

**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI ABSENSI DAN  
PENGGAJIAN PADA CV. CITRA MANDIRI SOLUTION  
KERJA PRAKTEK**



Oleh: UNIVERSITAS  
**Dinarmika**

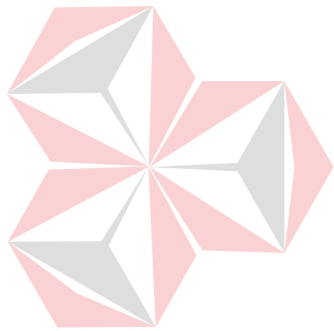
Nama : Moh. Rizal Hidayat  
Nim : 09.41011.0022  
Program : S1 (Strata Satu)  
Jurusan : Komputerisasi Akutansi

**SEKOLAH TINGGI  
MANAJEMEN INFORMATIKA & TEKNIK KOMPUTER  
SURABAYA**

**2012**

**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI ABSENSI DAN  
PENGGAJIAN PADA CV. CITRA MANDIRI SOLUTION  
KERJA PRAKTEK**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan  
Program Studi Komputerisasi Akutansi



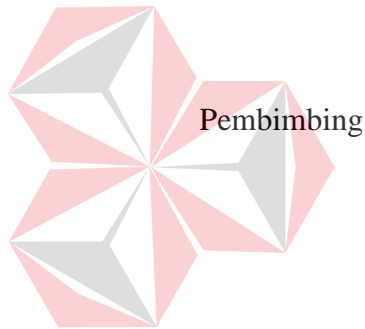
Oleh:  
Nama : Moh. Rizal Hidayat  
Nim : 09.41011.0022  
Program : S1 (Strata Satu)  
Jurusan : Komputerisasi Akutansi

**SEKOLAH TINGGI  
MANAJEMEN INFORMATIKA & TEKNIK KOMPUTER  
SURABAYA  
2012**

**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI ABSENSI DAN  
PENGGAJIAN PADA CV. CITRA MANDIRI SOLUTION  
KERJA PRAKTEK**

Telah diperiksa, diuji dan disetujui

Surabaya, 29 Mei 2012



Disetujui:

UNIVERSITAS

Penyelia

**Dinamika**

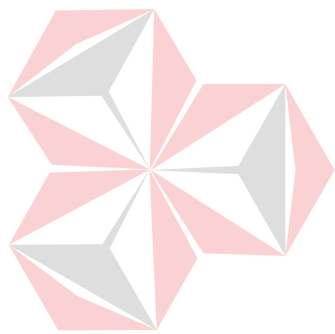
Tony Soebijono, S.E.,S.H.,M.AK.  
NIDN: 0703127302

Suwarno S.T  
NIK : 03122001

Mengetahui:

Kaprodi S1 Komputerisasi Akutansi

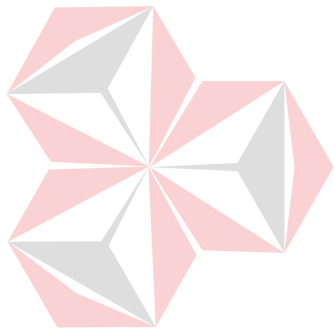
Erwin Sutomo, S.Kom  
NIDN : 0722057501



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

*Imajinasi adalah segalanya. Imajinasi adalah gambar  
pendahulu dari peristiwa hidup yang menjelang.*

Albert Einstein (1879-1955)



Ku persembahkan kepada

Ayahanda & Ibunda tercinta

Saudara & Sahabat tersayang

UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## ABSTRAKSI

Perusahaan ini bergerak dibidang kontraktor, di Indonesia perusahaan kontraktor banyak, akan tetapi perusahaan ini mempunyai misi untuk mempunyai vendor proyek diberbagai wilayah di Indonesia, sehingga perlu adanya persaingan bisnis terhadap perusahaan – perusahaan lain di Indonesia. Oleh karena itu, untuk masalah kepegawaian yaitu masalah absensi dan penggajian yang harus canggih. Sistem Informasi Absensi dan Penggajian merupakan sistem yang saling berhubungan, absensi untuk mencatat data kehadiran karyawan, baik itu hadir maupun lembur, dan absensi tersebut nantinya akan berpengaruh pada sistem penggajian terutama yang mencakup masalah gaji.

Permasalahan yang terjadi pada CV. Citra Mandiri Solution ini adalah sistem absensi dan penggajian yang masih belum terintegrasi secara optimal. Untuk proses absensi sendiri, perusahaan masih menggunakan buku manual, begitu juga untuk proses perhitungan gajinya, sering terjadi kesalahan dalam perhitungannya sehingga menyebabkan kerugian terhadap perusahaan,

Oleh karena itu, perusahaan memerlukan perubahan sistem lama menjadi sistem baru dengan menggunakan konsep terkomputerisasi pada sistem informasi absensi dan penggajian yaitu dengan membuat aplikasi dan membuat konsep sistem absensi dan penggajian secara terkomputerisasi.

Kata kunci : Absensi, Penggajian, Sistem Informasi

## KATA PENGANTAR

Puji rasa syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas segala nikmat yang diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan kerja praktek dan pembuatan laporan kerja praktek. Laporan ini disusun berdasarkan kerja praktek dan hasil studi yang dilakukan selama lebih kurang satu bulan di CV. Citra Mandiri Solution.

Kerja praktek ini membahas tentang pembuatan Rancang Bangun Sistem Informasi Absensi dan Lembur Karyawan semoga bermanfaat bagi Instansi tersebut. Sistem ini diharapkan dapat membantu mengatasi permasalahan yang ada pada perusahaan ini.

Penyelesaian laporan kerja praktek ini tidak lepas dari bantuan banyak pihak yang benar-benar memberikan masukan dan dukungan kepada penulis. Untuk ini penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Prof.Dr.Budi Jatmiko,M.Pd. , selaku ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika & Teknik Komputer Surabaya.
2. Bapak Erwin Sutomo, S.Kom , selaku Kaprodi S1 Sistem Informasi yang telah meluangkan waktu untuk memberikan arahan selama proses kerja praktek ini.
3. Bapak Tony Soebijono, selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan selama proses pembuatan laporan kerja praktek ini.

4. Bapak Suwarno, S.T , selaku Penyelia dari CV. Citra Mandiri Solution yang telah memberi ijin kepada penulis untuk melaksanakan kerja praktek di Instansi tersebut.
5. Keluarga tercinta yang selalu memberikan doa dan semangat dalam proses kerja praktek.
6. Saudara dan sahabat tersayang yang telah banyak membantu dan memberikan saran-saran dalam penyelesaian laporan kerja praktek ini.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa memberikan balasan yang setimpal kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan, bimbingan, dan nasehat.

Penulis menyadari bahwa kerja praktek yang dikerjakan masih banyak kekurangan, sehingga kritik dan saran dari semua pihak sangatlah diharapkan agar aplikasi ini dapat lebih baik lagi dikemudian hari. Semoga laporan kerja praktek ini dapat diterima dan bermanfaat bagi penulis dan semua pihak.

Surabaya , 30 Mei 2012

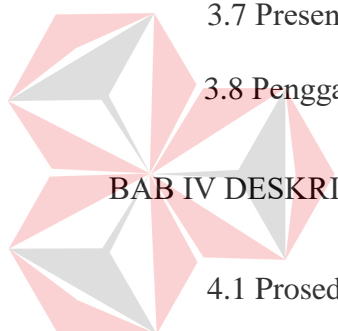
Penulis



# DAFTAR ISI

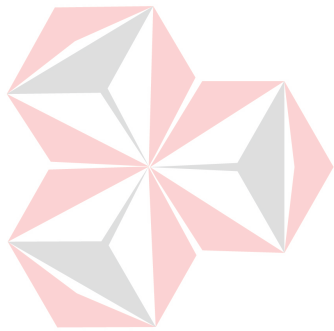
	Halaman
ABSTRAKSI.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Perumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah.....	4
1.4 Tujuan.....	4
1.5 Kontribusi.....	5
1.6 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN.....	8
2.1 Sejarah Singkat CV. Citra Mandiri Solution.....	8
2.1.1 Lokasi Perusahaan.....	9
2.1.2 Kegiatan Usaha.....	9
2.1.3 Visi Dan Misi Perusahaan.....	9

2.2 Struktur Organisasi.....	10
2.2.1 Job Description.....	10
<b>BAB III LANDASAN TEORI.....</b>	<b>15</b>
3.1 Pengertian Sistem Informasi.....	15
3.2 Sistem Flow.....	18
3.3 Data Flow Diagram (DFD).....	23
3.4 Entity Relationship Diagram (ERD).....	26
3.5 Program Penunjang.....	29
3.6 Analisa Dan Perancangan Sistem.....	33
3.7 Presensi.....	33
3.8 Penggajian.....	34
<b>BAB IV DESKRIPSI PEKERJAAN.....</b>	<b>38</b>
4.1 Prosedur Kerja Praktek.....	38
4.2 Perancangan Sistem.....	39
4.2.1 Analisa Sisem.....	39
4.3 Mendesain Sistem.....	45
4.3.1 Sistem Flow.....	47
4.3.2 Diagram Berjenjang.....	50
4.3.3 Context Diagram.....	51
4.3.4 Data Flow Diagram (DFD).....	52
4.3.5 Entity Relationship Diagram (ERD).....	55
4.3.6 Struktur Tabel.....	59
4.3.7 Desain Input Output.....	65



UNIVERSITAS  
Dinamika

4.4 Implementasi Sistem.....	76
4.5 Pembahasan Hasil Implementasi Sistem.....	78
4.5.1 Instalasi Program.....	79
4.5.2 Penjelasan Penggunaan Program.....	79
BAB V PENUTUP.....	92
5.1 Kesimpulan.....	92
5.2 Saran.....	92
DAFTAR PUSTAKA.....	93



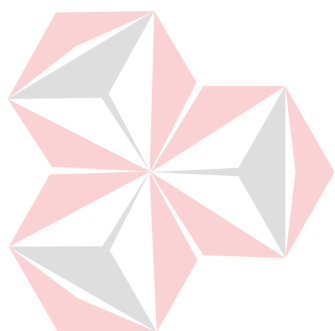
UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Struktur Organisasi CV. Citra Mandiri Solution.....	10
Gambar 3.1 Simbol Terminator .....	19
Gambar 3.2 Simbol Manual Operation .....	19
Gambar 3.3 Simbol Document .....	20
Gambar 3.4 Simbol Process .....	20
Gambar 3.5 Simbol Database .....	20
Gambar 3.6 Simbol Decision .....	21
Gambar 3.7 Simbol Manual Input .....	21
Gambar 3.8 Simbol Off – Line Storage .....	21
Gambar 3.9 Simbol On – Page Reference .....	22
Gambar 3.10 Simbol Off – Page Reference .....	22
Gambar 3.11 Simbol Paper Tape .....	22
Gambar 3.12 Simbol Process DFD .....	23
Gambar 3.13 Simbol External Entity DFD .....	25
Gambar 3.14 Simbol Data Stored DFD .....	26
Gambar 3.15 Simbol Data Flow DFD .....	27
Gambar 3.16 Simbol Entity ERD .....	28
Gambar 3.17 Simbol Relationship Of Entity ERD .....	28
Gambar 4.1 Dokumen Flow Absensi .....	43
Gambar 4.2 Dokumen Flow Penggajian .....	44
Gambar 4.3 Sistem Flow Absensi .....	48
Gambar 4.4 Sistem Flow Penggajian .....	49

Gambar 4.5	Diagram Berjenjang .....	50
Gambar 4.6	Context Diagram Sistem Informasi Absensi dan Penggajian .....	51
Gambar 4.7	DFD Level 0 .....	53
Gambar 4.8	DFD Level 1 Sistem Absensi .....	54
Gambar 4.9	DFD Level 1 Sistem Penggajian .....	55
Gambar 4.11	CDM Sistem Informasi Absensi dan Penggajian .....	56
Gambar 4.12	PDM Sistem Informasi Absensi dan Penggajian.....	58
Gambar 4.13	Desain Form Utama.....	65
Gambar 4.14	Desain Form Login .....	66
Gambar 4.15	Desain Form Presensi .....	67
Gambar 4.16	Desain Form Penggajian .....	68
Gambar 4.17	Desain Form Jabatan .....	69
Gambar 4.18	Desain Form Karyawan .....	69
Gambar 4.19	Desain Form Lembur.....	70
Gambar 4.20	Desain Form Potongan .....	71
Gambar 4.21	Desain Form Tunjangan .....	71
Gambar 4.22	Desain Laporan Penggajian.....	72
Gambar 4.23	Desain Laporan Absensi.....	73
Gambar 4.24	Desain Laporan Lembur .....	74
Gambar 4.25	Desain Slip Gaji Karyawan .....	75
Gambar 4.26	Implementasi Form Menu Utama .....	79
Gambar 4.27	Implementasi Form Login .....	80
Gambar 4.28	Implementasi Form Presensi .....	80
Gambar 4.29	Implementasi Form Penggajian .....	81

Gambar 4.30 Implementasi Form Jabatan .....	82
Gambar 4.31 Implementasi Form Karyawan .....	83
Gambar 4.32 Implementasi Form Lembur .....	84
Gambar 4.33 Implementasi Form Tunjangan .....	85
Gambar 4.34 Implementasi Form Potongan .....	86
Gambar 4.35 Implementasi Laporan Penggajian .....	87
Gambar 4.36 Implementasi Laporan Presensi.....	88
Gambar 4.37 Implementasi Laporan Lembur .....	89
Gambar 4.38 Implementasi Slip Gaji Karyawan.....	90



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## DAFTAR TABEL

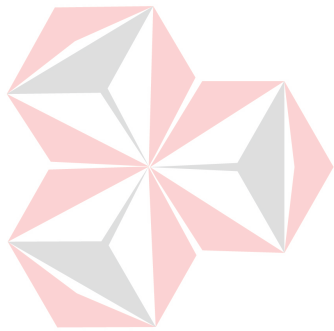
	Halaman
Tabel 3.1 Definisi Sistem Informasi .....	17
Tabel 4.1 Tabel Karyawan .....	59
Tabel 4.2 Tabel Tunjangan .....	60
Tabel 4.3 Tabel Gaji .....	60
Tabel 4.4 Tabel Jabatan .....	61
Tabel 4.5 Tabel COA .....	61
Tabel 4.6 Tabel Detil Tunjangan .....	61
Tabel 4.7 Tabel Detil Potongan .....	62
Tabel 4.8 Tabel Potongan .....	62
Tabel 4.9 Tabel Nota Penggajian .....	62
Tabel 4.10 Tabel Jurnal .....	63
Tabel 4.11 Tabel Absensi .....	63
Tabel 4.12 Tabel Lembur .....	64

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Listing Program

Lampiran 2 Acuan Kerja

Lampiran 3 Kartu Bimbingan



UNIVERSITAS  
**Dinamika**



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Sumber Daya Manusia (SDM) merupakan modal dasar keberhasilan perusahaan, oleh karena itu maka kualitas SDM senantiasa harus dikembangkan dan diarahkan agar bisa mencapai tujuan yang diharapkan. Terkait dengan SDM sebenarnya dapat dilihat dari dua aspek, yaitu aspek kualitas dan aspek kuantitas. Aspek kuantitas mencakup jumlah SDM dalam perusahaan sedangkan aspek kualitas mencakup kemampuan SDM baik fisik maupun non fisik/kecerdasan dan mental dalam melaksanakan kewajiban.

Sebagai salah satu penerimaan yang sah akibat dari hubungan kerja, gaji adalah salah satunya, dimana setiap karyawan yang bekerja pada suatu perusahaan berhak untuk mendapatkan gaji berdasarkan peraturan atau ketentuan penggajian yang berlaku di perusahaan. Mengingat setiap pekerja dalam perusahaan mempunyai pengharapan atas sesuatu dari perusahaan, sebagai penghargaan atas jerih payah pekerja selama bekerja.

Masalah penggajian dapat dikaitkan dengan presensi kehadiran seorang karyawan ditempat kerja pada hari kerja. Ketidakhadiran karyawan ditempat kerja

pada hari kerja akan mempengaruhi hal negatif terhadap kinerja suatu perusahaan itu sendiri.

CV. Citra Mandiri Solution adalah perusahaan yang bergerak dibidang jasa. Produk yang ditawarkan antara lain jasa pelaksana bangunan, gedung, jembatan, jalan dan bangunan air serta konstruksi. Perusahaan ini mempunyai beberapa karyawan baik itu berupa honorer maupun tetap. Pegawai tetap di perusahaan ini berjumlah 10 orang, sedangkan karyawan honorernya berjumlah 60 orang.

CV. Citra Mandiri Solution ini masih menggunakan sistem yang dianggap kurang sesuai untuk kegiatan tersebut. Banyak terjadi kesalahan didalam perhitungan mengenai penggajian karyawan, serta data-data yang disimpan mengenai penggajian tersebut masih berbentuk kertas, sehingga besar kemungkinan data diperusahaan tersebut hilang atau rusak. Oleh karena itu dibutuhkan sebuah sistem informasi penggajian yang sesuai dengan kebutuhan bagian keuangan pada perusahaan tersebut dan dapat menyimpan data – data di perusahaan tersebut dengan aman, terstruktur didalam basis data dan mudah untuk menggunakannya.

Sejalan dengan semakin meningkatnya kebutuhan informasi yang cepat dan akurat, maka kebutuhan akan komputer sudah mulai terasakan. Semakin banyak instansi, perusahaan dan lembaga baik pemerintahan maupun swasta yang menggunakan komputer sebagai alat bantu dalam memberikan informasi yang lebih

cepat, tepat dan akurat amat diperlukan serta kecepatan menginformasikan kembali kepada yang memerlukan sangat bermanfaat bagi peningkatan efektifitas kerja.

## **1.2 Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu:

1. Bagaimana rancang bangun sistem informasi absensi dan penggajian pada CV. Citra Mandiri Solution?
2. Bagaimana membuat laporan kehadiran karyawan dan penggajian secara cepat dan akurat pada CV. Citra Mandiri Solution?

