

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENGGAJIAN DI MTs. ARROSYIDIN PULOGEDANG TEMBELANG JOMBANG

Oleh:

Khoirul Anam, Hasan Bissri Isa Alfaris, Siti Sufaidah
Sistem Informasi STMIK Bahrul 'Ulum Jombang

ABSTRAK

Pada dasarnya penggajian adalah hal pokok yang dapat mempengaruhi kinerja suatu lembaga. Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan di Mts. Arrosyidin Pulogedang, telah diketahui bahwa sistem penggajian pegawai yang diterapkan selama ini masih menggunakan sistem inputan yang sangat sederhana walaupun pada kenyataannya proses *entry* data dan penggajian pegawai telah mengadopsi sistem komputerisasi, tidak lebih dari itu kegiatan pengelolaan perihal administrasinya masih menggunakan prosedur secara manual. Secara khusus penggunaan aplikasi program komputer terkait masalah penggajian masih belum ada, untuk keperluan ilmiah inilah penulis berusaha sebisa mungkin memberikan sumbangsih bagi pihak lembaga untuk mempermudah tugas pegawai administrasi terkait masalah penggajian pegawai setiap bulannya. Dalam hal ini nantinya akan dihasilkan sebuah rekap gaji pegawai dan *printout* slip gaji pegawai di setiap bulannya.

Dengan mengadopsi sistem komputerisasi sebagai perangkatnya di dalam menciptakan Sumber Daya Manusia (SDM) yang handal, diharapkan dengan adanya asupan sistem yang baru, kegiatan pengolahan data dan pembuatan laporan penggajian pegawai dapat dilakukan secara efektif dan efisien, karena kecepatan dan keakurasian dalam penyajian informasi saat ini sangat diharapkan bagi banyak khalayak. Untuk keperluan itulah mengapa peran teknologi informasi sangat diperlukan di segala aspek bidang kerja manusia. Apalagi dalam hal ini terkait tentang prosedur penggajian pegawai di setiap bulannya

Dalam pengolahan data dan pembuatan laporan penggajian dalam hal ini penulis menggunakan bahasa program Visual Foxpro, sedang untuk kegiatan analisis dan desain sistemnya menggunakan alat bantu antara lain: Diagram Alir Data (*FlowChart*), *Data Flow Diagram* (DFD), Kamus Data (KD), Tabel Relasi, dan *Entity Relationship Diagram* (ERD).

Oleh karena itu dengan adanya langkah penganalisaan tersebut di atas diharapkan dapat menunjang kebutuhan dalam proses perancangan dan pembuatan program, dan tentunya perihal tentang masalah penanganan gaji pegawai dapat teratasi dengan baik, sehingga dari hasil akhir nantinya diharapkan dapat memberikan manfaat yang lebih bagi pihak analis pada khususnya dan bagi pihak lembaga yang terkait pada umumnya.

Kata kunci : Sistem Informasi Penggajian Pegawai, Visual Foxpro

PENDAHULUAN

Latar belakang

Seiring dengan kemajuan IPTEK kita dituntut untuk mampu berinteraksi dan bersosialisasi, untuk itu fungsi daripada komunikasi sangat diperlukan. Kita lihat dari sektor teknologi, komputer dewasa ini berkembang semakin kompleks. Hal ini dapat dibuktikan bahwa komputer mendominasi disegala aspek kegiatan kerja manusia. Tidak ada salahnya jika kita menyebut komputer sebagai piranti elektronik yang canggih sekaligus multiguna. Tidak lepas dari itu banyak lembaga atau perusahaan besar yang membutuhkan seorang karyawan yang produktif dan mempunyai ketrampilan serta keahlian dalam pengoperasian komputer. Oleh karena itu kita selaku mahasiswa yang berdedikasi dituntut untuk berperan aktif dalam pembangunan SDM, baik di sektor formal maupun informal sehingga kelak dapat menghasilkan SDM yang handal, berwawasan intelektual dan berpotensi tinggi.

Sekolah sebagai penyelenggara sekaligus sebagai wadah pengelola pendidikan hendaknya memperhatikan aspek kinerja dan mutu pendidikan, terlepas dari itu banyak faktor yang mempengaruhi lemahnya kinerja suatu lembaga terjadi akibat buruknya dari sistem yang diterapkan pada lembaga tersebut. Pengelolaan yang baik perlu didukung dengan beberapa sistem yang mengaturnya, baik dalam perencanaan, pelaksanaan dan pengendaliannya. Untuk menunjang kegiatan operasional tersebut harus dilakukan perubahan sistem kinerja para pegawai dan guru dengan struktur model yang dinamis, beberapa diantaranya melingkupi kecepatan, ketepatan, ketelitian dalam pengolahan data dan pembuatan format laporan penggajian yang efisien dan efektif. Di mana efisiensi dan efektifitas kerja dapat terwujud jika pihak lembaga memperhatikan kesejahteraan para anggotanya dengan memperhatikan penataan sistem administratif yang baik dan fungsionalis di lembaga tersebut, terutama yang berkaitan dengan proses penggajian. Karena penggajian merupakan hal pokok yang dapat mempengaruhi kinerja suatu lembaga. Terlepas dari itu kemudahan dan kecepatan dalam menyelesaikan setiap permasalahan menjadi faktor dominan yang patut diambil sebagai pertimbangan pengambilan keputusan baik dari segi efisiensi dan efektifitas bekerja.

