6