## **1.3 Pembatasan Masalah**

Berdasarkan perumusan masalah diatas dapat dibuat batasan masalah sebagai berikut:

1. Berdasar pada data – data yang ada di CV. Citra Mandiri Solution
2. Sistem pada absensi karyawan.
3. Sistem pada penggajian karyawan, yang terdiri dari slip gaji karyawan
4. Sistem penggajian dan absensi memberikan berbagai laporan yang berguna bagi manajer dan bagian keuangan.

## 1.4 Tujuan

Tujuan dibuatnya sistem ini adalah:

1. Terbentuk sistem informasi absensi dan penggajian yang dapat mengelola semua proses absensi dan penggajian yang ada pada Perusahaan CV. Citra Mandiri Solution
2. Terbentuk laporan absensi dan penggajian kepada pihak manajemen perusahaan dan bagian keuangan secara cepat dan akurat.

## 1.5 Kontribusi

Manfaat dari penelitian dari makalah sistem informasi absensi dan penggajian pada CV. Citra Mandiri Solution ini antara lain:

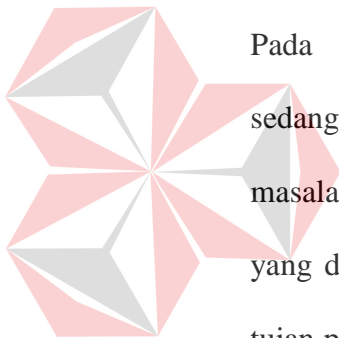
1. Bagi CV. Citra Mandiri Solution, ini bisa dijadikan sebagai suatu sistem yang dapat membantu menghasilkan informasi yang akurat, cepat dan berkualitas, terutama pada bidang penggajian.
2. Bagi dunia akademik dapat dijadikan sebagai referensi dalam analisa dan perancangan sistem informasi khususnya pada bidang bidang rancang bangun sistem informasi absensi dan penggajian pada perusahaan.
3. Dapat memberikan tambahan pengetahuan dan pengalaman dalam merancang dan membuat analisa suatu sistem informasi penggajian di perusahaan.
4. Dengan adanya perancangan sistem yang lama menjadi baru ini diharapkan para pemilik modal tidak ragu dalam memilih perusahaan konstruksi ini untuk

melakukan kerjasama didalam melakukan pengembangan gedung atau bangunan, dikarenakan dalam internal perusahaan sudah tersistem secara baik terutama dalam bagian personalia.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

Untuk memberikan gambaran menyeluruh terhadap masalah yang sedang dibahas, maka sistematika penulisan dapat dibagi dalam beberapa bab yaitu:

### **BAB I : PENDAHULUAN**



Pada bab ini menguraikan tentang latar belakang permasalahan, sedangkan inti dari permasalahan digambarkan dalam perumusan masalah, pembatasan masalah menjelaskan batasan-batasan dari sistem yang dibuat sehingga tidak keluar dari ketentuan yang telah ditetapkan, tujuan penelitian berupa harapan dari hasil yang akan dicapai dari rancangan bangun sistem tersebut, manfaat penelitian berupa dampak ke depan setelah penelitian ini dan pembuatan aplikasi, serta kontribusi dari penulis terhadap perusahaan.

### **BAB II : GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN**

Pada bab ini menjelaskan tentang gambaran umum mengenai perusahaan CV.Citra Mandiri Solution beserta sejarah berdirinya, lokasi perusahaan, kegiatan usaha, visi misi perusahaan dan struktur organisasi

yang terdapat didalamnya, serta deskripsi pekerjaan dari masing-masing struktur organisasi perusahaan tersebut.

### **BAB III : LANDASAN TEORI**

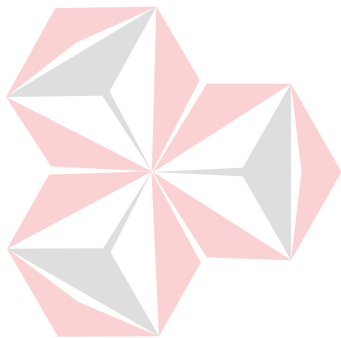
Pada bab ini menjelaskan beberapa teori singkat yang berhubungan dengan pelaksanaan kerja praktek. Teori-teori ini dijadikan bahan acuan bagi penulis untuk menyelesaikan masalah dan untuk penyelesaian laporan. Pada bab ini dibahas juga tentang pengertian sistem informasi, program penunjang, alat analisis dan desain rancangan, analisa dan perancangan sistem, dan penggajian.

### **BAB IV : DESKRIPSI PEKERJAAN**

Pada bab ini menguraikan tentang prosedur dan langkah-langkah sistematis dalam menyelesaikan analisis ini. Pada bab ini juga dibahas tentang analisa permasalahan dan perancangan sistem, *document flow*, *sistem flow*, *data flow*, *diagram DFD*, *entity relationship diagram*, struktur database yang digunakan dalam pembuatan aplikasi desain input dan output. Serta rencana evaluasi hasil. Dalam bab ini juga, dijelaskan tentang implementasi dari aplikasi yang dibuat secara keseluruhan dan memberikan penjelasan dari rancangan input dan output serta melakukan pengujian terhadap aplikasi yang dibuat untuk mengetahui apakah aplikasi tersebut telah dapat menyelesaikan permasalahan yang dihadapi sesuai dengan yang diharapkan.

## **BAB V : PENUTUP**

Pada bab ini tentang kesimpulan dari keseluruhan bab-bab sebelumnya, serta saran-saran yang bermanfaat untuk peningkatan efisiensi sistem dan pengembangan sistem sebelumnya.



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## **BAB II**

### **GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN**

#### **2.1 Sejarah Singkat CV. Citra Mandiri Solution**

CV. Citra Mandiri Solution adalah perusahaan yang bergerak dibidang jasa. Produk yang ditawarkan antara lain jasa pelaksana bangunan, gedung, jembatan, jalan dan bangunan air serta konstruksi. Di dalam perusahaan ini, Bapak Suwarno bertindak selaku direktur sekaligus pemilik CV. Citra Mandiri Solution, yang bertanggung jawab sepenuhnya atas kelangsungan hidup perusahaan.

CV. Citra Mandiri Solution ini didirikan pada tanggal 17 Januari 2005 dan dituangkan dalam akta pendirian No. 17 pada notaris Mufriadi Jazuli, SH. CV. Citra Mandiri baru di sahkan di Pengadilan Negeri Sidoarjo No. 72/CV/II/2005 pada tanggal 04-Februari-2005. Dengan Rekening Perusahaan Bank BNI 46 Cabang Graha Pangeran Atas Nama CV. Citra Mandiri Solution.

##### **2.1.1 Lokasi Perusahaan**

CV. Citra Mandiri Solution berlokasi di Taman Pondok Jati Blok X/21 Kabupaten Sidoarjo, Jawa Timur, yang sekaligus menjadi kantor pusat CV. Citra Mandiri Solution.



## **2.1.2 Kegiatan Usaha**

CV. Citra Mandiri Solution pada saat ini bergerak dibidang jasa dan bidang pekerjaan umum, terutama sipil yang saat ini sangat dibutuhkan masyarakat umum. Jenis jasa yang ditawarkan paling utama yaitu jasa kontraktor dan jasa perencanaan sipil.

## **2.1.3 Visi Dan Misi Perusahaan**

### **2.1.3.1 Visi Perusahaan**

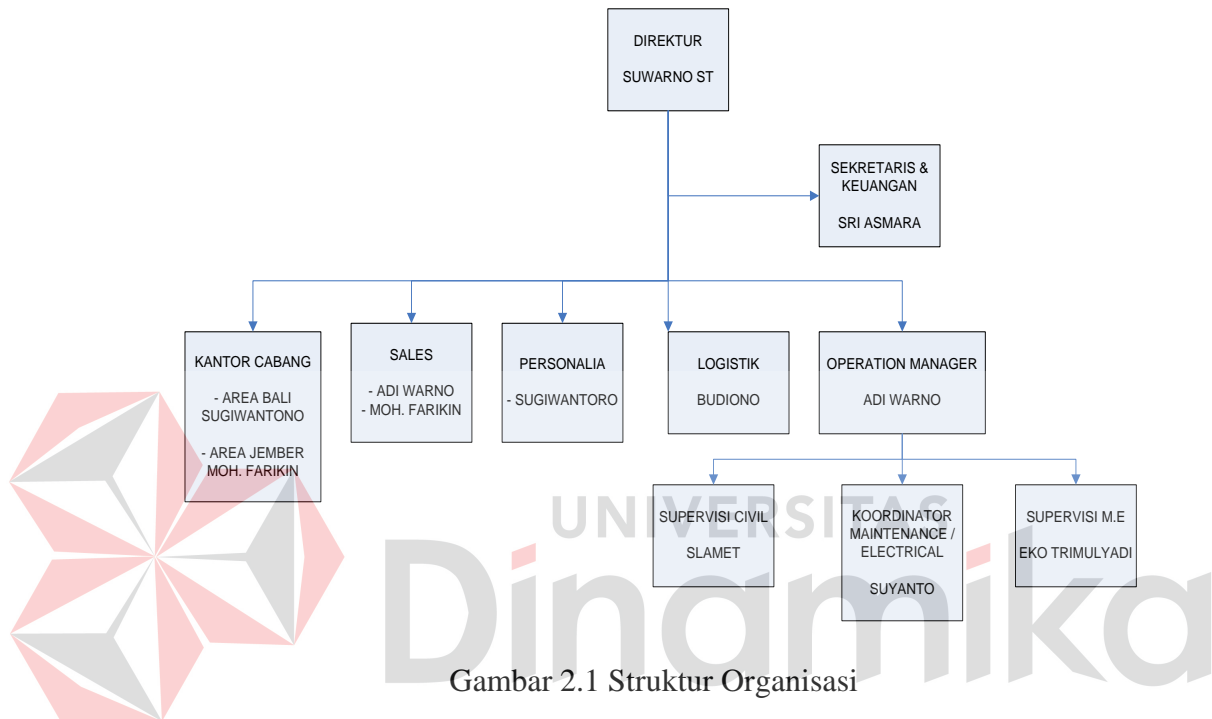
Menjadi perusahaan yang Pro-aktif berparti – sipasi secara elegant, profesional dan berdedikasi tinggi dalam menunjang pembangunan menuju era globalisasi khususnya di Bidang Civil, Mechanical dan Electrical.

### **2.1.3.2 Misi Perusahaan**

Adapun Misi CV. Citra Mandiri antara lain adalah mengutamakan kualitas dengan harga yang kompetitif dan memberi pelayanan maksimum untuk kepuasan pelanggan.

## 2.2 Struktur Organisasi

Struktur organisasi pada CV. Citra Mandiri Solution terdapat pada gambar 2.1.



Gambar 2.1 Struktur Organisasi

### 2.2.1 Deskripsi Pekerjaan

Dimana tugas dan tanggung jawab dari masing – masing bagian adalah sebagai berikut:

## 1. Direktur

Tugas :

- Memberikan pengarahan pada semua bagian agar Rencana Anggaran Perusahaan dapat tercapai.

Tanggung Jawab :

- Bertanggung jawab terhadap semua kegiatan perusahaan baik di internal maupun external perusahaan.

## 2. Sekretaris dan Keuangan

Tugas :

- Berkoordinasi dengan semua lini bagian serta serta memebrikan masukan kepada Direktur.
- Membuat laporan keuangan serta menyiapkan gaji dan kebutuhan kantor
- Berkoordinasi dengan Costumer

Tanggung Jawab :

- Bertanggung jawab langsung kepada Direktur

## 3. Manajer Operasional

Tugas :

- Memberikan pengarahan kepada bagian terkait

- Mensukseskan serta menjabarkan Rencana Anggaran Perusahaan

Tanggung Jawab :

- Bertanggung jawab langsung kepada Direktur
- Memberikan masukan kepada Direktur

#### **4. Logistik**

Tugas :

- Menyiapkan material sesuai kebutuhan order
- Melaksanakan pembelian material

Tanggung jawab :

- Bertanggung jawab langsung kepada Direktur

#### **5. Supervisi Civil**

Tugas :

- Memberikan pengarahan kepada tukang agar pekerjaan sesuai dengan yang di rencanakan
- Melaksanakan supervisi kepada costumer

Tanggung Jawab :

- Bertanggung Jawab langsung kepada Manager Operation
- Memberikan masukan kepada Manager Operation

## 6. Koordinator Maintenance / Electrical

Tugas :

- Mengkoodinasikan pekerjaan maintenance
- Memberikan pengarahan kepada pekerja sehubungan pelaksanaan pekerjaan

Tanggung Jawab :

- Bertanggung Jawab langsung kepada Operation Manager
- Memberikan masukan kepada Operation Manager

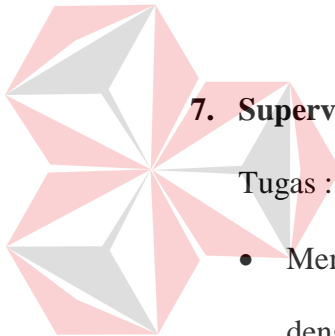
## 7. Supervisi ME (Mechanical dan Electrical)

Tugas :

- Memberikan pengarahan kepada tukang agar pekerjaan sesuai dengan yang di rencanakan
- Melaksanakan supervisi kepada costumer

Tanggung Jawab :

- Bertanggung Jawab langsung kepada Manager Operation
- Memberikan masukan kepada Manager Operation



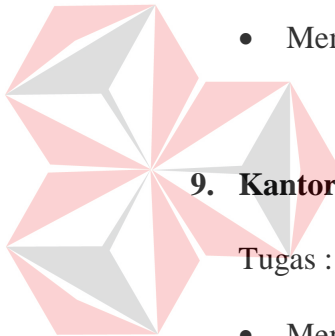
## 8. Sales

Tugas :

- Mencari order sebanyak2nya sesuai dengan Rencana Anggaran Perusahaan
- Membina costumer / pelanggan
- Membuat penetrasi pasar

Tanggung Jawab :

- Bertanggung Jawab langsung kepada Direktur
- Memberikan masukan kepada Direktur



## 9. Kantor Cabang

Tugas :

- Memberikan pelayanan kepada Customer yang berada di wilayah masing-masing
- Memberikan pelayanan kepada karyawan yang melalukan pekerjaan di wilaya masin-masing
- Memberikan masukan kepada Sales tentang prospek order di wilayah masing-masing

Tanggung Jawab :

- Bertanggung jawab langsung kepada Direktur
- Memberikan masukan kepada Direktur

UNIVERSITAS  
Dinamika

## **BAB III**

### **LANDASAN TEORI**

#### **3.1 Sistem Informasi**

Sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu sasaran tertentu. (Hartono, 1999:1) Informasi adalah data yang di olah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya. Data merupakan bentuk yang masih mentah yang belum dapat bercerita banyak, sehingga perlu diolah lanjut. (Hartono, 1999:8)

Informasi dapat menggambarkan kejadian nyata yang di gunakan untuk mengambil keputusan. Sumber dari informasi adalah data yang berbentuk huruf, symbol, alphabet dan sebagainya. Sistem informasi mempunyai elemen utama, yaitu data yang menyediakan informasi, prosedur yang memberitahu pengguna bagaimana mengoperasikan sistem informasi, menyelesaikan masalah, membuat keputusan dan menggunakan sistem informasi tersebut. Orang-orang dalam sistem informasi membuat prosedur untuk mengolah dan memanipulasi data sehingga menghasilkan informasi dan menyebarkan informasi tersebut ke lingkungannya.

Model dasar sistem adalah masukan, pengolahan dan pengeluaran. Fungsi pengolahan informasi sering membutuhkan data yang telah di kumpulkan dan diolah dalam waktu periode sebelumnya. Oleh karna itu, dalam model sistem informasi ditambahkan pula media penyimpanan data. Maka fungsi pengolahan informasi bukan lagi mengubah data menjadi informasi, tetapi juga menyimpan data untuk penggunaan lanjutan.

Sistem informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya. Data merupakan bentuk yang masih mentah yang belum dapat bercerita banyak, sehingga perlu untuk diolah lebih lanjut. Karna pada saat ini, para pembuat keputusan memahami bahwa informasi tidak hanya sekedar produ sampingan bisnis yang sedang dijalankan, namun juga sebagai bahan pengisi bisnis dan menjadi factor kritis dalam menentukan kesuksesan atau kegagalan suatu usaha.

Untuk menghasilkan informasi yang berkualitas maka di buatlah sistem informasi. (Hartono, 1989:11). 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 di perlukan.

Informasi merupakan data yang telah diolah menjadi suatu bentuk yang berarti bagi penerimanya dan bermanfaat dalm pengambilan keputusan saat ini atau di masa



yang akan datang. Sumber dari informasi adalah data, merupakan bentuk yang masih mentah dan belum dapat bercerita banyak, sehingga membutuhkan pengolahan lebih lanjut. Kualitas dari sistem informasi bergantung pada dua hal, yaitu:

1. Informasi harus akurat, dimana informasi tersebut harus bebas dari kesalahan.
2. Informasi tersebut harus relevan, supaya informasi tersebut dapat memberikan masukan bagi penerimanya.

Ada beragam definisi sistem informasi, sebagaimana tercantum pada Tabel 3.1

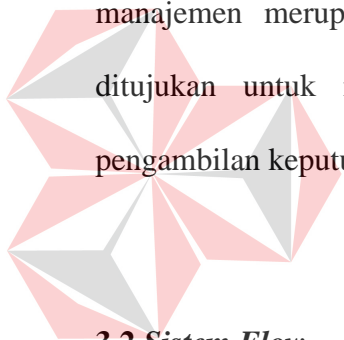
Dari berbagai definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa sistem informasi mencakup sejumlah komponen (manusia, computer, teknologi informasi, dan prosedur kerja), ada sesuatu yang diproses (data menjadi informasi), dan dimaksudkan untuk mencapai suatu sasaran atau tujuan.