Terlepas dari konteks tersebut di atas, pengolahan dan pembuatan laporan penggajian di MTs. Arrosyidin terbilang masih menggunakan prosedur manual, sehingga tingkat efisiensi dan efektifitasnya belum sepenuhnya tercapai. Mengingat permasalahan

tersebut di atas maka penulis mengupayakan langkah-langkah kearah perbaikan dan penyempurnaan sistem dengan menganalisa dari sistem penggajian pegawai yang ada sebelumnya dengan merancang program sebagai sistem baru yang familier dan *user friendly* yaitu dengan menggunakan aplikasi bahasa program Visual FoxPro 9.0 di mana perancangan program ini diharapkan dapat mempermudah dan mempercepat tugas bagian administrasi keuangan bagian penggajian pegawai dalam pengolahan dan pembuatan laporan penggajian pegawai di MTs. Arrosyidin.

Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang tersebut di atas, maka penulis dapat merumuskan pokok permasalahan yang menjadi landasan teori dalam kajian ini. Rumusan masalah tersebut menyangkut perihal tentang bagaimana cara melakukan analisis desain sistem pengolahan data dan pembuatan laporan penggajian pegawai di Biro Administrasi MTs. Arrosyidin Pulogedang Tembelang Jombang secara efisien dan efektif baik dalam kinerja maupun pengoperasionalan.

Tujuan Penelitian

Setiap kegiatan tidak akan terlepas dari tujuan yang akan tercapai serta manfaat dari kegiatan-kegiatan yang dilaksanakan. Demikian pula dari penyusunan laporan Tugas Akhir ini, adapun tujuannya adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui prosedur dari sistem penggajian yang diterapkan sebelumnya pada yayasan lembaga pendidikan MTs. Arrosyidin Pulogedang Tembelang Jombang.
2. Untuk merancang dan membuat sebuah program aplikasi Sistem Informasi Penggajian yang berbasis Microsoft Visual FoxPro pada yayasan lembaga pendidikan MTs. Arrosyidin Pulogedang Tembelang Jombang.
3. Untuk membantu memberikan solusi yang efektif dan efisien bagi pihak bendahara, yaitu dengan cara mengadopsi sebuah sistem informasi penggajian yang aplikatif dan *user friendly*.
4. Untuk mengimplementasikan hasil daripada perancangan program yang dibuat sebelumnya sebagai sistem baru yang berbasis Visual FoxPro sebagai alat bantu pada proses pengolahan data dan pembuatan laporan penggajian pegawai.

5. Untuk mengetahui hasil daripada implementasi program pada yayasan lembaga pendidikan MTs. Arrosyidin Pulogedang Tembelang Jombang berdasarkan kelemahan dan kelebihan.

Metode Penelitian

Metode penelitian adalah suatu cara yang ditempuh oleh peneliti agar penelitiannya mencapai tujuan yang sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya, agar kegiatan penelitian ini berhasil dengan baik dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah, maka pada pelaksanaannya harus didasarkan atas cara dan prosedur pula. Pada penelitian kali ini penulis mengambil obyek penelitian di MTs. Arrosyidin Pulogedang Tembelang Jombang. Sebagai pendukung kegiatan ilmiah ini, penulis mengumpulkan berbagai bahan materi sebagai uji kelayakan dan korelasi atas judul skripsi yang telah diajukan. Beberapa materi pendukung dan kegiatan operasional di lapangan akan memungkinkan penulis menemui berbagai macam kasus dan fakta di lapangan terkait pengumpulan bahan materi yang bersifat ilmiah yang menjadi dasar penelitian.

Adapun metodologi penulisan yang dipakai dalam penyusunan Tugas Akhir ini antara lain :

1. Metodologi Observasi

Yaitu kegiatan pengumpulan data dan informasi yang dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan secara langsung terhadap obyek yang diteliti terkait sistem pengolahan data gaji pegawai yang sudah ada sebelumnya di Biro Administrasi MTs. Arrosyidin Pulogedang Tembelang Jombang.

2. Metodologi Dokumentasi

Yaitu kegiatan pengumpulan data dan informasi yang dilakukan dengan cara menghimpun dan mencari data mengenai *variable* sekaligus definisi yang dapat berupa catatan, buku, kwitansi-kwitansi, laporan-laporan, buku agenda dan sebagainya, yang terdapat di Biro Administrasi MTs. Arrosyidin Pulogedang Tembelang Jombang.

3. Metodologi *Interview* (wawancara)

Yaitu kegiatan pengumpulan data dan informasi yang dilakukan secara tatap muka antara pencari berita dan nara sumber dengan mengajukan berbagai pertanyaan terkait sistem pengolahan data gaji pegawai kepada pihak yang bersangkutan.

4. Metodologi Desain Sistem

Melalui metode ini diperoleh data-data tentang penggambaran, perencanaan, dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen-elemen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi sebagai suatu sistem.

LANDASAN TEORI

Konsep Dasar Sistem Informasi

1. Pengertian Sistem

Sistem adalah sebuah tatanan (keterpaduan) yang terdiri atas sejumlah komponen fungsional (dengan satuan fungsi/ tugas khusus) yang saling berhubungan dan secara bersama-sama bertujuan untuk memenuhi suatu proses atau pekerjaan tertentu (Fathansyah, 1999:9).