Sumber	Definisi
Alter (1992)	Sistem informasi adalah kombinasi antara prosedur kerja, informasi, orang dan teknologi informasi yang diorganisasikan untuk mencapai tujuan dalam sebuah organisasi.
Hall (2001)	Sistem informasi adalah sebuah rangkaian prosedur formal dimana data dikelompokkan, diproses menjadi informasi, dan didistribusikan kepada pemakai.

Tuban, McLean, dan Wetherbe (1999)	Sebuah sistem informasi mengumpulkan, memproses, menyimpan, menganalisis dan menyebarkan informasi untuk tujuan yang spesifik.
--	--

Tabel 3.1 Definisi Sistem Informasi

Istilah sistem informasi juga sering di kacakaukan dengan sistem informasi manajemen (SIM). Kedua hal ini sebenarnya tidak sama. Sistem informasi manajemen merupakan salah satu jenis sistem informasi, yang secara khusus ditujukan untuk menghasilkan informasi bagi pihak manajemen dan untuk pengambilan keputusan.



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

### 3.2 Sistem Flow

Sistem flow adalah bagan yang menunjukkan arus pekerjaan secara menyeluruh dari suatu sistem di mana bagan ini menjelaskan urutan prosedur-prosedur yang ada dalam sistem dan biasanya dalam membuat sistem flow sebaiknya ditentukan pula fungsi-fungsi yang melaksanakan atau bertanggung jawab terhadap sub-sistem yang ada (Hartono, 1998:10)

Terdapat berbagai macam bentuk symbol yang digunakan untuk merancang sebuah desain dari sistem, diantaranya adalah terminator, manual operation,

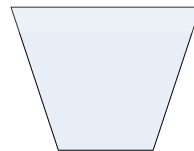
document, process, database, manual input, decision, off-line storage, on-page reference, dan off-page reference.

*Terminator* merupakan bentuk simbol yang di gunakan sebagai tanda di mulainya jalan proses sistem ataupun tanda akhir dari sebuah pengerjaan suatu sistem. Simbol dari *terminator* dapat dilihat pada gambar 3.1.



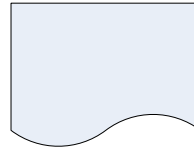
Gambar 3.1 *Terminator*

*Manual operation* digunakan untuk menggambarkan sebuah proses kerja yang dilakukan tanpa menggunakan computer sebagai medianya (menggunakan proses manual). Simbol dari *manual operation* dapat dilihat pada gambar 3.2.



Gambar 3.2 *Manual Operation*

*Document* merupakan simbol dari dokumen yang berupa kertas laporan, surat-surat, memo, maupun arsip-arsip secara fisik. Simbol dari *document* dapat dilihat pada gambar 3.3.



Gambar 3.3 *Document*

*Process* adalah sebuah bentuk kerja sistem yang dilakukan secara terkomputerisasi . Simbol dari *process* dapat dilihat pada gambar 3.4.



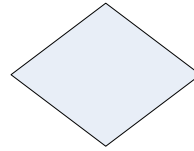
Gambar 3.4 *Process*

*Database* digunakan sebagai media penyimpanan data yang bersifat terkomputerisasi. Simbol dari *database* dapat di lihat pada gambar 3.5.



Gambar 3.5 *Database*

*Decision* merupakan operator logika yang digunakan sebagai penentu keputusan dari suatu permintaan atau proses dengan dua nilai, benar dan salah. Simbol dari *decision* dapat dilihat pada gambar 3.6.



Gambar 3.6 *Decision*

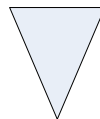
*Manual input* digunakan untuk melakukan proses input ke dalam database melalui keyboard. Simbol dari *manual input* dapat dilihat pada gambar 3.7.



Gambar 3.7 *Manual Input*

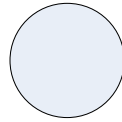


*Off-line storage* merupakan bentuk media penyimpanan yang berbeda dengan database, di mana media penyimpanan ini menyimpan dokumen secara manual atau lebih dikenal dengan nama arsip. Simbol dari *off-line storage* dapat dilihat pada gambar 3.8.



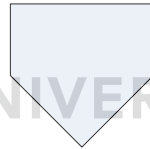
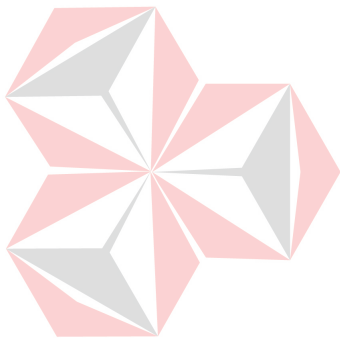
Gambar 3.8 *Off-line Storage*

*On-page reference* digunakan sebagai simbol untuk menghubungkan bagan desain sebuah sistem apabila hubungan arus data yang ada terlalu jauh dalam permasalahan letaknya. Simbol dari *on-page reference* dapat dilihat pada gambar 3.9.



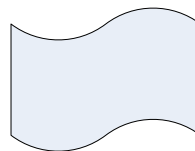
Gambar 3.9 *On – page reference*

*Off-page reference* memiliki sifat yang sedikit berbeda dengan on-page reference, karna simbol ini hanya digunakan apabila arus data yang ada dilanjutkan ke halaman yang berbeda. Simbol dari *off-page reference* dapat dilihat pada gambar 3.10.



Gambar 3.10 *Off – page reference*

*Paper tape* merupakan sebuah simbol yang umumnya menggantikan bentuk penggambaran jenis pembayaran yang digunakan (missal : uang) dalam transaksi yang ada pada sistem yang di rancang. Simbol dari *paper tape* dapat dilihat pada gambar 3.11.



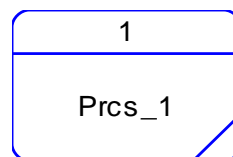
Gambar 3.11 *Paper Tape*

### 3.3 Data Flow Diagram (DFD)

Menurut (Kristanto, 2004:12), *Data Flow Diagram* (DFD) adalah suatu model logika data atau proses yang dibuat untuk menggambarkan dari mana asal data dan kemana tujuan data yang keluar dari sistem, dimana data tersebut disimpan, proses apa yang menghasilkan data tersebut dan interaksi antara data yang tersimpan, dan proses yang dikenakan pada data tersebut.

Data flow diagram merupakan suatu metode pengembangan sistem yang terstruktur (*structure analysis and design*). Penggunaan notasi dalam DFD sangat membantu untuk memahami suatu system pada semua tingkat kompleksitas. Pada tahap analisis, penggunaan notasi ini dapat membantu dalam berkomunikasi dengan pemakai sistem untuk memahami sistem secara logika.

Didalam DFD, terdapat empat simbol yang digunakan yaitu *process*, *external entity*, *data store*, dan *data flow*. Simbol *process* digunakan untuk melakukan suatu perubahan berdasarkan data yang diinputkan dan menghasilkan data dari perubahan tersebut. Simbol dari *process* dapat dilihat pada gambar 3.12.



Gambar 3.12 *Process*

Pada bentuk gambar *process*, bagian atas berisi nomor untuk identitas proses. Suatu proses dengan nomor 0 (nol atau kosong) menandakan bahwa proses tersebut adalah *context diagram*. Diagram ini merupakan level tertinggi dari DFD yang menggambarkan hubungan sistem dengan lingkungan luarnya. Pembuatan *context diagram* dapat dilakukan dengan terlebih dahulu menentukan nama sistemnya, menentukan batasan dari sistem, dan menentukan terminator yang diterima atau diberikan daripada sistem untuk kemudian dilakukan penggambaran.

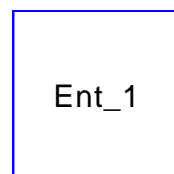
Nomor 1, 2, 3, dan seterusnya menandakan bahwa proses tersebut diartikan sebagai proses level-0 (nol) yang merupakan hasil turunan atau decompose dari proses *context diagram*. Proses level-0 membahas sistem secara lebih mendetil, baik dipandang dari segi kegiatan dari sebuah bagian, alur data yang ada, maupun database yang digunakan di dalamnya. Pembuatannya dapat dilakukan dengan cara menentukan proses utama yang ada dalam sistem, menentukan alur data yang diterima dan diberikan masing-masing proses dari pada sistem sambil memperhatikan konsep keseimbangan (alur data yang masuk atau keluar dari suatu level harus sama dengan alur data yang masuk dan keluar pada level berikutnya), memunculkan *data store* sebagai sumber maupun tujuan data (optional), menggambarkan diagram level-0, menghindari perpotoingan arus data, dan melakukan pemberian nomor pada proses utama (nomor tidak menunjukkan urutan proses).

Nomor 1.1, 1.2, 2.1, 2.2, dan seterusnya merupakan sebuah proses turunan atau *decompose* dari proses level-0 yang disebut sebagai proses level-1 (satu). Proses



level-1 menggambarkan detail kerja dari sebuah bagian dalam sebuah sistem. Penggambarannya dilakukan dengan cara menentukan proses yang lebih kecil (sub-proses) dari proses utama yang ada di level-0, menentukan apa yang diterima atau diberikan masing-masing sub-proses daripada sistem dan tetap memperhatikan konsep keseimbangan, memunculkan data store sebagai sumber maupun tujuan alur data (optional), menggambar DFD level-1, dan berusaha untuk menghindari perpotongan arus data. Hasil turunan akhir disebut sebagai *the lowest level*, di mana hasil akhir ini tergantung dari kompleksitas sistem yang ada.

*External entity* disimbolkan dengan bentuk persegi yang digunakan untuk menggambarkan pelaku-pelaku sistem yang terkait, dapat berupa orang-orang, organisasi maupun instansi. *External entity* dapat memberikan masukan kepada process dan mendapatkan keluaran dari process. Simbol *external entity* dapat dilihat pada gambar 3.13.



Gambar 3.13 *External Entity*

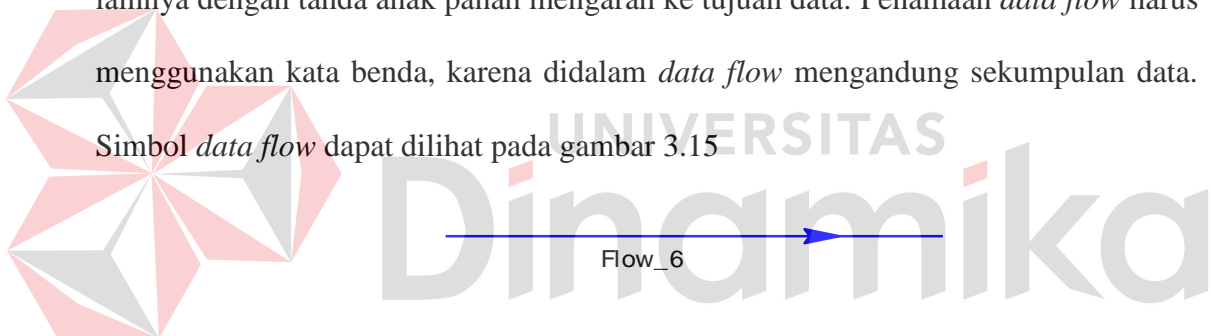
*Data store* digunakan sebagai media penyimpanan suatu data yang dapat berupa file atau *database*, arsip atau catatan manual, lemari file, dan tabel-tabel dalam database. Penamaan *data store* harus sesuai dengan bentuk data yang tersimpan pada

*data store* tersebut, misalnya tabel pelanggan, tabel detail penjualan, tabel detail pembelian, dan lain-lain. Simbol *data store* dapat dilihat pada gambar 3.14.



Gambar 3.14 *Data Store*

*Data flow* merupakan penghubung antar *external entity* dengan *process* dan *process* dengan *data store*. *Data flow* menunjukkan aliran data dari satu titik ke titik lainnya dengan tanda anak panah mengarah ke tujuan data. Penamaan *data flow* harus menggunakan kata benda, karena didalam *data flow* mengandung sekumpulan data. Simbol *data flow* dapat dilihat pada gambar 3.15



Gambar 3.15 *Data Flow*

### 3.4 *Entity Relationship Diagram (ERD)*

ERD merupakan notasi grafis dalam pemodelan data konseptual yang mendeskripsikan hubungan antar penyimpanan. ERD digunakan untuk memodelkan struktur data dan hubungan antar data, karena hal ini relatif kompleks. Dengan ERD kita dapat menguji model dan mengabaikan proses apa yang harus dilakukan. ERD dapat dikategorikan menjadi tiga bagian, yaitu:

1. *One to one relationship*

Jenis hubungan antar tabel yang menggunakan bersama sebuah kolom primary key. Jenis hubungan ini tergolong jarang digunakan, kecuali untuk alasan keamanan atau kecepatan akses data. Misalnya satu departemen hanya mengerjakan satu jenis pekerjaan saja dan satu pekerjaan hanya dikerjakan oleh satu departemen saja.

2. *One to many relationship*

Jenis hubungan antar tabel dimana satu *record* pada satu tabel terhubung dengan beberapa *record* pada tabel lain. Jenis hubungan ini merupakan yang paling sering digunakan. Misalnya suatu pekerjaan hanya dikerjakan oleh satu departemen saja. Namun suatu departemen dapat mengerjakan beberapa macam pekerjaan sekaligus.

3. *Many to many relationship*

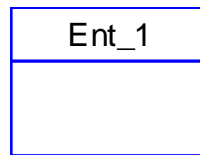
Jenis hubungan ini merupakan hubungan antar tabel dimana beberapa *record* pada satu tabel terhubung dengan beberapa *record* pada tabel lain. Misalnya satu departemen mampu mengerjakan banyak pekerjaan, juga satu pekerjaan dapat ditangani oleh banyak departemen.

*Entity Relationship Diagram*, atau yang lebih dikenal dengan nama ERD, digunakan untuk mengimplementasikan, menentukan, dan mendokumentasikan kebutuhan-kebutuhan untuk sistem pemrosesan *database*. ERD menyediakan bentuk

untuk menunjukkan struktur keseluruhan kebutuhan data dari pemakai. Adapun elemen-elemen yang terdapat pada ERD, adalah sebagai berikut:

1. *Entity* atau entitas, digambarkan dalam bentuk persegi seperti pada gambar

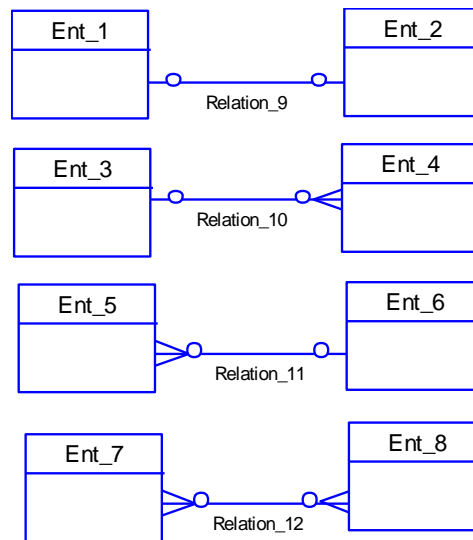
3.16



Gambar 3.16 *Entity*

2. *Relation* atau relasi merupakan penghubung antara entitas dengan entitas.

Terdapat beberapa jenis relasi yang dapat digunakan, seperti *one-to-one*, *one-to-many*, *many-to-one*, dan *many-to-many*. Bentuk alur relasi secara detail dapat dilihat pada gambar 3.17.



Gambar 3.17 *Relation Of Entity*

### 3.5 Program Penunjang

Untuk membuat sistem Informasi Absensi dan penggajian pada CV. Citra Mandiri Solution, dibutuhkan beberapa perangkat lunak untuk memudahkan perancangan design maupun sistem. Perangkat lunak tersebut antara lain:

#### 3.5.1 *Power Designer*

*Power designer* merupakan suatu *tool* berupa *software* untuk mendesain sistem dan rancangan *Entity Relationship Diagram* (ERD) yang dikembangkan oleh *Sybase Inc.* Ada dua model data, yaitu : *Entity Relationship Diagram* (ERD) dan model relasional. Keduanya menyediakan cara untuk mendeskripsikan perancangan basis data pada peringkat logika.

- a. Model ERD atau *Conceptual Data Model* (CDM) : model yang di buat berdasarkan anggapan bahwa dunia nyata terdiri dari koleksi obyek-obyek dasar yang dinamakan entitas (entity) serta hubungan (relationship) antara entitas-entitas itu.
- b. Model Relasional atau *Physical Data Model* (PDM) : model yang menggunakan sejumlah tabel untuk menggambarkan data serta hubungan antara data-data tersebut. Setiap tabel mempunyai sejumlah kolom dimana setiap kolom memiliki nama yang unik.

### 3.5.2 *Visual Basic .NET*

*Microsoft Visual Basic .NET* adalah sebuah alat untuk mengembangkan dan membangun aplikasi yang bergerak diatas sistem *.NET Framework*, dengan menggunakan bahasa *basic*. Dengan menggunakan alat ini, para pembuat program dapat membangun aplikasi *Windows Forms*. Alat ini dapat diperoleh secara terpisah dari beberapa produk lainnya (seperti *Microsoft Visual C++*, *Visual C#*, atau *visual j#*) atau juga dapat diperoleh secara terpadu dalam *Microsoft visual Studio .NET*. Bahasa *Visual Basic .NET* sendiri menganut paradigma bahasa pemrograman berorientasi objek yang dapat dilihat sebagai evolusi dari *Microsoft Visual Basic* versi sebelumnya yang diimplementasikan di atas *.NET Framework*. Peluncurannya mengundang kontroversi, mengingat banyak sekali perubahan yang dilakukan oleh *Microsoft*, dan versi baru ini tidak kompatibel dengan versi terdahulu.

### 3.5.3 *.NET Framework*

*Microsoft .NET Framework* (di baca *Microsoft dot Net Framework*) adalah sebuah komponen yang dapat ditambahkan ke sistem operasi *Microsoft Windows* atau telah terintegrasi ke dalam *Windows* (mulai dari *Windows server 2003* dan versi-versi *Windows* Terbaru). Kerangka kerja ini menyediakan sejumlah besar solusi-solusi program untuk memenuhi kebutuhan-kebutuhan umum suatu program baru, dan mengatur eksekusi program-program yang ditulis secara khusus untuk *framework* ini. *.NET Framework* adalah kunci penawaran utama dari *Microsoft*, dan dimaksudkan

untuk digunakan oleh sebagian besar aplikasi-aplikasi baru yang dibuat untuk platform *Windows*.

Pada dasarnya, *.NET framework* memiliki 2 komponen utama : *CLR* dan *.NET Framework Class Library*.

Program-program yang ditulis untuk *.NET Framework* dijalankan pada suatu lingkungan *software* yang mengatur prsyarat-persyaratan *runtime program*. *Runtime environment* ini, yang juga merupakan suatu bagian dari *.NET Framework*, dikenal sebagai *Common Language Runtime (CLR)*. CLR menyediakan penampilan dari *application virtual machine*, sehingga para *programmer* tidak perlu mengetahui kemampuan CPU tertentu yang akan menjalankan program. CLR juga menyediakan layanan-layanan penting lainnya seperti jaminan keamanan, pengaturan memori, *garbage collection* dan *exception handling*/penanganan kesalahan pada saat *runtime*. *Class Library* dan CLR ini merupakan komponen inti dari *.NET Framework* .

kerangka kerja itupun dibuat sedemikian rupa agar para *programmer* dapat mengembangkan program komputer dengan jauh lebih mudah, dan juga untuk mengurangi kerawanan aplikasi dan juga computer dari beberapa ancaman keamanan.

CLR adalah turunan dari CLI (*Common Language Infrastructure*) yang saat ini merupakan standar ECMA. Untuk keterangan lebih lanjut, silahkan mengunjungi situs ECMA atau kunjungi sumber pranala dibawah artikel ini.

Solusi-solusi program pembenyuk *Class Library* dari *.NET Framework* melindungi area yang luas dari kebutuhan program pada bidang *user interface*, pengaksesan data, koneksi basis data, kriptografi, pembuatan aplikasi berbasis web,

algoritma numerik, dan komunikasi jaringan. Fungsi-fungsi yang ada dalam *class library* dapat digabungkan oleh *programmer* dengan kodenya sendiri untuk membuat suatu program aplikasi baru

#### **3.5.4 SQL Server 2005**

*Microsoft SQL Server* adalah sebuah sistem manajemen basis data relasional (RDBMS) produk Microsoft. Bahasa kueri utamanya adalah *transact – SQL* yang merupakan implementasi dari SQL standar ANSI/ISO yang digunakan oleh *Microsoft* dan *Sybase*. SQL (*Structured Query Language*) adalah sebuah bahasa yang dipergunakan untuk mengakses data dalam basis data relasional.

Umumnya *SQL Server* digunakan di dunia bisnis yang memiliki basis data berskala kecil sampai dengan menengah, tetapi kemudian berkembang dengan digunakannya *SQL Server* pada basis data besar.

Penulis menggunakan *SQL Server 2005* untuk merancang *database* yang digunakan pada sistem.

#### **3.5.5 Crystal Report**

Merupakan *software* yang digunakan untuk pembuatan laporan. Dengan cara mengoneksi nama tabel yang akan dibuatkan laporannya. Setelah tampilan data ada maka klik dan drag semua *field* yang ada sesuai dengan tampilan yang diinginkan. Biasanya *crystal report* adalah komponen dari *VB.NET*.

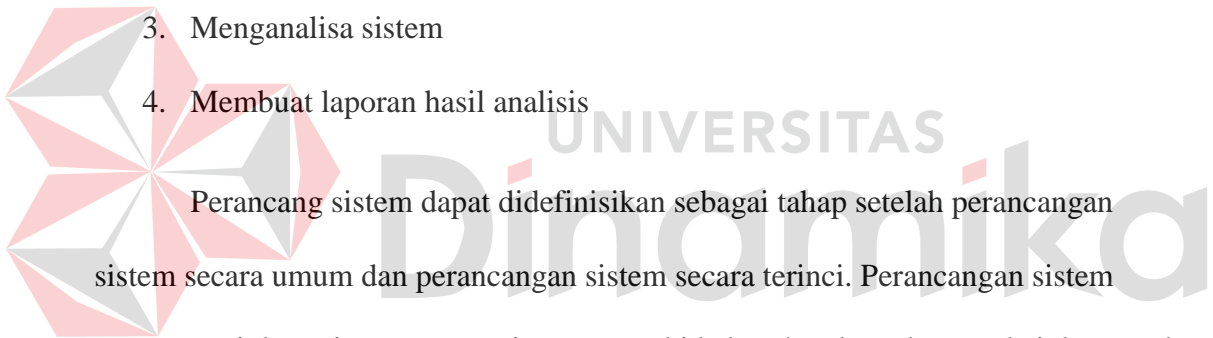


### 3.6 Analisa Dan Perancangan Sistem

Analisis sistem didefinisikan sebagai uraian dari sistem informasi yang besar dan utuh kedalam bagian-bagian komponennya dengan maksud untuk mengidentifikasi dan mengevaluasikan permasalahan, kesempatan, hambatan yang terjadi dan kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikannya.

Langkah-langkah dasar dalam melakukan analisa sistem :

1. Identifikasi masalah
2. Memahami kerja dari sistem
3. Menganalisa sistem
4. Membuat laporan hasil analisis



Perancang sistem dapat didefinisikan sebagai tahap setelah perancangan sistem secara umum dan perancangan sistem secara terinci. Perancangan sistem mempunyai dua tujuan utama yaitu memenuhi kebutuhan kepada pemakai dan untuk memberikan gambaran yang jelas dan rancang bangun yang lengkap kepada pemrogram dan ahli teknik lainnya yang terlibat.

### 3.7 Presensi

Presensi merupakan daftar hadir di tempat kerja pada hari kerja. Ketidakhadiran mempunyai hubungan yang negative dengan prestasi kerja. Sistem presensi adalah proses yang digunakan untuk melakukan presensi tersebut. Gaji merupakan kembalian-kembalian finansial yang diterima oleh para pegawai sebagai

ganti kontribusi mereka terhadap organisasi. Sistem penggajian adalah proses yang menentukan tingkat penggajian, memantau atau mengawasi, mengembangkan serta mengendalikan gaji pegawai. Sistem Penggajian merupakan fungsi penting yang menjadi tanggung jawab Manajemen Sumber Daya Manusia (Kampilnastuti dan Widiasari, 2005:12).

### **3.8 Penggajian**

Penggajian menurut Peraturan Pemerintah No.8 Tahun 1981 adalah suatu penerimaan sebagai imbalan dari pengusaha kepada tenaga kerja untuk suatu pekerjaan atau jasa yang telah atau akan dilakukan, dinyatakan atau dinilai dalam bentuk uang yang ditetapkan menurut suatu persetujuan atau peraturan perundang-undangan dan dibayarkan atas dasar suatu perjanjian kerja antara pengusaha (pemberi kerja) dan pekerja termasuk tunjangan, baik untuk pekerja sendiri maupun keluarganya.

Gaji merupakan suatu imbalan jasa yang harus diberikan pengusaha (pemberi kerja) kepada pekerja sebagai balas jasa terhadap hasil kerja mereka. Gaji merupakan sesuatu sumber penghidupan yang penting bagi setiap orang yang telah mengikatkan dirinya dalam perjanjian kerja, yang berarti bahwa tidak ada manusia yang mau mengerahkan tenaga atau jasanya untuk mengerjakan sesuatu secara terus-menerus atau dalam waktu tertentu demi kepentingan orang lain atau pihak lain tanpa memperoleh gaji atau imbalan yang memadai.

Penghasilan bruto meliputi gaji normal ditambah dengan bonus, lembur dan tunjangan-tunjangan lainnya. Penghasilan bersih adalah penghasilan bruto setelah dikurangi potongan-potongan tertentu, seperti pajak penghasilan karyawan, pension, astek dan sebagainya. Ini merupakan jumlah yang dibayarkan oleh perusahaan atau pemberi kerja kepada karyawan.

Sistem penggajian memegang peranan penting karena sistem ini akan menentukan berapa gaji yang semestinya diterima karyawan. Namun demikian, sistem ini harus mampu memberikan tingkat gaji sebagaimana mestinya. Perusahaan memberikan gaji untuk merangsang karyawan agar bersedia bekerja dengan baik. (Heidjrachman dan Husnan, 1996:8).

Sistem gaji dapat digolongkan ke dalam 3 golongan, yaitu sistem gaji menurut waktu, sistem gaji menurut satuan hasil, dan sistem gaji intensif.

#### 1. Sistem Gaji Menurut Waktu

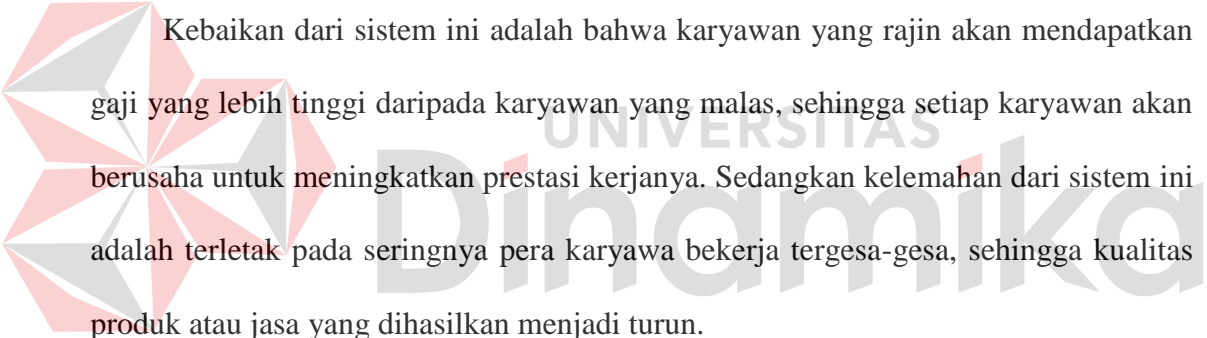
Gaji menurut waktu, yaitu gaji yang diberikan kepada pekerja menurut waktu kapasitas kejanya dan pembayaran gaji tersebut dapat dilakukan secara harian, mingguan, ataupun bulanan (Harsono, 1993:5). Sistem ini dapat dibedakan atas gaji per jam, gaji per minggu, dan gaji per bulan.

Sistem ini banyak diterapkan pada para karyawan yang hasil kejanya susah diukur. Adapun kebaikan dari sistem ini adalah kemudahan penyelenggaraan pembayarannya, keburukannya adalah pada pemberian gaji yang sama bagi karyawan

yang malas, sehingga dorongan untuk kerja keras menjadi rendah. (Heidjrachman dan Husnan, 1996:8).

## 2. Sistem Gaji Menurut Satuan Hasil

Gaji menurut kesatuan hasil, yaitu upah yang diberikan menurut prestasi yang dihasilkan oleh pekerja tersebut. (Harsono, 1993:5). Sistem ini dapat diterapkan pada perusahaan di mana prestasi para karyawannya dapat diukur. Besar gaji yang diterima karyawan ditentukan oleh prestasi/hasil yang dapat di capainya.



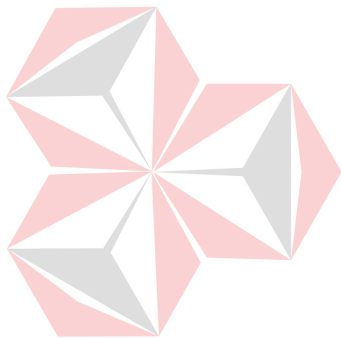
Kebaikan dari sistem ini adalah bahwa karyawan yang rajin akan mendapatkan gaji yang lebih tinggi daripada karyawan yang malas, sehingga setiap karyawan akan berusaha untuk meningkatkan prestasi kerjanya. Sedangkan kelemahan dari sistem ini adalah terletak pada seringnya para karyawan bekerja tergesa-gesa, sehingga kualitas produk atau jasa yang dihasilkan menjadi turun.

Untuk menghindari hal ini sebaiknya perusahaan menentukan gaji maksimal yang dapat di capai oleh karyawannya. Dengan demikian perusahaan dapat mencegah terjadinya penurunan kualitas produksi dan keselamatan kerja para karyawan yang lebih baik. (Heidjrachman dan Husnan, 1996:8).

## 3. Sistem Gaji Intensif

Sistem ini dapat diterapkan pada perusahaan di mana prestasi para karyawannya dapat diukur. Pada sistem ini di tentukan hasil standar yang didasarkan pada kemauan

karyawan dan keterampilan biasa, yang menjadi dasar ukuran bagi penentuan besarnya premi atas prestasi kerja yang melebihi standar atau asas penghematan waktu bagi para karyawan yang melanggar standar kualitas maupun program keselamatan kerja. (Heidjrachman dan Husnan, 1996).



UNIVERSITAS  
Dinamika

## **BAB IV**

### **DESKRIPSI PEKERJAAN**

#### **4.1 Prosedur Kerja Praktek**

Dalam pengumpulan data sebagai bahan penyusunan laporan kerja praktek ini, pendekatan terhadap permasalahan yang dilakukan adalah dengan mempelajari data dan informasi yang sesuai dengan aplikasi yang dibuat. Data dan informasi yang diperlukan diperoleh dari berbagai sumber terkait untuk memberikan masukan yang lengkap bagi pengembangan sistem informasi ini.

##### **1. Observasi**

Mengadakan pengamatan secara langsung untuk mengetahui sistem yang digunakan oleh CV. Citra Mandiri Solution ini dilakukan untuk mendapatkan informasi dan data yang berhubungan dengan penyelesaian masalah, selain itu juga untuk mengetahui langkah-langkah apa yang dilakukan oleh perusahaan untuk mengembangkan usahanya.

##### **2. Wawancara**

Mengadakan tanya jawab tentang masalah yang dihadapi dengan penyelia dari perusahaan yang menjabat sebagai direktur dari CV. Citra Mandiri Solution dan kemudian mencari solusi atas masalah yang dihadapi.

### 3. Studi Pustaka

Dilakukan dengan mencari informasi dari berbagai literatur yang berhubungan dengan kegiatan kerja praktek dan perancangan aplikasi.

## 4.2 Perancangan Sistem

### 4.2.1 Analisa Sistem

Analisa sistem adalah langkah awal untuk membuat suatu sistem baru. Langkah pertama yang dilakukan adalah melakukan wawancara, dengan tujuan untuk mendapatkan informasi tentang mekanisme absen dan lembur karyawan, pendataan karyawan dan perhitungan pada gaji karyawan. Selanjutnya dilakukan analisa terhadap permasalahan yang ada dalam CV. Citra Mandiri Solution, khususnya mengenai sistem absensi dan penggajian. Permasalahan tersebut antara lain:

1. Input data
2. Pengaturan dan pembatasan kelas
3. Pembuatan laporan

Untuk dapat membuat sistem yang baru, seharusnya melalui langkah – langkah yang terjadi pada ketiga prosedur diatas. Lebih jelasnya dapat diuraikan sebagai berikut.

## 1. Input Data

Sistem Informasi Absensi dan Penggajian ini memiliki 3 proses utama, diantaranya adalah proses absensi, penggajian dan pembuatan laporan. Dari ketiga proses utama tersebut sama-sama memiliki proses input data, proses input data yang pada awalnya hanya memiliki pendokumentasian saja, dilakukan perubahan sistem yang lama menjadi baru dengan mengubah proses input data menjadi komputerisasi, dan disimpan didalam database.

Proses input data yang dimaksud dalam sistem ini adalah disaat terjadi proses absensi karyawan, yaitu dengan menginputkan *username* dan *password* karyawan kedalam *database* absensi, sehingga didalam database absensi tersebut bisa mempengaruhi didalam proses-proses yang lain seperti proses penggajian dan pembuatan laporan. Selain proses absensi juga termasuk dalam proses transaksi lembur, dimana dalam hal ini, input data yang dilakukan adalah input data lembur yang dilakukan oleh bagian personalia untuk melakukan proses lembur karyawan.

## 2. Pengaturan dan Pembatasan Kelas

Pembatasan kelas dilakukan untuk pembuatan laporan sekaligus untuk pembatasan dan penentuan kelas sudah penuh atau belum. Pengaturan ini dilakukan oleh proses penggajian yaitu pada saat proses perhitungan gaji, dalam hal ini proses



penggajian melakukan pembatasan kelas yang dilakukan secara otomatis didalam kemunculan suatu data pada form perhitungan gaji, diantaranya yaitu:

- a. Identitas karyawan
- b. Besarnya tunjangan
- c. Besarnya potongan
- d. Lembur
- e. Absensi

Yang semuanya akan dilakukan oleh bagian personalia untuk mengatasi kelas-kelas mana saja yang dibatasi didalam proses perhitungan gaji.

Untuk pembuatan sistem baru yang dirancang, pengaturan dan pembatasan kelas dapat dilakukan lebih mudah. Karena sistem dapat membantu bagian personalia dan bagian keuangan dalam mengatur dan membatasi kelas untuk proses perhitungan gaji. Dalam hal pengaturan, tetap bagian personalia yang berperan dalam proses pembagian dan pengaturan kelas pada saat perhitungan gaji.