Pengertian sistem menurut Wikipedia Indonesia adalah sistem berasal dari bahasa latin (*systema*) dan bahasa Yunani (*sustema*) adalah suatu kesatuan yang terdiri komponen atau elemen yang dihubungkan bersama untuk memudahkan aliran informasi, materi atau energi. Istilah ini sering dipergunakan untuk menggambarkan suatu set entitas yang berinteraksi, di mana suatu model matematika seringkali bisa dibuat.

2. Pengertian Informasi

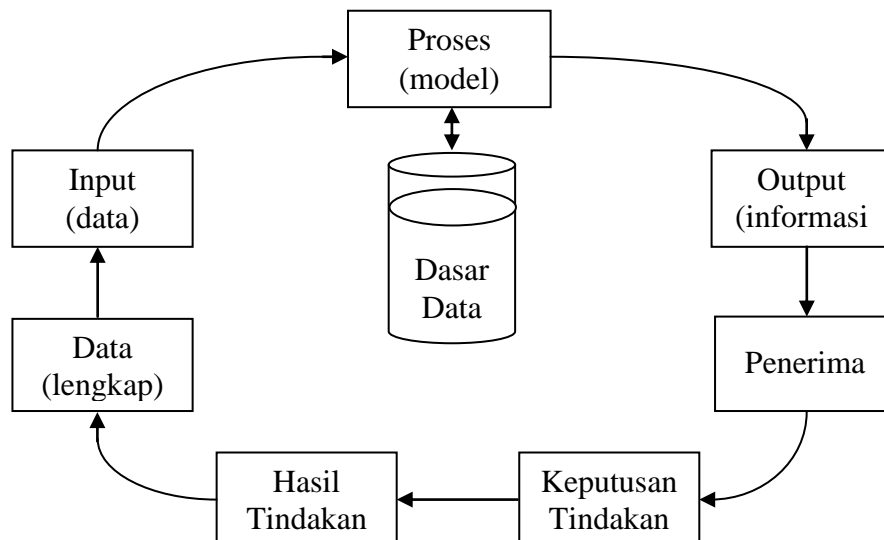
Informasi adalah hasil analisis dan sintesis terhadap data, (Kadir, 1998:7). Menurut Anthony Ralston definisi Informasi adalah sebagai berikut: Informasi adalah data yang digunakan dalam pengambilan keputusan. Informasi menjadi sumber penting untuk melakukan pengambilan keputusan. Informasi dapat mengurangi ketidakpastian dan mempermudah pengambilan keputusan (Kadir, 1998:8).

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan informasi merupakan kumpulan data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerima. Tanpa suatu informasi, suatu sistem tidak akan berjalan dengan lancar dan akhirnya bisa

mati. Suatu organisasi tanpa adanya suatu informasi maka organisasi tersebut tidak bisa berjalan dan tidak bisa beroperasi. Dengan kata lain sumber informasi adalah data.⁶

Data berarti sesuatu yang merepresentasikan sekumpulan informasi fakta yang nyata yang mewakili suatu obyek seperti manusia (pegawai, mahasiswa, dosen, dll), barang, hewan, peristiwa (transaksi penjualan, pembelian), konsep, keadaan dan sebagainya yang direkam dalam bentuk: angka, huruf, simbol, teks, gambar bunyi dsb.⁷

Data diolah untuk menghasilkan suatu model tertentu. Proses perubahan data informasi berlangsung secara *continue* dalam suatu rantai yang tak terputus dan membentuk suatu siklus, siklus ini oleh John Burch disebut siklus informasi (*information cycle*) atau siklus pengolahan data (*data processing cycle*).



Gambar 1. Siklus Informasi Data

Pengertian Sistem Informasi

Sistem informasi adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang ditentukan. (Robert, Leitch dan K Rosko dafis, 1998:1)

Beberapa pendapat tentang SIM yang dikemukakan oleh Burt Scanland dan J. Bernand Eys menyatakan bahwa SIM merupakan suatu sistem formal mengenai hal

melaporkan, menggolongkan, dan menyebarkan informasi kepada orang-orang yang tepat dalam suatu organisasi.

Pengertian Penggajian

Pengertian penggajian sesuai kamus besar Bahasa Indonesia adalah proses, cara, perbuatan membayar gaji atau upah sebagai balas jasa yang diterima pekerja dalam bentuk uang berdasarkan waktu tertentu. Menurut istilah, **gaji** adalah salah satu hal yang penting bagi setiap karyawan yang bekerja dalam suatu perusahaan, karena dengan gaji yang diperoleh seseorang dapat memenuhi kebutuhan hidupnya.

Hasibuan (2002) menyatakan bahwa “Gaji adalah balas jasa yang dibayar secara periodik kepada karyawan tetap serta mempunyai jaminan yang pasti” (p. 118). Pendapat lain dikemukakan oleh Handoko (1993), “Gaji adalah pemberian pembayaran finansial kepada karyawan sebagai balas jasa untuk pekerjaan yang dilaksanakan dan sebagai motivasi pelaksanaan kegiatan di waktu yang akan datang” (p. 218). Selain pernyataan Hasibuan dan Handoko, ada pernyataan lainnya mengenai gaji dari Hariandja (2002), yaitu Gaji merupakan salah satu unsur yang penting yang dapat mempengaruhi kinerja karyawan, sebab gaji adalah alat untuk memenuhi berbagai kebutuhan pegawai, sehingga dengan gaji yang diberikan pegawai akan termotivasi untuk bekerja lebih giat.

Teori yang lain dikemukakan oleh Sastro Hadiwiryo (1998), yaitu : Gaji dapat berperan dalam meningkatkan motivasi karyawan untuk bekerja lebih efektif, meningkatkan kinerja, meningkatkan produktivitas dalam perusahaan, serta mengimbangi kekurangan dan keterlibatan komitmen yang menjadi ciri angkatan kerja masa kini. Perusahaan yang tergolong modern, saat ini banyak mengaitkan gaji dengan kinerja. Pernyataan di atas juga didukung oleh pendapat Mathis dan Lackson (2002), “Gaji adalah suatu bentuk kompensasi yang dikaitkan dengan kinerja individu, kelompok ataupun kinerja organisasi” (p.165).

1. Peranan Gaji

Menurut Poerwono (1982) peranan gaji dapat ditinjau dari dua pihak, yaitu :

- a. Aspek pemberi kerja (majikan) adalah manager

Gaji merupakan unsur pokok dalam menghitung biaya produksi dan komponen dalam menentukan harga pokok yang dapat menentukan kelangsungan hidup

perusahaan. Apabila suatu perusahaan memberikan gaji terlalu tinggi maka, akan mengakibatkan harga pokok tinggi pula dan bila gaji yang diberikan terlalu rendah akan mengakibatkan perusahaan kesulitan mencari tenaga kerja.

b. Aspek penerima kerja

Gaji merupakan penghasilan yang diterima oleh seseorang dan digunakan untuk memenuhi kebutuhannya. Gaji bukanlah merupakan satu - satunya motivasi karyawan dalam berprestasi, tetapi gaji merupakan salah satu motivasi penting yang ikut mendorong karyawan untuk berprestasi, sehingga tinggi rendahnya gaji yang diberikan akan mempengaruhi kinerja dan kesetiaan karyawan.

2. Fungsi Penggajian

Menurut Komaruddin (1995) fungsi gaji bukan hanya membantu manajer personalia dalam menentukan gaji yang adil dan layak saja, tetapi masih ada fungsi-fungsi yang lain, yaitu (p. 164) :

- a. Untuk menarik pekerja yang mempunyai kemampuan ke dalam organisasi
- b. Untuk mendorong pekerja agar menunjukkan prestasi yang tinggi
- c. Untuk memelihara prestasi pekerja selama periode yang panjang

3. Tujuan Penggajian

Menurut Hasibuan (2002) tujuan penggajian, antara lain :

a. Ikatan kerja sama

Dengan pemberian gaji terjalinlah ikatan kerja sama formal antara majikan dengan karyawan. Karyawan harus mengerjakan tugas - tugasnya dengan baik, sedangkan pengusaha atau majikan wajib membayar gaji sesuai dengan perjanjian yang disepakati.

b. Kepuasan kerja

Dengan balas jasa, karyawan akan dapat memenuhi kebutuhan - kebutuhan fisik, status sosial, dan egoistiknya sehingga memperoleh kepuasan kerja dari jabatannya.

c. Pengadaan efektif

Jika program gaji ditetapkan cukup besar, pengadaan karyawan yang *qualified* untuk perusahaan akan lebih mudah.

d. Motivasi

Jika balas jasa yang diberikan cukup besar, manajer akan mudah memotivasi bawahannya.

e. Stabilitas karyawan

Dengan program kompensasi atas prinsip adil dan layak serta eksternal konsistensi yang kompentatif maka stabilitas karyawan lebih terjamin karena turnover relatif kecil.

f. Disiplin

Dengan pemberian balas jasa yang cukup besar maka disiplin karyawan semakin baik. Karyawan akan menyadari serta mentaati peraturan - peraturan yang berlaku.

g. Pengaruh serikat buruh

Dengan program kompensasi yang baik pengaruh serikat buruh dapat dihindarkan dan karyawan akan berkonsentrasi pada pekerjaannya.

h. Pengaruh pemerintah

Jika program gaji sesuai dengan undang - undang yang berlaku (seperti batas gaji minimum) maka intervensi pemerintah dapat dihindarkan.

Konsep Dasar Pemrograman Visual FoxPro 9.0

Microsoft Visual FoxPro 9.0 merupakan salah satu *tool* dan solusi yang tepat untuk membangun aplikasi database secara cepat dan handal. Bahkan dalam perkembangannya, Visual FoxPro 9.0 yang merupakan versi terbaru ini sedang dirancang untuk dapat dioperasikan bersama dengan komponen aplikasi yang dibuat dengan menggunakan Visual Studio 2005, .Net Framework, Office 2007, dan SQL Server 2005 serta dapat dijalankan pada lingkup Windows Vista.⁹

Microsoft Visual FoxPro 9.0 sebenarnya bukanlah pendatang baru dalam dunia pemrograman Database, melainkan penerus dari generasi sebelumnya, yakni Microsoft Visual FoxPro versi 2.6, 3.0, 5.0, 6.0, 7.0 dan 8.0.

Sebagai perangkat lunak pemrograman berbasis objek (*Object Oriented Programming*), Visual FoxPro menyediakan beberapa fasilitas seperti *wizard* dan *builder*. Dengan menggunakan fasilitas-fasilitas tersebut diharapkan pada pembuatan aplikasi *database* dapat menjadi lebih mudah dan lebih cepat.