### **3. Pembuatan Laporan**

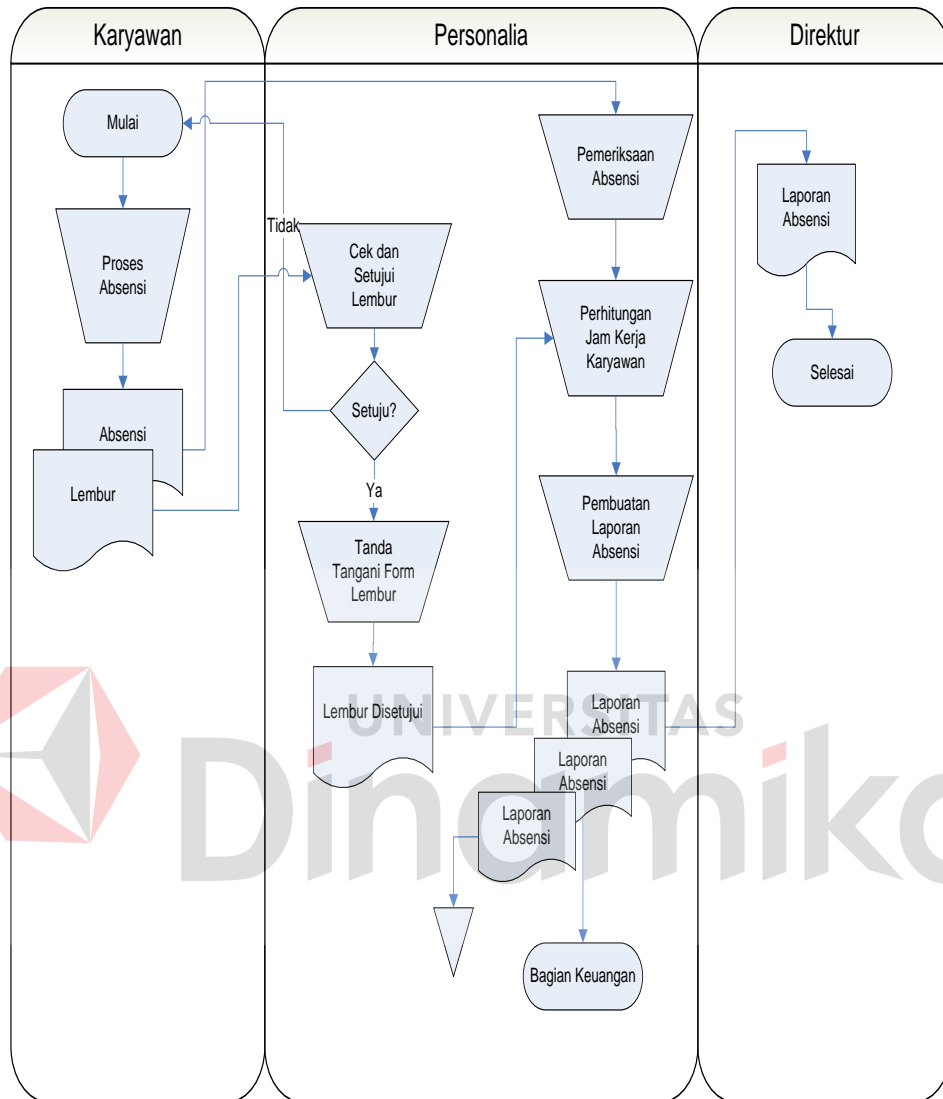
Pembuatan laporan dilakukan setelah melakukan proses transaksi yang mulai dari proses absensi karyawan dan penggajian karyawan telah selesai. Berikut ini daftar laporan yang akan terbentuk didalam sistem absensi dan penggajian pada CV. Citra Mandiri Solution antara lain:

- a. Laporan karyawan
- b. Slip gaji
- c. Laporan absensi
- d. Gaji karyawan keseluruhan

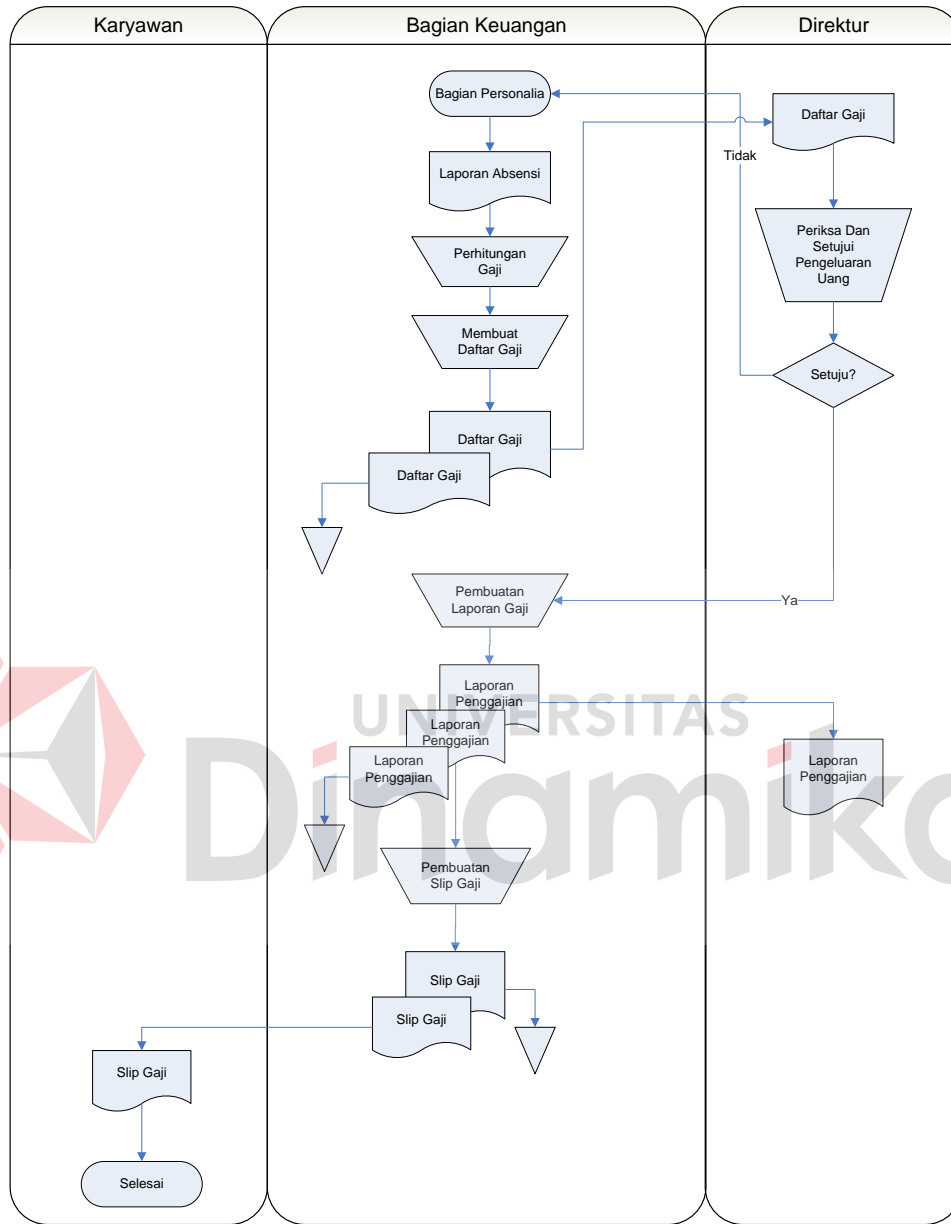
Langkah-langkah diatas ditujukan untuk dapat menemukan solusi dari permasalahan yang ada pada CV. Citra Mandiri Solution. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 4.1 dan gambar 4.2 yang menjelaskan *document flow* pada sistem informasi absensi dan penggajian pada CV. Citra Mnadiri Solution ini.



UNIVERSITAS  
**Dinamika**



Gambar 4.1 Dokumen Flow Absensi CV. Citra Mandiri Solution



Gambar 4.1 Dokumen Flow Penggajian CV. Citra Mandiri Solution

### 4.3 Mendesain Sistem

Desain sistem merupakan tahap pengembangan setelah analisis sistem dilakukan, meliputi perancangan *system flow*, *context diagram*, diagram berjenjang, DFD, ERD, Struktur tabel, dan mendesain input dan output untuk mendesain aplikasi selanjutnya. Perancangan sistem dapat diartikan sebagai berikut :

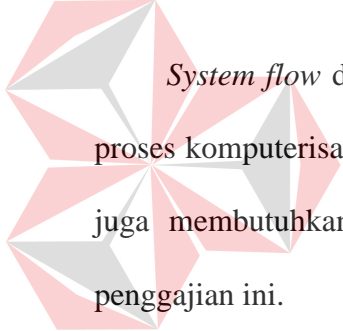
1. Tahap setelah analisis dari siklus pengembangan sistem.
2. Pendefinisian dari kebutuhan – kebutuhan fungsional.
3. Persiapan untuk rancang bangun implementasi.
4. Menggambarkan bagaimana suatu sistem dibentuk.
5. Yang dapat berupa penggambaran, perancangan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah kedalam satu – kesatuan yang utuh dan berfungsi.
6. Termasuk menyangkut pengkonfigurasi dari komponen – komponen perangkat lunak dan perangkat keras dari suatu sistem.

Setelah melakukan analisis sistem yang ada, maka selanjutnya yang dilakukan adalah mendesain sistem. Dalam desain sistem ini, seorang *programmer* mulai membentuk sistem baru yang sudah terkomputerisasi.

Tujuan dari desain sistem secara umum adalah untuk memberikan gambaran secara umum kepada *user* tentang sistem yang baru. Desain sistem secara umum merupakan persiapan dari desain secara terinci. Desain secara umum

mengidentifikasi komponen – komponen sistem informasi yang akan didesain secara terperinci. Desain terinci dimaksudkan untuk *programmer* komputer dan ahli teknik lainnya yang akan mengimplementasikan sistem. Tahap desain sistem secara umum dilakukan setelah tahap analisis dan hasil analisis disetujui oleh manajemen.

Pada tahap desain secara umum, komponen – komponen sistem informasi dirancang dengan tujuan untuk dikomunikasikan kepada *user* bukan untuk *programmer*. Komponen sistem informasi yang didesain adalah model, input, output, database, teknologi dan kontrol.



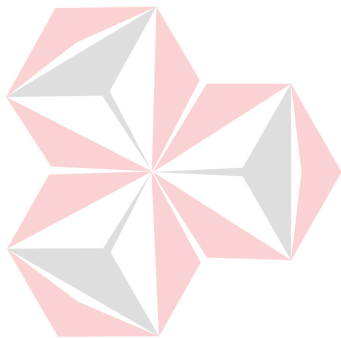
*System flow* dibuat berdasarkan *document flow* yang terjadi, untuk mengetahui proses komputerisasi yang harus terjadi dalam alur sistem yang baru. Proses tersebut juga membutuhkan database untuk menyimpan data dalam sistem absensi dan penggajian ini.

Selanjutnya membuat *context diagram*. *External entity* dan proses – proses yang terjadi pada *context diagram* didapat dari *system flow* yang dibuat. Pendesain kemudian menyusun secara lengkap masing – masing proses beserta data – data yang dibutuhkan dalam DFD. *Context diagram* yang telah dibuat, digunakan sebagai acuan pembuatan diagram berjenjang. Data yang ada dalam DFD digunakan sebagai acuan membuat ERD dan struktur Tabel.

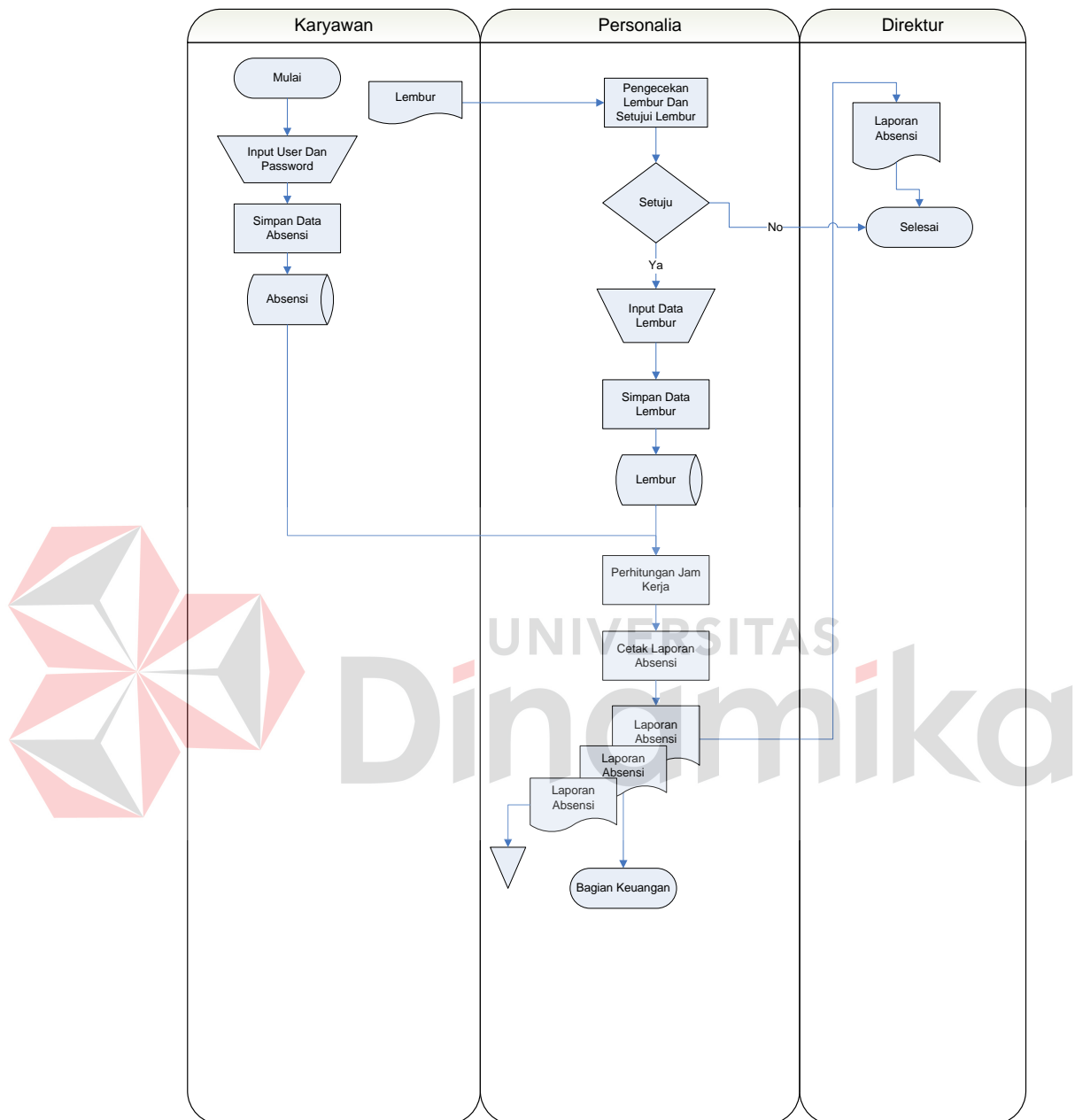
Pengertian mengenai perancangan sistem informasi tersebut diatas ditunjukkan untuk dapat menemukan solusi dari permasalahan yang ada pada CV. Citra Mandiri Solution dan melakukan desain perancangan sistem yang baru.

#### 4.3.1 Sistem Flow

Gambar 4.3 dan 4.4 merupakan *system flow* yang menggambarkan cara kerja prosedur dari proses sistem informasi absensi dan penggajian.