Beberapa alasan penulis terkait dengan penggunaan bahasa pemrograman Microsoft Visual FoxPro antara lain adalah sebagai berikut :

1. Microsoft Visual FoxPro adalah bahasa pemrograman berbasis objek.
2. Microsoft Visual FoxPro adalah bahasa pemrograman yang sudah dioptimalisasi penggunaannya untuk pengolahan *database*.
3. Microsoft Visual FoxPro mendukung untuk mengakses data di luar dari *database native* yang dimilikinya, seperti SQL Server, MySQL, dll dengan menggunakan koneksi ODBC dan ADO.
4. Sangat fleksibel dan mudah dalam pengoperasian karena di dalamnya dilengkapi banyak *wizard* yang sangat membantu bagi penggunanya.
5. Bersifat *Backward compatibility*, hal ini memudahkan *programmer* yang masih menggunakan FoxPro for DOS untuk beralih ke Visual FoxPro.

IMPLEMENTASI SISTEM

Implementasi Sistem

Dari rancangan aplikasi program komputer yang akan digunakan ini, sebenarnya menggunakan acuan yang terdapat pada bab sebelumnya, yaitu bab III, maka terbentuklah software penggajian pegawai yang pada proses pembuatannya menggunakan bahasa pemrograman visual FoxPro. Untuk itu desain tampilan layar yang akan disajikan dalam program ini ditampilkan sesederhana mungkin (*user friendly*), agar mudah dalam proses pengoperasian program. Adapun beberapa tampilan *grand* desain menu yang tersaji pada tampilan program menu utama, antara lain adalah sebagai berikut :

- a. Menu Bar
 1. Input Data : (Pegawai, Jabatan & Gaji Pokok, dan Transaksi Penggajian).
 2. Cetak Data : (Rekap Gaji Pegawai)
 3. Setting : (Warna Background: {Pilih Warna, Back to Default}, Gambar
 4. Background: {Pilih Gambar, Tanpa Gambar}, Themes: {ON, OFF}, dan
Icon: {Pilih Icon, Back to Default}
 5. Ubah Password : {Ubah Password}
 6. Help : (*About*; yang berisi tentang biodata seorang *programmer*)
 7. Keluar Program : {Selesai}

b. Menu Shortcut

Prosedur klik kanan : yaitu prosedur untuk merubah desain tampilan program/ seperti yang tercantum pada menu bar tab Setting, meliputi : Gambar Background, Warna Background, Themes, dan Icon.

c. Command Button : Tutup (prosedur untuk keluar dari program utama)

1. Tampilan Program Menu Utama

Gambar 1 Tampilan Menu Utama

Pada tampilan di atas terdapat beberapa pilihan menu utama yang tersaji pada menu bar yang siap dioperasikan oleh *user* (pemakai), untuk menjalankan program pada proses kegiatan pengolahan data, seorang *user* dapat mempergunakan metode klik pada mouse ataupun menekan tombol *HotKey* pada keyboard (penerapan memakai *shortcut* keyboard, seperti memakai kombinasi tombol Alt+... , ataupun Ctrl+...) untuk memudahkan seorang *user* pada saat pengoperasian program. Bagi seorang *programmer* sebelum mendesain sebuah program, kemungkinan besar memikirkan solusi/ alternatif pemecahan masalah bila sewaktu-waktu terjadi masalah terkait pada prosedur pengoperasian program, seperti : Program mengalami *Hang*, sehingga prosedur klik pada mouse tidak berfungsi, untuk itu fungsi daripada shortcut keyboard sangat membantu dalam proses mengatasi permasalahan tersebut. Hal ini dirancang, selain memudahkan bagi pihak *user* pada pengoperasian program juga dipergunakan sebagai alternatif cepat pada prosedur pemanggilan form-form pada sub menu program utama.

Beberapa fasilitas yang tersedia pada program penggajian ini antara lain adalah sebagai berikut :

1. Menu “Input Data” Terdiri dari :

➤ Pegawai

Program ini digunakan untuk memasukkan ataupun mengedit biodata pegawai lama ataupun baru.

➤ Jabatan dan Gaji Pokok

Program ini dipakai untuk memasukkan data jabatan dan gaji pokok dari masing-masing pegawai di setiap bulannya.

➤ Transaksi Penggajian

Program ini dipakai untuk menghitung besarnya gaji pegawai dan guru setiap bulannya, dimana prosedur penggajian pada program ini, “Honor Mengajar “ hanya diperuntukkan khusus untuk perhitungan gaji guru, sedangkan untuk pegawai lain seperti karyawan tidak mendapatkan. Perhitungan Honor mengajar seorang guru dihitung berdasarkan rumus :

$$\text{Honor Mengajar} = \text{Honor Perjam} \times \text{Jumlah Jam Mengajar}$$

Untuk total gaji per-bulan seorang guru dihitung berdasarkan rumus :

$$\text{Total_gaji} = \text{JmlhGj_pokok} + (\text{jmlh_jam} \times \text{honor_perjam}) + \text{Tunjangan} + \text{Transport}$$

2. Menu “Cetak Data” Terdiri dari :

➤ Rekap Gaji Pegawai

Program ini dipakai sebagai bahan laporan rekap bulanan terkait kegiatan penggajian pegawai, desain ini selain dirancang untuk melakukan kegiatan *print view* rekap gaji pegawai, juga dapat dipergunakan untuk kegiatan cetak slip gaji pegawai via printer. Hasil daripada program ini nantinya, selain dipakai sebagai arsip dokumen administrasi juga dipergunakan sebagai bahan laporan bulanan kepada pihak pimpinan sekolah, dalam hal ini yaitu kepala madrasah.

3. Menu “Setting”

➤ Warna Background

Untuk mengatur warna background, dari program menu utama.

➤ Gambar Background

Untuk melakukan pemilihan gambar background, dari program menu utama.

➤ Themes

Untuk mengaktifkan/ tidak daripada efek tema program menu utama.

➤ Icon

Untuk mengganti icon daripada program menu utama.

4. Menu “Ubah Password” Terdiri dari :

➤ Ubah Password

Prosedur untuk mengganti user name dan password, untuk membatasi hak pakai bagi pengguna aplikasi program.

5. Menu “HELP” Terdiri dari :

➤ About

Berisi tentang biodata seorang *programmer*.

6. Menu “Keluar Program” Terdiri dari :

➤ Selesai

Prosedur untuk keluar dari program utama.

2 Desain Masukan (*Input*)

Desain masukan (*Input*) adalah bentuk masukan yang dapat menerangkan kepada pihak operator tentang perihal apa yang harus dikerjakan terkait pada proses input data, baik untuk keperluan login maupun akses data yang lain. Pada proses penginputan data nantinya seorang operator diharapkan bersifat selektif dan teliti sehingga nantinya diperoleh hasil laporan (*Output*) yang dapat mempermudah dalam proses penyajian informasi, sehingga kelak bila sewaktu-waktu draft laporan dibutuhkan, seorang operator tidak lagi meng-*edit* ulang dokumen-dokumen yang telah dibuat sebelumnya untuk dijadikan sebagai bahan laporan bulanan.

1. Program Inputan Password

Pada desain program inputan password ini dipergunakan untuk membatasi hak akses pengguna program ataupun dengan tujuan untuk memproteksi data agar tidak

dipakai oleh petugas yang tidak berwenang, dalam hal ini hak akses penuh berada di tangan bendahara.



Gambar 2 Tampilan Inputan Password

2. Program Inputan Mengubah Password

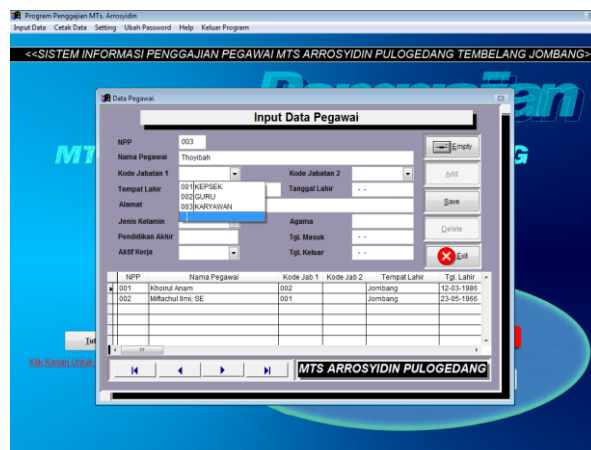
Pada desain program inputan ubah password ini digunakan untuk mengganti user name (nama pengguna/ berdasarkan inisial) dan password daripada pemegang kendali penuh program aplikasi penggajian ini. Administrator berhak merubah user name dan password sesuai dengan kebutuhan privasinya. Dalam rancangan ini penulis sengaja men-*tag* (mencantumkan) username, dengan alasan selain untuk memudahkan pihak administrator dalam urusan login juga sebagai pengingat password terkait dengan inialisasi (metode acak kata) daripada username itu sendiri.



Gambar 3. Tampilan Inputan Mengubah Password

3. Program Inputan Data Pegawai

Pada desain program inputan data pegawai ini dipergunakan untuk memasukkan data pegawai, terkait biodata lengkap seorang pegawai, dimulai dari identitas pegawai sampai pegawai tersebut tidak aktif/ keluar dari sekolah.



Gambar 4. Tampilan Inputan Data Pegawai

4. Program Inputan Gaji Pokok dan Jabatan

Pada desain Program inputan gaji pokok dan jabatan ini dipergunakan untuk menentukan besarnya biaya gaji pokok bagi tiap pegawai dihitung berdasarkan kode dan jabatan dari masing-masing pegawai, karena di *form* inilah ketentuan gaji pokok setiap jabatan dari masing-masing pegawai ditentukan. Beberapa jabatan diantaranya adalah KepSek (Kepala Sekolah), Guru, dan Karyawan.

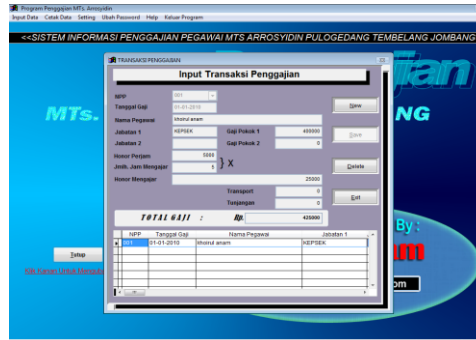


Gambar 5. Tampilan Inputan Gaji Pokok dan Jabatan

5. Program Inputan Transaksi Penggajian

Pada desain program transaksi penggajian pegawai ini dipakai untuk memasukkan data gaji pegawai berdasarkan tiga digit angka NPP (Nomor Pokok Pegawai) yang diambil dari data pegawai, sedangkan pada proses perhitungannya khusus gaji guru ada penambahan, yaitu terhitung dari besarnya Honor Mengajar

(Honor Perjam x Jumlah Jam Mengajar), sedangkan pada transport dan tunjangan dari tiap-tiap pegawai bersifat *conditional* sesuai dengan kebijakan daripada masing-masing lembaga.