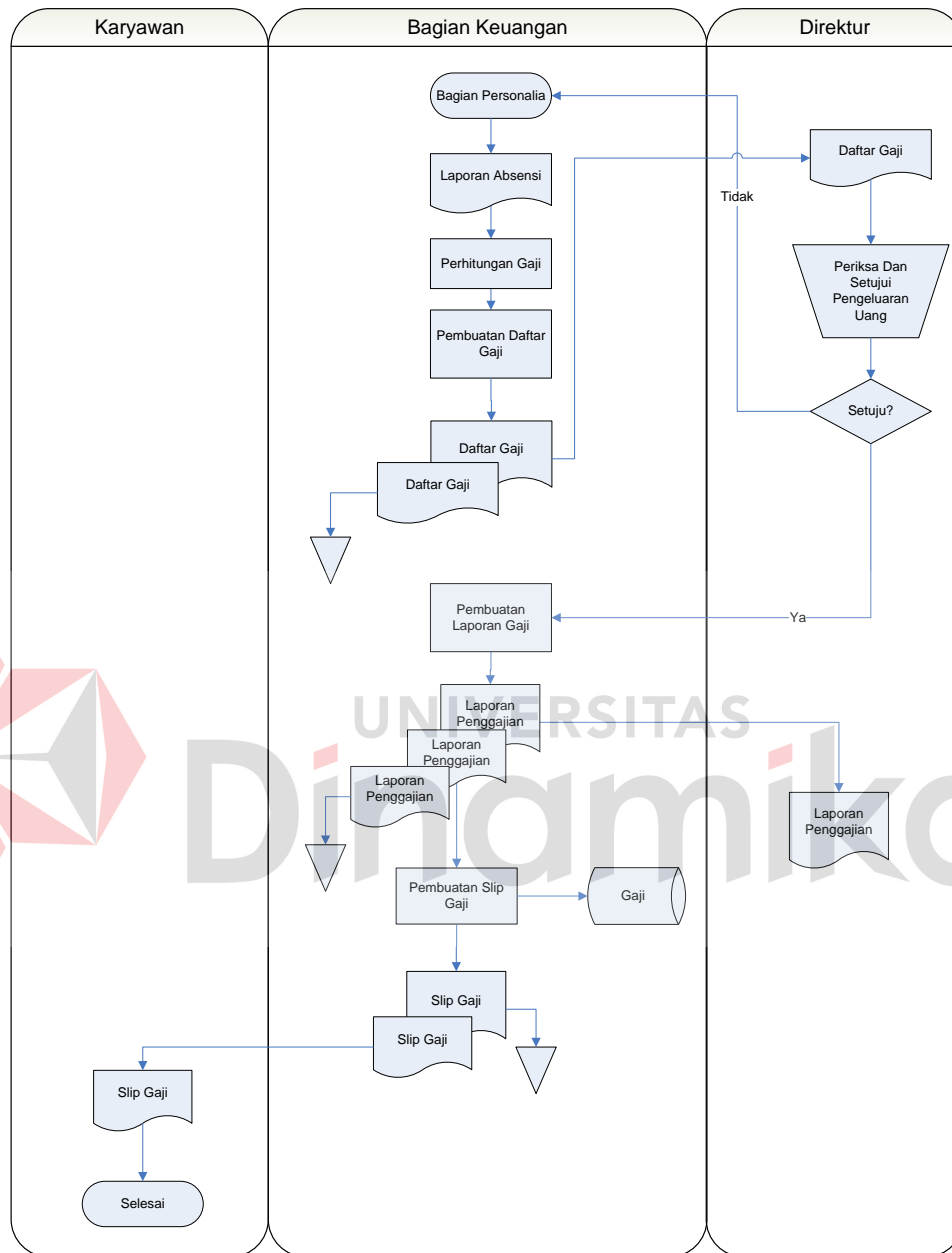


UNIVERSITAS  
**Dinamika**



Gambar 4.3 Sistem Flow Absensi CV. Citra Mandiri Solution



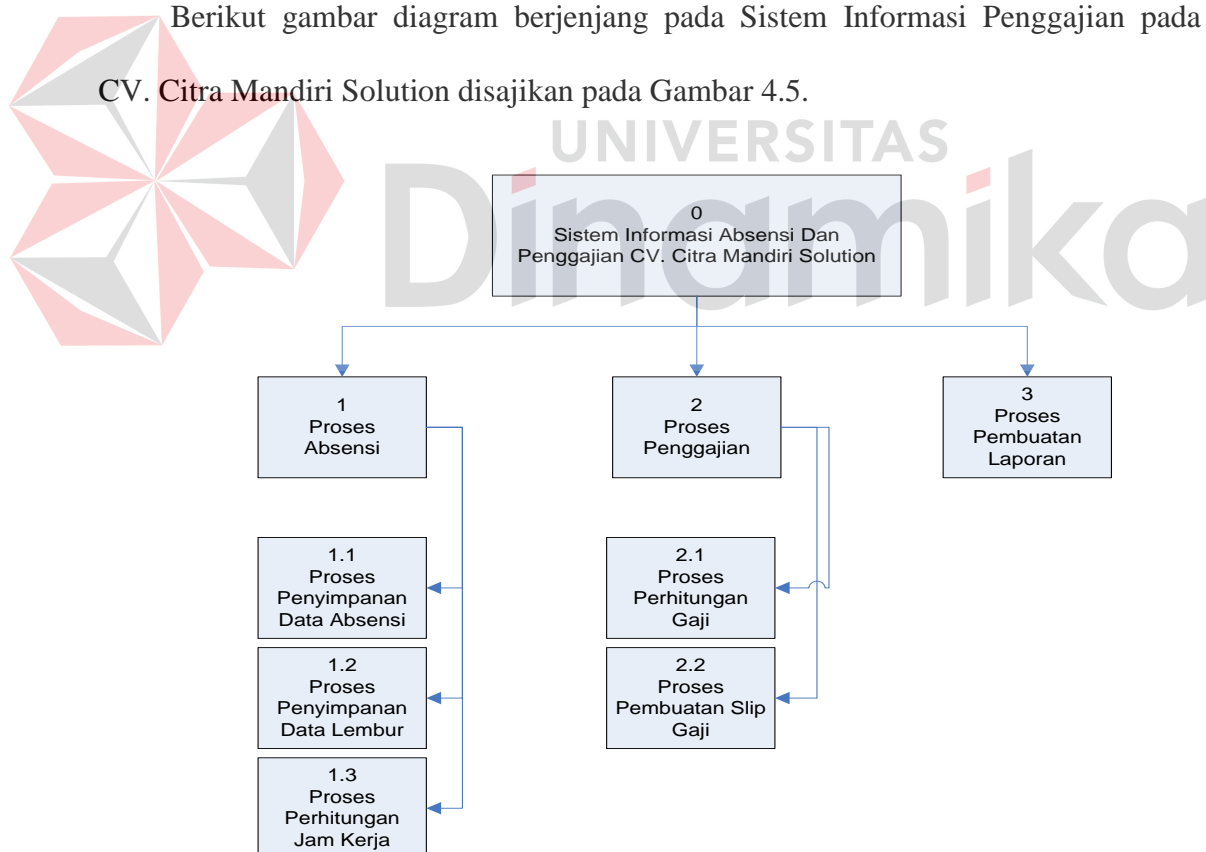


Gambar 4.4 Sistem Flow Penggajian CV. Citra Mandiri Solution

### 4.3.2 Diagram Berjenjang

Berkut ini adalah struktur diagram berjenjang dari Sistem Informasi Absensi Dan Penggajian pada CV. Citra Mandiri Solution. Dalam diagram berjenjang tersebut digambarkan secara global proses – proses yang ada dalam sistem yang dibuat, sedangkan dalam sistem informasi absensi dan penggajian pada CV. Citra Mandiri Solution ini memiliki 3 macam proses yang terdiri dari proses absensi, penggajian, dan pembuatan pelaporan.

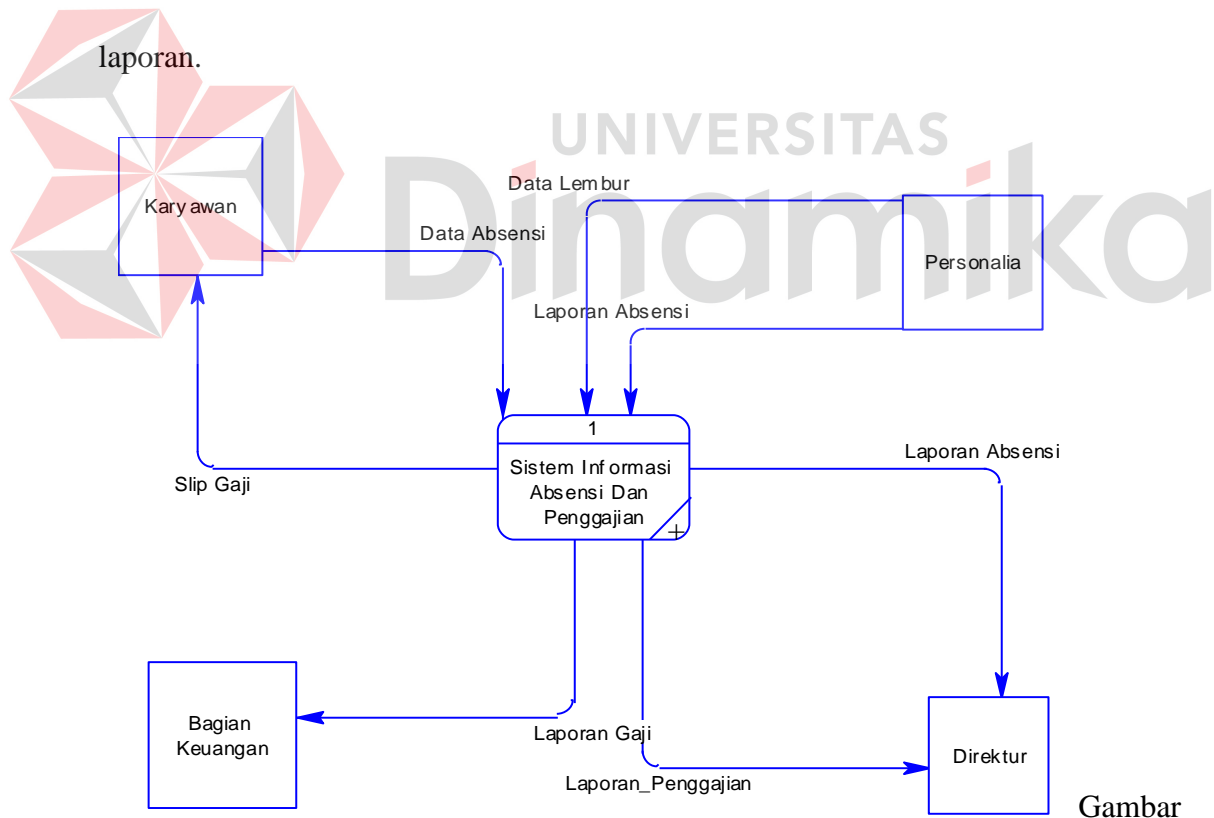
Berikut gambar diagram berjenjang pada Sistem Informasi Penggajian pada CV. Citra Mandiri Solution disajikan pada Gambar 4.5.



Gambar 4.5 Diagram Berjenjang CV. Citra Mandiri Solution.

### 4.3.3 Context Diagram

*Context diagram* adalah gambaran menyeluruh dari dari *data flow diagram* (DFD). Diaman dalam *context diagram* ini dapat dilihat pada gambaran umum dari Sistem Informasi Absensi dan Penggajian pada CV. Citra Mandiri Solution yaitu berupa data – data apa saja yang dibutuhkan dan dikeluarkan oleh setiap pihak yang berpengaruh dalam setiap proses didalamnya. Adapun gambar *context diagram* tersebut dapat dilihat pada gambar 4.6. *Context diagram* tersebut menjelaskan secara global input dan output proses absensi, proses penggajian dan proses pembuatan

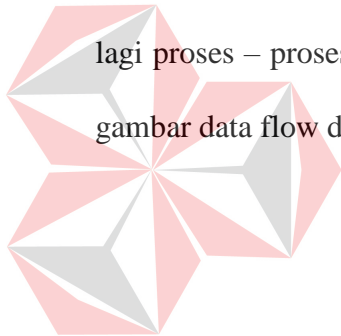


4.6 Context Diagram Sistem Informasi Absensi dan Penggajian pada CV. Citra

Mandiri Solution

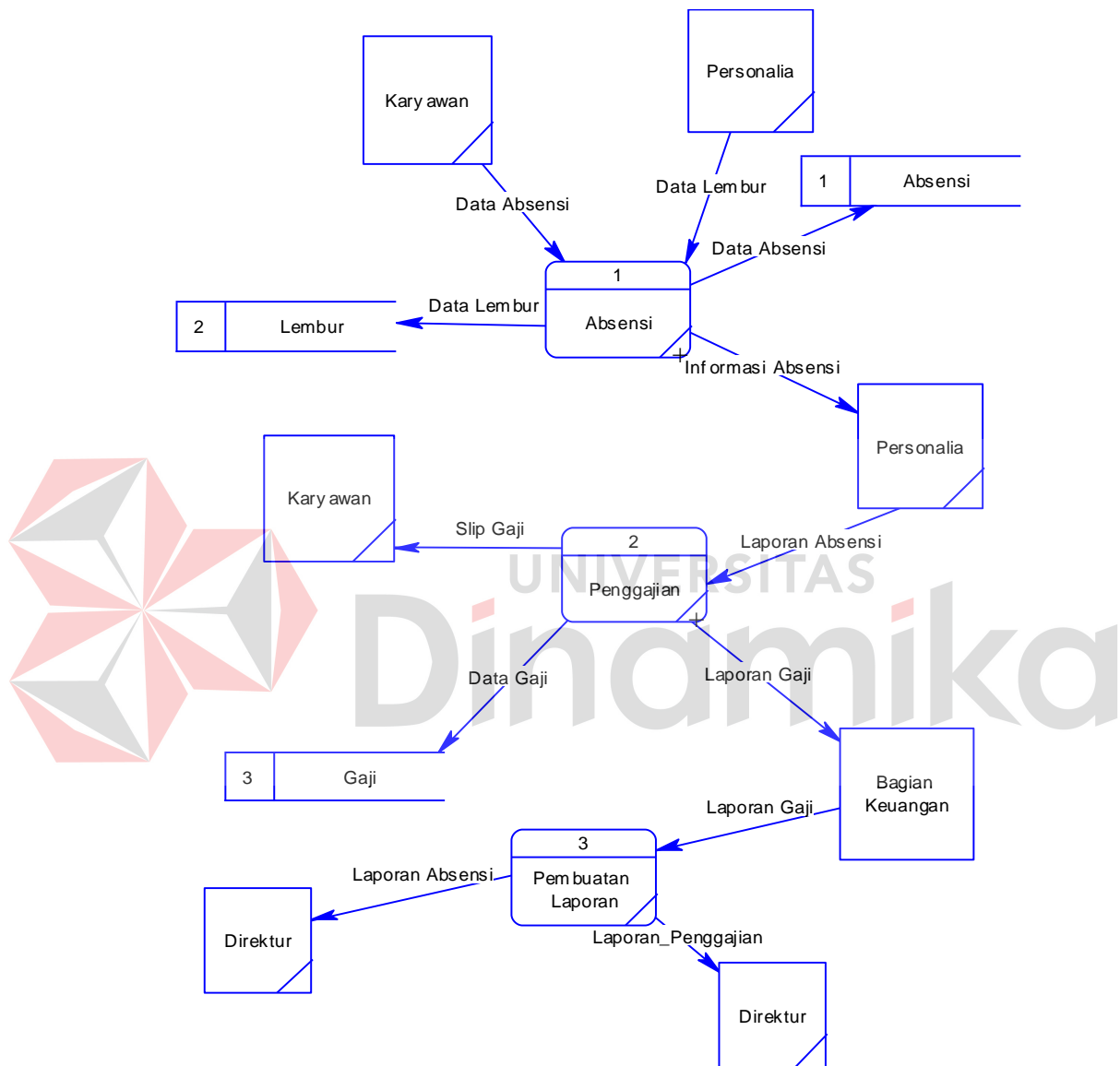
#### 4.3.4 Data Flow Diagram (DFD)

Berikut ini adalah data flow diagram pada sistem informasi absensi dan penggajian pada CV. Citra Mandiri Solution. Seperti yang sudah diketahui sebelumnya, sistem informasi absensi dan penggajian dalam perusahaan ini memiliki 3 proses didalamnya, yaitu proses absensi, penggajian dan pembuatan laporan. Dalam data flow diagram ini terdapat 2 level data flow diagram yaitu 0 dan 1. Dalam data flow diagram level 0 digambarkan secara global proses – proses yang ada dalam sistem. Sedangkan dalam data flow diagram level 1 digambarkan secara lebih detail lagi proses – proses yang ada dalam data flow diagram level 0. Berikut ini gambar – gambar data flow diagram dimulai dari Gambar 4.7 sampai dengan Gambar 4.10.



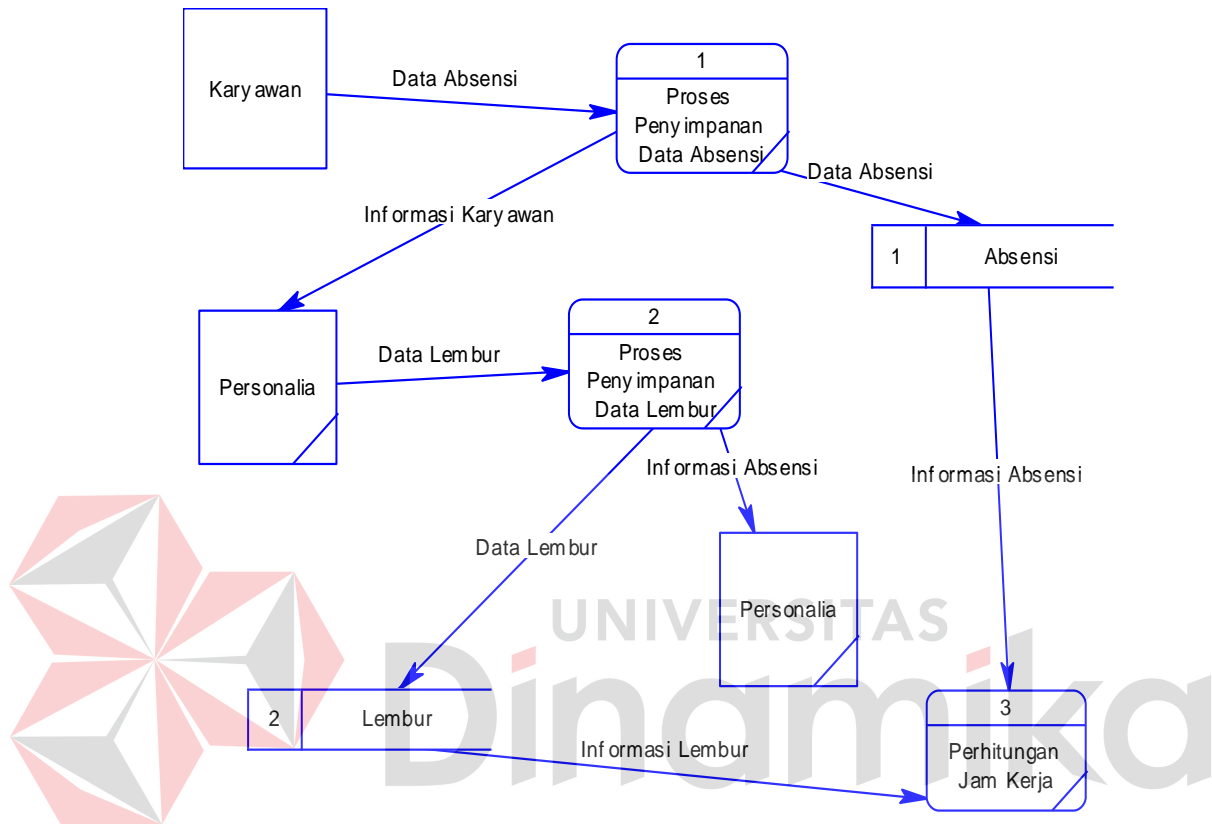
UNIVERSITAS  
**Dinamika**

### A. Data Flow Diagram Level 0 Sistem Informasi Absensi dan Penggajian



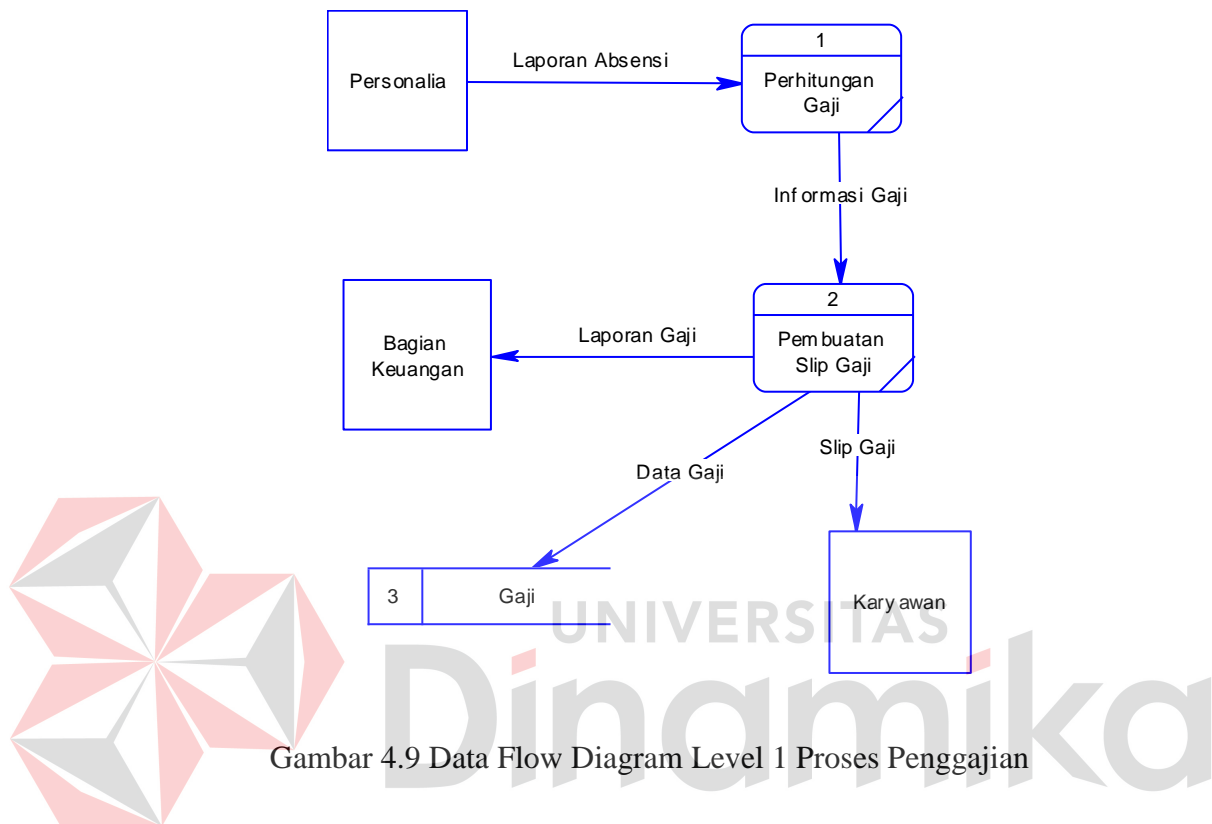
Gambar 4.7 Data Flow Diagram Level 0 Sistem Informasi Absensi Dan Penggajian

## B. Data Flow Diagram Level 1 Proses Absensi



Gambar 4.8 Data Flow Diagram Level 1 Proses Absensi

### C. Data Flow Diagram Level 1 Proses Penggajian



Gambar 4.9 Data Flow Diagram Level 1 Proses Penggajian

#### 4.3.5 Entity Relationship Diagram

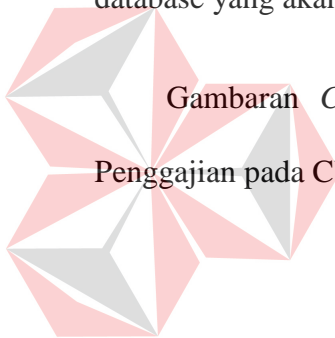
Entity Relationship Diagram (ERD) adalah suatu desain sistem yang digunakan untuk mempresentasikan, menentukan dan mendokumentasikan kebutuhan – kebutuhan untuk sistem pemrosesan database. ERD juga menyediakan bentuk untuk menunjukkan struktur keseluruhan dari data pemakai. Dalam perencanaan sistem ini telah terbentuk ERD yang merupakan lanjutan dari pembuatan desain dengan menggunakan DFD. Dalam ERD, data – data tersebut digambarkan dengan menggunakan simbol *entity*.

Pada Gambar 4.11 dan gambar 4.12 akan dijelaskan relasi – relasi atau hubungan antar tabel dalam perancangan sistem informasi absensi dan penggajian dalam bentuk *Conceptual Data Model* (CDM) dan *Phisycal Data Model* (PDM).

#### **A. Conceptual Data Model (CDM)**

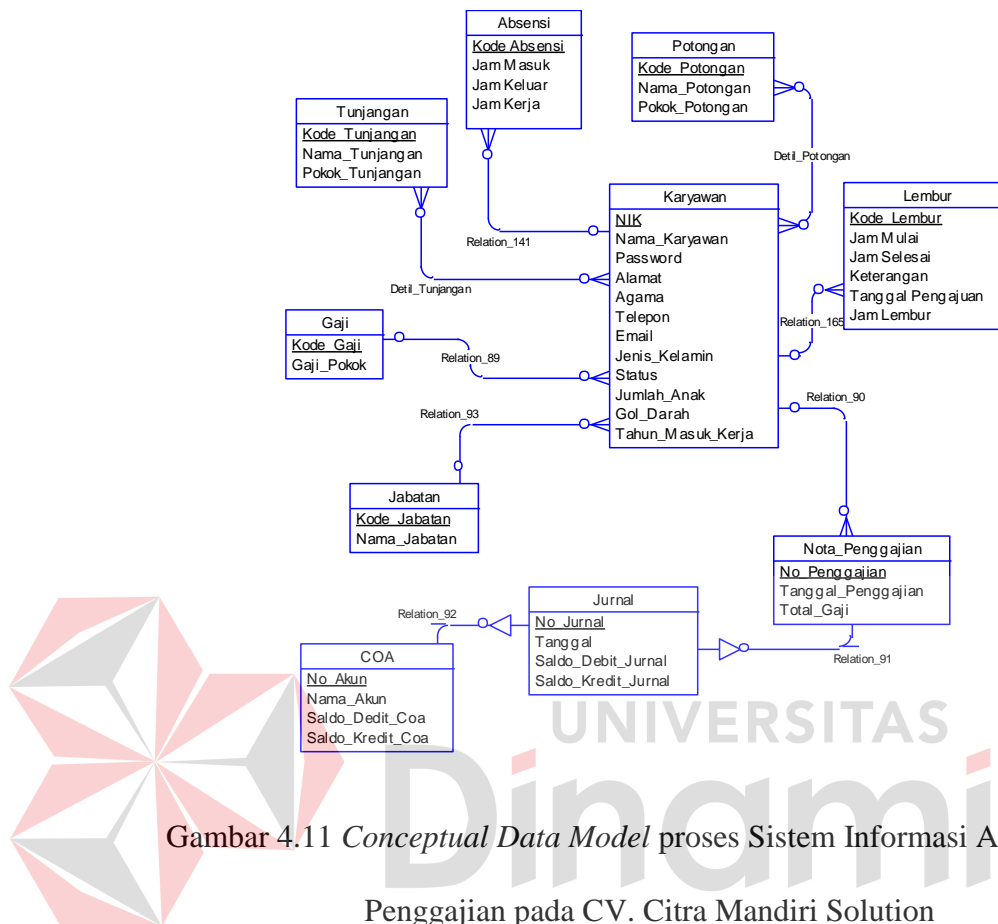
*Conceptual Data Model* (CDM) pada proses Sistem Informasi Absensi dan Penggajian pada CV. Citra Mandiri Solution merupakan gambaran dari struktur database yang akan digunakan dalam pembuatan sistem.

Gambaran *Conceptual Data Model* proses Sistem Informasi Absensi dan Penggajian pada CV. Citra Mandiri Solution dapat dilihat pada Gambar 4.11.



UNIVERSITAS  
Dinamika

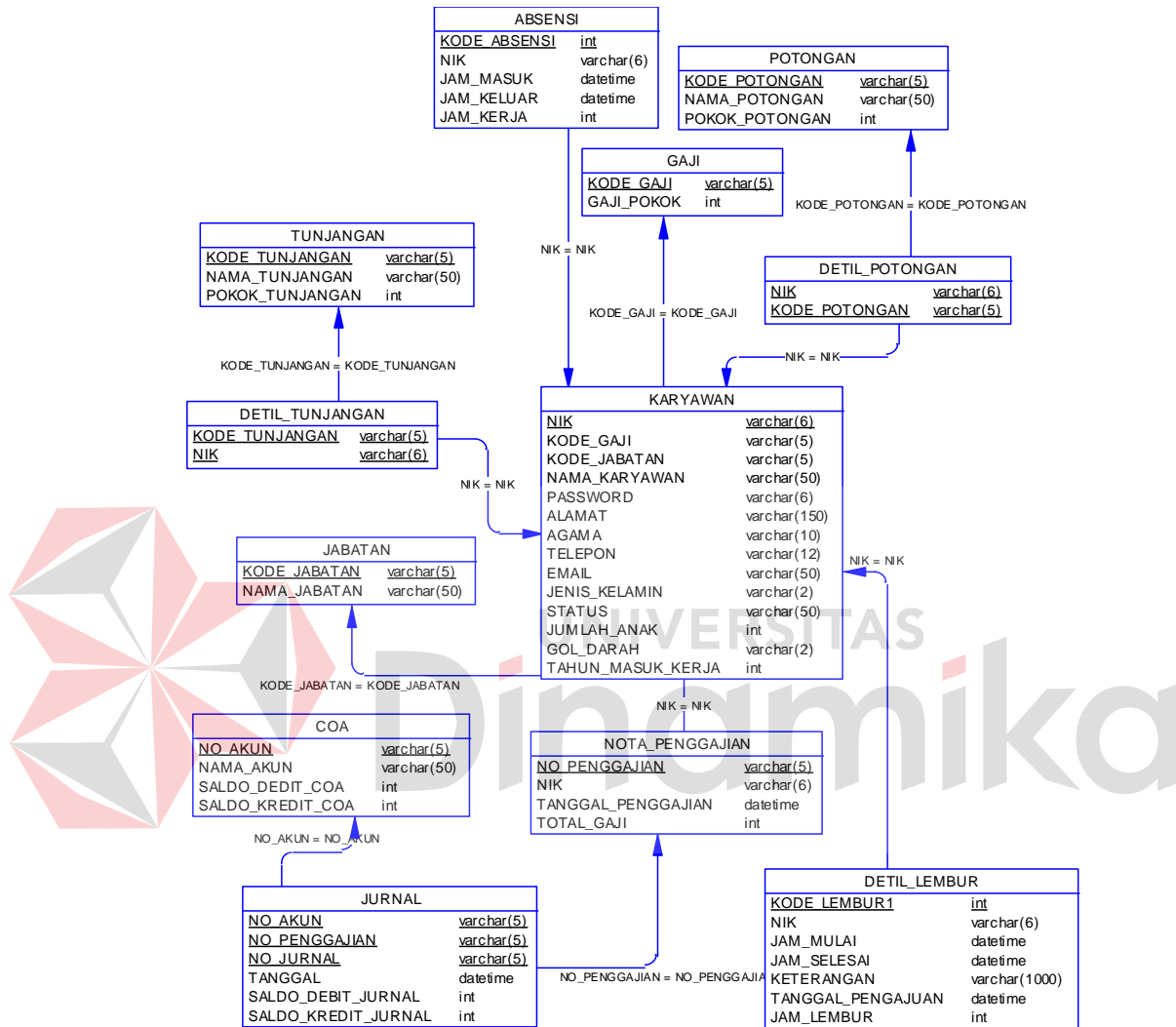




Gambar 4.11 *Conceptual Data Model* proses Sistem Informasi Absensi dan Penggajian pada CV. Citra Mandiri Solution

Pada gambar 4.11 mengenai *Conceptual Data Model* Sistem Informasi Absensi dan Penggajian pada CV. Citra Mandiri Soution, dijelaskan bahwa sistem absensi dan penggajian perusahaan ini memiliki 11 tabel database.

## B. Phisycal Data Model (PDM)



Gambar 4.12 *Phisycal Data Model* proses Sistem Informasi Absensi dan Penggajian pada CV. Citra Mandiri Solution

*Phisycal Data Model* (PDM) pada proses Sistem Informasi Absensi dan Penggajian pada CV. Citra Mandiri Solution merupakan gambaran dari struktur database yang akan digunakan dalam pembuatan sistem beserta hasil relasi dari

hubungan antar tabel yang terkait. Pada gambar 4.12 mengenai *Phisycal Data Model* pada proses Sistem Informasi Absensi dan Penggajian pada CV. Citra Mandiri Solution, dijelaskan bahwa setiap tabel database memiliki keterangan tipe data yang akan berguna untuk melakukan penyimpanan database dan pemanggilan isi database ke dalam program Sistem Informasi Absensi dan Penggajian pada CV. Citra Mandiri Solution.

#### 4.3.6 Struktur Tabel

Dalam sub bab ini akan dijelaskan struktur dari tabel – tabel yang akan digunakan dalam pembuatan Sistem Informasi Absensi dan Penggajian pada CV. Citra Mandiri Solution. Data – data dibawah ini akan menjelaskan secara detil dari struktur tabel untuk setiap tabel.

Nama Entity : Karyawan

Fungsi : Untuk Menyimpan Data Karyawan

Nama Attribute	Tipe Data	Length	Constraint	Keterangan
NIK	Varchar	6	PK	Nomor Induk Karyawan
Nama_Karyawan	Varchar	50	NN	Nama Karyawan
Alamat_Karyawan	Varchar	150	NN	Alamat Karyawan
Telp_Karyawan	Number	11	NN	No. Telp karyawan
Password	Varchar	5	NN	password Karyawan
Kd_jabatan	Varchar	5	FK	Kode jabatan

				Karyawan
Kd_gaji	Varchar	5	FK	Kode gaji Karyawan
Tanggal_Masuk_kerja	Date	-	NN	Tanggal Masuk Karyawan
Agama	Varchar	10	NN	Agama Karyawan
telepon	Varchar	12	NN	Telepon Karyawan
Email	Varchar	50	NN	Email karyawan
Jenis_kelamin	Varchar	2	NN	Jenis kelamin karyawan
Status	Varchar	50	NN	Status Karyawan
jumlah_anak	Int		NN	Jumlah anak karyawan
gol_darah	Varchar	2	NN	Gol darah

Tabel 4.1 Tabel Karyawan

Nama Entity : Tunjangan

Fungsi : Untuk Menyimpan Data Tunjangan Karyawan

Nama Attribute	Tipe Data	Length	Constraint	Keterangan
Kode_Tunjangan	Varchar	5	PK	Kode Tunjangan
Nama Tunjangan	Number	50	NN	Nama Tunjangan
Pokok Tunjangan	Integer		NN	Pokok Tunjangan

Tabel 4.2 Tabel Tunjangan

Nama Entity : Gaji

Fungsi : Untuk Menyimpan Data Gaji

Nama Attribute	Tipe Data	Length	Constraint	Keterangan
Kode_gaji	Varchar	5	PK	Kode gaji
Gaji_pokok	Integer	-	NN	Gaji pokok

Tabel 4.3 Tabel Gaji

Nama Entity : Jabatan

Fungsi : Untuk Menyimpan Data Jabatan Karyawan

Nama Attribute	Tipe Data	Length	Constraint	Keterangan
Kode_jabatan	Varchar	5	PK	Kode jabatan
Nama_jabatan	Varchar	10	NN	Nama jabatan

Tabel 4.4 Tabel Jabatan

Nama Entity : COA

Fungsi : Untuk menyimpan data COA

Nama Attribute	Tipe Data	Length	Constraint	Keterangan
No_akun	Varchar	3	PK	Nomor akun
Nama_akun	Varchar	50	NN	Nama akun
Saldo_debit	Int	-	NN	Saldo Debit
Saldo_kredit	Int	-	NN	Saldo Kredit

Tabel 4.5 Tabel COA

Nama Entity : Detil Tunjangan

Fungsi : Untuk menyimpan data detil tunjangan

Nama Attribute	Tipe Data	Length	Constraint	Keterangan
Kode_tunjangan	Varchar	5	PK	Kode tunjangan karyawan
NIK	Varchar	6	PK	Nomor induk karyawan

Tabel 4.6 Tabel Detil Tunjangan

Nama Entity : Detil Potongan

Fungsi : Untuk menyimpan data detil potongan

Nama Attribute	Tipe Data	Length	Constraint	Keterangan
Kode_potongan	Varchar	5	PK	Kode potongan karyawan
NIK	Varchar	6	PK	Nomor induk karyawan

Tabel 4.7 Tabel Detil Potongan

Nama Entity : Potongan

Fungsi : Untuk menyimpan data potongan

Nama Attribute	Tipe Data	Length	Constraint	Keterangan
Kode_potongan	Varchar	5	PK	Kode potongan
Nama_potongan	Varchar	50	NN	Nama potongan
Pokok_potongan	Int	-	NN	Pokok potongan

Tabel 4.8 Tabel Potongan

Nama Entity : Nota Penggajian

Fungsi : Untuk menyimpan data nota penggajian

Nama Attribute	Tipe Data	Length	Constraint	Keterangan
No_penggajian	Varchar	5	PK	Nomor penggajian karyawan
NIK	Varchar	6	FK	Nomor induk karyawan
Tanggal_penggajian	datetime	-	NN	Tanggal penggajian karyawan
Total_gaji	int	-	NN	Total gaji

Tabel 4.9 Tabel Nota Penggajian

Nama Entity : Jurnal

Fungsi : Untuk Menyimpan Data Jurnal

Nama Attribute	Tipe Data	Length	Constraint	Keterangan
No_penggajian	Varchar	5	PK	BKK
Nomor_jurnal	Varchar	5	PK	Nomor Jurnal
Nomor_akun	Varchar	3	PK	Nomor Akun
tanggal	datetime	-	NN	Tanggal jurnal
Saldo_kredit	Int	-	NN	Saldo Kredit Jurnal
Saldo_debit	Int	-	NN	Saldo Debit Jurnal

Tabel 4.10 Tabel Jurnal

Nama Entity : Absensi

Fungsi : Untuk Menyimpan Data Absensi Karyawan

Nama Attribute	Tipe Data	Length	Constraint	Keterangan
No_Absensi	Varchar	5	PK	No Absensi Karyawan
NIK	Varchar	5	FK	NIK Karyawan
Jam_Masuk	datetime	-	NN	Jam Masuk Karyawan
Jam_Keluar	datetime	-	NN	Jam Keluar Karyawan
Jam_Kerja	Int	-	NN	Total Jam Kerja Karyawan perhari