Gambar 6. Tampilan Inputan Transaksi Penggajian

6. Program Cetak Rekap Gaji Pegawai

Pada desain program laporan gaji pegawai ini dipakai untuk membuat laporan penggajian pegawai sebagai bahan laporan kepada pihak pimpinan, dalam hal ini adalah Kepala Madrasah. Pada desain program penggajian pegawai kali ini, seorang operator dapat melakukan kegiatan *print preview* (cetak ke layar) ataupun *print document* via printer.

Pada desain program ini juga dapat digunakan untuk kegiatan cetak slip gaji pegawai di setiap bulannya, tentunya diperuntukkan khusus bagi pegawai yang masih aktif bekerja. Dalam Hal ini operator dapat melakukan kegiatan *print* slip gaji dengan menampilkan tiga pegawai sekaligus dalam setiap kali melakukan aktifitas mencetak.



Gambar 7. Tampilan Program Cetak Rekap Gaji Pegawai

7. Program Form About

Pada desain tampilan Form About ini, menyajikan perihal informasi biodata pribadi seorang programmer. Hal ini terkait perihal implementasi program yang didistribusikan secara tidak langsung kepada pihak lain, untuk itu bila terjadi kendala terkait pada pemakaian program, pihak *user* dapat mengkonfirmasi secara langsung kepada pihak pembuat program terkait dengan permasalahan yang dihadapi. Untuk keperluan itulah mengapa daripada setiap produk yang dipasarkan selalu mencantumkan identitas si pembuat program.



Gambar 8. Tampilan Form About

Desain Keluaran (*Output*)

Rancangan keluaran merupakan hasil akhir daripada sistem komputerisasi, karena dalam proses inilah akan dihasilkan sebuah informasi dari hasil proses pengolahan data sebelumnya.

Adapun *report*/ laporan keluaran yang dihasilkan dari program tersebut antara lain adalah sebagai berikut :

1. Laporan Rekap Gaji Pegawai

Desain dari laporan keluaran rekap gaji pegawai ini selain dipakai sebagai arsip dokumentasi bagi pihak bendahara, juga dipergunakan sebagai bukti atas selesainya transaksi penggajian yang dilakukan sebelumnya, untuk menghindari

jika suatu saat terjadi masalah sesegera mungkin pihak bendahara bisa melakukan evaluasi ulang terkait dari kesalahan pembuatan laporan sebelumnya.

Report Designer - rptslip_pegawai.fx - Program Penggajian MTs. Anasyyidin

Input Data Cetak Data Setting Ubah Password Help Keluar Program

MADRASAH TSANAWIYAH ARROSTITON PULOGEDANG
Balok 1 Jember 2010

NO SLIP	NOV	NAMA PESEWAI	JAMBATAN 1	JAMBATAN 2	JUMLAH GALTI PERORANG	BIAYA MENDALAM	TRANSPORT	TUNGGARAN	TOTAL GALTI
01-01-01010	001	MUTIAWATI LILIK	REPEREK		90000	0	18000	0	108000
01-01-01010	002	ALYIA FARIYAH	ORIS		150000	40000	0	0	190000
01-01-01010	003	YUNA YATI	ORIS		150000	40000	0	0	190000
					700000	200000	18000	0	918000

Print Preview

Gambar 9 Tampilan Report Rekap Gaji Pegawai

3. Laporan Slip Gaji Pegawai

Desain dari laporan slip gaji pegawai ini dipakai sebagai bukti atas selesainya transaksi penggajian dari setiap pegawai sekolah disetiap bulannya, setiap pegawai sekolah berhak atas penerimaan slip gaji ini. Untuk prosedur lain terkait pada pada proses penggajian, setiap lembaga sekolah memiliki kebijakan dan wewenang yang berbeda-beda terkait perihal masalah ini. Untuk itulah desain daripada slip gaji ini dibuat sesederhana mungkin, agar mudah untuk dipahami.

Report Designer - rptslip_pegawai.fx - Program Penggajian MTs. Anasyyidin

Input Data Cetak Data Setting Ubah Password Help Keluar Program

MADRASAH TSANAWIYAH ARROSTITON PULOGEDANG

TANGGAL SLIP: 01-01-01010 GALT PERORANG: Rp. 90000 Rp. 0

NOV: 001 JUMLAH ORIS: Rp. 0

NAMA PESEWAI: MUTIAWATI LILIK NOVA PERORANG: Rp. 0

JAMBATAN 1: REPEREK NOVA MENDALAM: Rp. 0

JAMBATAN 2: TRANSPORT: Rp. 18000

TUNGGARAN: Rp. 0

TOTAL GALTI: Rp. 108000

MADRASAH TSANAWIYAH ARROSTITON PULOGEDANG

TANGGAL SLIP: 01-01-01010 GALT PERORANG: Rp. 150000 Rp. 0

NOV: 002 JUMLAH ORIS: Rp. 40000

NAMA PESEWAI: ALYIA FARIYAH NOVA PERORANG: Rp. 0

JAMBATAN 1: ORIS NOVA MENDALAM: Rp. 40000

JAMBATAN 2: TRANSPORT: Rp. 0

TUNGGARAN: Rp. 0

TOTAL GALTI: Rp. 190000

MADRASAH TSANAWIYAH ARROSTITON PULOGEDANG

TANGGAL SLIP: 01-01-01010 GALT PERORANG: Rp. 150000 Rp. 0

NOV: 003 JUMLAH ORIS: Rp. 40000

NAMA PESEWAI: YUNA YATI NOVA PERORANG: Rp. 0

JAMBATAN 1: ORIS NOVA MENDALAM: Rp. 40000

JAMBATAN 2: TRANSPORT: Rp. 0

TUNGGARAN: Rp. 0

TOTAL GALTI: Rp. 190000

Print Preview

Gambar 10. Tampilan Report Slip Gaji Pegawai

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Dari uraian pembahasan implementasi sistem pada bab sebelumnya, maka penulis dapat menarik kesimpulan bahwa hasil daripada implementasi program yang dibuat dapat diperoleh hasil output berupa rekap gaji pegawai, dan slip gaji bagi masing-masing pegawai disetiap bulannya.

Beberapa manfaat yang didapatkan dengan diimplementasikannya program aplikasi sistem informasi penggajian pegawai ini, diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Laporan lebih cepat untuk diproses.
2. Kesalahan pada proses pengolahan sistem administrasi penggajian pegawai ini dapat diminimalisir, karena adanya proses editing dan evaluasi program.
3. Arsip data penggajian pegawai lebih terstruktur.
4. Pondasi awal dalam proses pembelajaran komputer bagi pihak administrator (bendahara) dapat diupayakan sedini mungkin.

Saran

Masih banyak fungsi yang bisa ditambahkan pada pemanfaatan program aplikasi sistem informasi penggajian pegawai yang dibuat penulis ini, terkait dengan program yang dibangun dan keterbatasan penulis sehingga pada masa yang akan datang dapat dilakukan penyempurnaan kembali.

Ada beberapa kelemahan dalam sistem ini yang harus banyak dikembangkan, agar daya guna dalam pemanfaatan program aplikasi ini bisa maksimal tentunya ada beberapa masukan yang bisa penulis sarankan, antara lain :

1. Pada prosedur penggajian pegawai ada beberapa hal yang perlu disempurnakan terkait tentang pengembangan program ini, diantaranya perihal tentang keterlambatan pembayaran gaji pegawai pada bulan yang telah jatuh tempo misalnya, apabila pihak lembaga dimungkinkan membayar gaji pegawai hanya sebagian saja (karena sebagian dana dialokasikan untuk keperluan lain) maka perlu adanya penambahan *form* untuk biaya kekurangan tersebut, untuk itu perlu dibuatkan *form* kredit.

2. Tidak adanya *form* untuk perhitungan biaya potongan pada program ini, baik potongan dalam bentuk pajak PPH ataupun PPN karena status daripada lembaga yang menjadi obyek penelitian adalah lembaga swasta, untuk itulah perlu ditambahkan *form* biaya potongan apabila status daripada lembaga yang bersangkutan merupakan lembaga negeri.

Dengan beberapa penyempurnaan yang ada, diharapkan program aplikasi ini dapat membantu mengatasi permasalahan yang ada secara lebih optimal atau bahkan memberikan warna baru bagi lingkup lembaga terkait dengan pemanfaatan sistem yang baru.

DAFTAR PUSTAKA

- Chayo, Yosafat. 2006. *Membuat Aplikasi Penggajian Karyawan dengan Visual FoxPro 8.0*. Yogyakarta: ANDI.
- Febrian, Jack. 2007. *Kamus Komputer & Teknologi Informasi*, Bandung: Informatika.
- Kristanto, Edi. 2003. *Perancangan Sistem Informasi dan Aplikasinya*. Klaten: Gava Media.
- Laudon. 2005. *Sistem Informasi Manajemen*. Edisi 8. Yogyakarta: Andi.
- Nur Hayati, Enik. 2009. *Sistem Informasi Penerimaan Keuangan Sekolah Berbasis Web Pada SMK Negeri 1 Lengkong Nganjuk*, Skripsi S1, STMIK-BU, Jombang.
- Simarmata, Janner & Paryudi, Imam. 2006. *Basis Data*. Yogyakarta: ANDI.
- Suparmoko, M. 1991. *Metode Penelitian Praktis*. Edisi 3. Yogyakarta: BPFE-Yogyakarta.
- Tri Wahyuni, Ima. 2009. *Perancangan Program Penggajian Pegawai di MI. Nurul Iman Desa Dempok Diwek Jombang*. Skripsi S1, STMIK-BU, Jombang.
- Unname. 2007. *Pemrograman Database dengan Visual FoxPro 9.0*. Yogyakarta: ANDI; Semarang: WAHANA KOMPUTER.
- Winarko, Edi. 2006. *Perancangan Database dengan Power Designer 6.32*. Jakarta: Prestasi Pustaka.

www.jurnal-sdm.blogspot.com. April 2010

www.blog.uad.ac.id. April.2010

Yulita R.S., Inda. 2003. *Perancangan Program Penggajian Pegawai Administratif di Universitas Darul 'Ulum Jombang*, Fakultas Non Gelar (D3) UNNDAR, Jombang.