Tabel 4.11 Tabel Absensi

Nama Entity : Lembur

Fungsi : Untuk Menyimpan Lembur Karyawan

Nama Attribute	Tipe Data	Length	Constraint	Keterangan
Kode_Lembur	Varchar	5	PK	Kode Lembur karyawan
NIK	Varchar	6	FK	Nomor Induk Karyawan
Jam_Mulai	datetime	-	NN	Jam Mulai Lembur
Jam_Selesai	datetime	-	NN	Jam Selesai Lembur
Keterangan	Varchar	100	NN	Keterangan Lembur



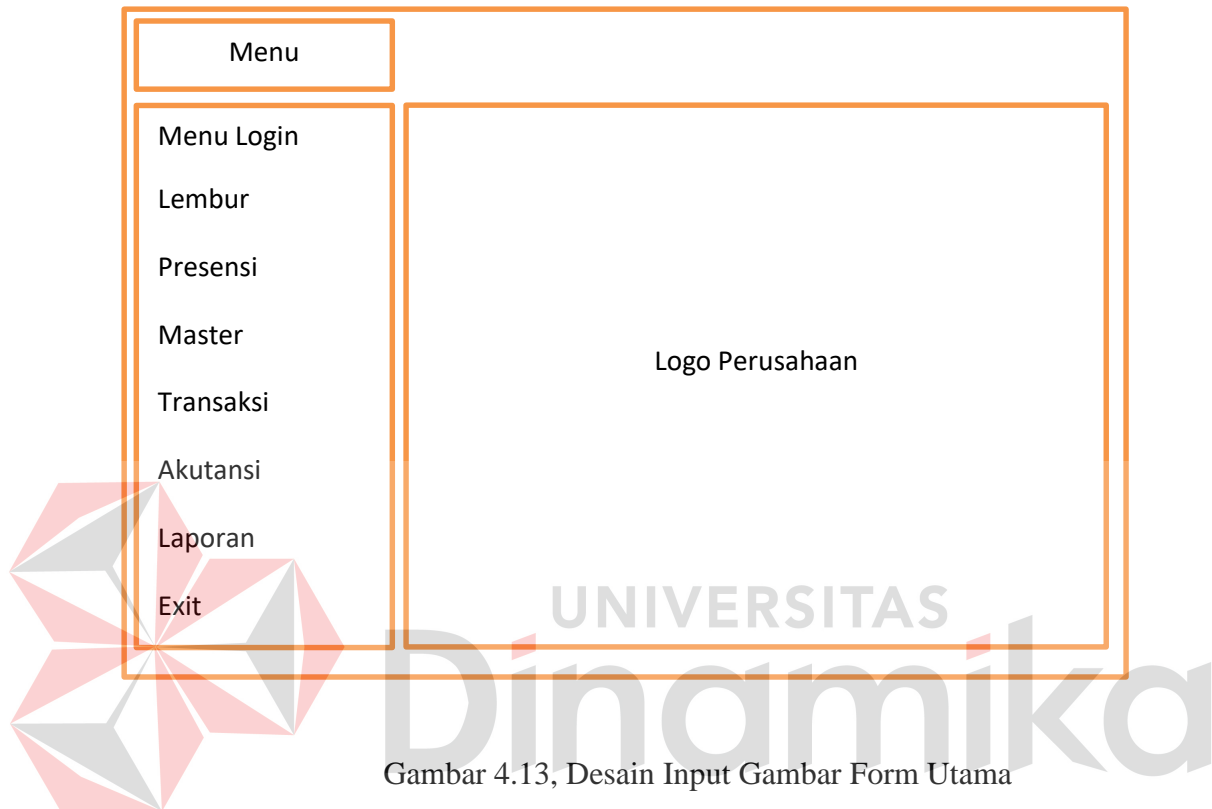
Tanggal_Pengajuan	datetime	-	NN	Tanggal Pengajuan Lembur
Jam_Lembur	Int	-	NN	Total Jam Lembur perhari

Tabel 4.12 Tabel Lembur

#### 4.2.7 Desain Input Output

Desain input output merupakan langkah pertama untuk membuat sebuah aplikasi sistem informasi. Desain input output merupakan gambaran abstraksi rancangan aplikasi Sistem Informasi Absensi dan Penggajian pada CV. Citra Mandiri Solution. Dala tahap ini *user* akan diberikan gambaran tentang bagaimana sistem ini nantinya dibuat. Desain input merupakan aplikasi inputan data atau berbentuk form, sedangkan desain output berbentuk laporan atau slip. Berikut ini merupakan desain input output yang bisa dilihat mulai dari Gambar 4.13 sampai dengan Gambar 4.25.

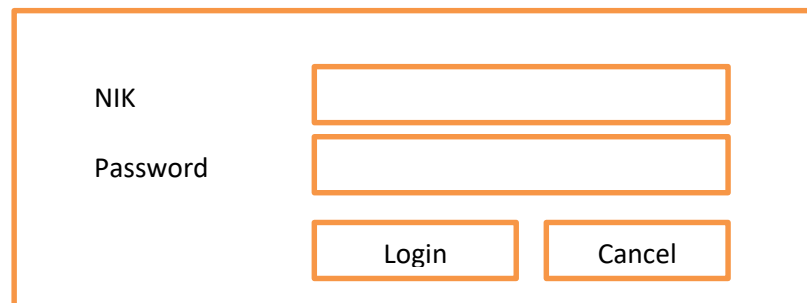
### A. Desain Input Form Utama



Gambar 4.13, Desain Input Gambar Form Utama

Form utama ini memiliki beberapa menu, diantaranya ada menu login, lembur, presensi, master, transaksi, akutansi, laporan dan exit. Menu login digunakan untuk menentukan hak akses pada program ini, menu lembur digunakan untuk meninputkan data lembur, menu presensi digunakan untuk menginputkan data presensi karyawan, menu transaksi digunakan sebagai transaksi penggajian, menu laporan mempunya 3 sub menu lagi, yaitu laporan absensi, laporan lembur, dan laporan gaji karyawan, menu exit digunakan untuk keluar dari program.

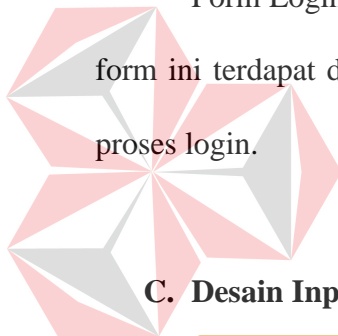
## B. Desain Input Form Login



The image shows a login form with a light blue border. It contains two text input fields: one for 'NIK' and one for 'Password'. Below the 'Password' field are two buttons: 'Login' and 'Cancel'.

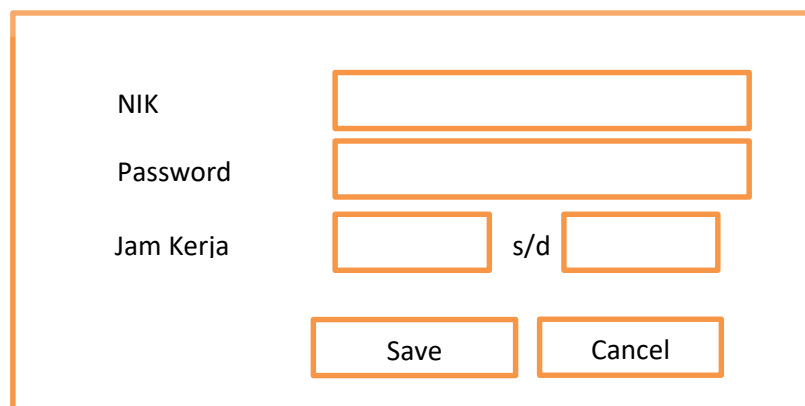
Gambar 4.14, Desain Input Gambar Form Login

Form Login ini digunakan untuk menentukan hak akses user dalam program, di form ini terdapat dua tombol dan dua textbox untuk menampung semua proses login.



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## C. Desain Input Form Presensi



The image shows an attendance form with a light blue border. It contains three text input fields: one for 'NIK', one for 'Password', and two for 'Jam Kerja' (Work Hours) separated by 's/d' (to). Below the 'Jam Kerja' fields are two buttons: 'Save' and 'Cancel'.

Gambar 4.15, Desain Input Gambar Form Presensi

Form Presensi ini digunakan untuk melakukan input presensi karyawan, di form ini terdapat dua tombol dan empat textbox untuk menampung semua proses presensi karyawan.

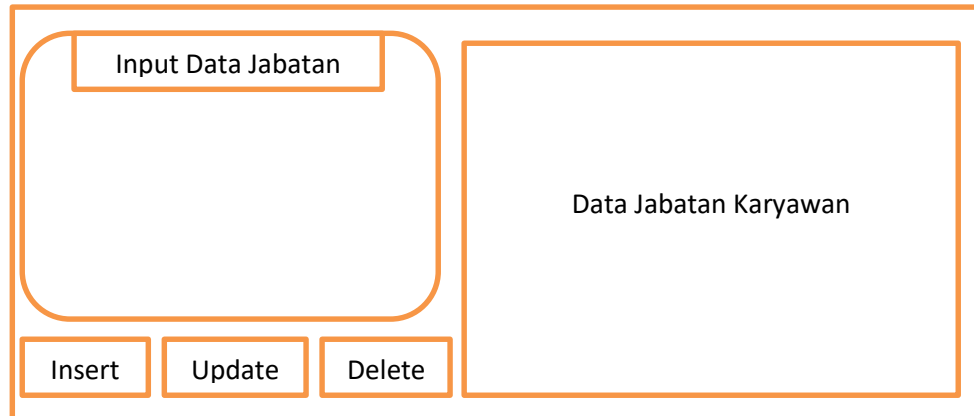
#### D. Desain Input Form Gaji

The diagram illustrates the layout of the Salary Form. It features a main container with an orange border. On the left side, there is a vertical stack of elements: a rounded rectangular input field labeled 'Input Data Transaksi', two buttons labeled 'Save' and 'Exit' positioned side-by-side, another rounded rectangular input field labeled 'Input History Slip Gaji', and a button labeled 'Show Slip' at the bottom. To the right of these elements is a large, empty rectangular area labeled 'Slip Gaji'. A watermark for 'UNIVERSITAS Dinamika' is overlaid on the form.

Gambar 4.16, Desain Input Gambar Form Gaji

Form Gaji ini digunakan untuk Melakukan proses penggajian terhadap karyawan, di form ini terdapat beberapa toolbox untuk menampung semua proses gaji ini. Di form ini juga bisa melihat history slip gaji karyawan.

### E. Desain Input Form Jabatan

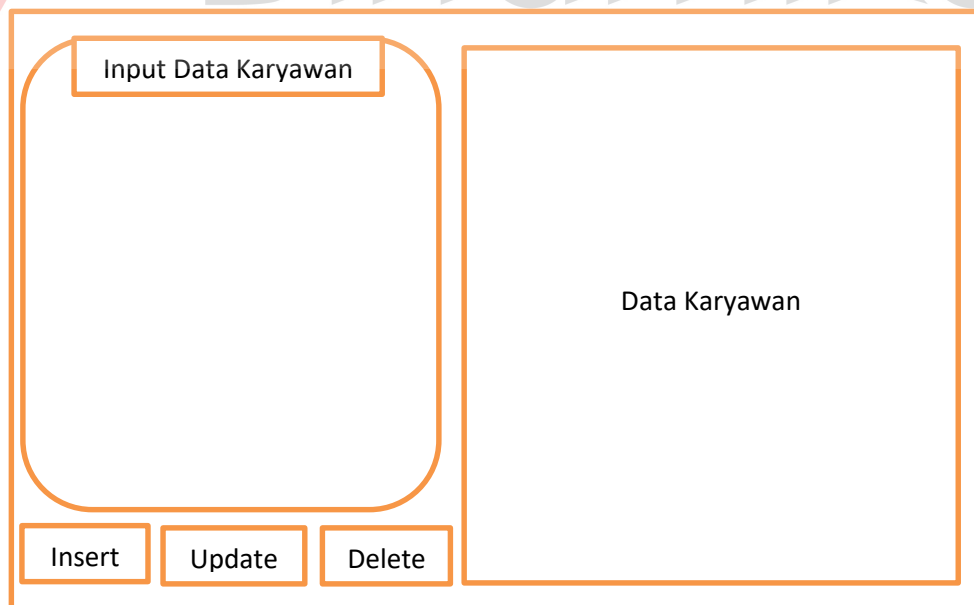


The wireframe for the Job Input Form is enclosed in an orange border. It features a rounded rectangular input area on the left with a label 'Input Data Jabatan' at the top. To the right of this input area is a large rectangular display area labeled 'Data Jabatan Karyawan'. At the bottom of the form, there are three buttons labeled 'Insert', 'Update', and 'Delete' arranged horizontally.

Gambar 4.17, Desain Input Gambar Form Jabatan Karyawan

Form Jabatan ini digunakan untuk Memanipulasi data jabatan, di form ini terdapat beberapa toolbox yang digunakan untuk menampung semua proses ini.

### F. Desain Input Form Karyawan

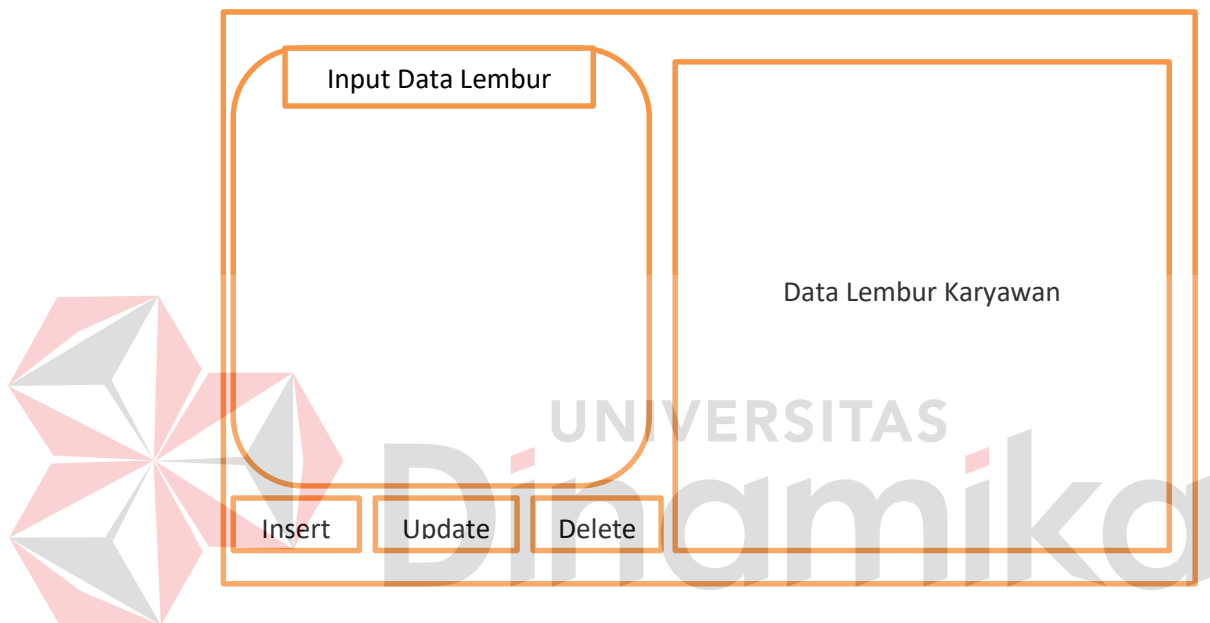


The wireframe for the Employee Input Form is enclosed in an orange border. It features a rounded rectangular input area on the left with a label 'Input Data Karyawan' at the top. To the right of this input area is a large rectangular display area labeled 'Data Karyawan'. At the bottom of the form, there are three buttons labeled 'Insert', 'Update', and 'Delete' arranged horizontally.

Gambar 4.18, Desain Input Gambar Form Data Karyawan

Form Karyawan ini digunakan untuk Memanipulasi data Karyawan, di form ini terdapat beberapa toolbox yang digunakan untuk menampung semua proses ini.

### G. Desain Input Form Lembur



Gambar 4.19, Desain Input Gambar Form Lembur Karyawan

Form lembur ini digunakan untuk melakukan input lembur karyawan, di form ini terdapat beberapa toolbox yang digunakan untuk menampung semua proses presensi karyawan.

## H. Desain Input Form Potongan

Gambar 4.20, Desain Input Gambar Form Potongan Karyawan

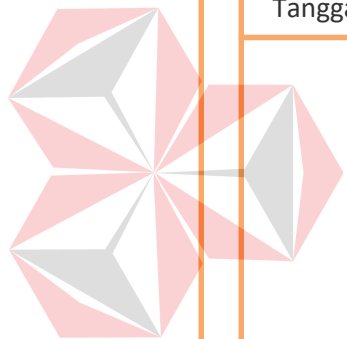
Form Potongan ini digunakan untuk memanipulasi data potongan, di form ini terdapat beberapa toolbox yang digunakan untuk menampung semua proses ini.

## I. Desain Input Form Tunjangan

Gambar 4.21, Desain Input Gambar Form Tunjangan Karyawan

Form Tunjangan ini digunakan untuk memanipulasi data tunjangan, di form ini terdapat beberapa toolbox yang digunakan untuk menampung semua proses ini.

### J. Desain Output Laporan Penggajian Karyawan



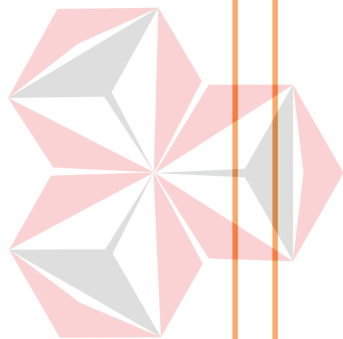
Rekap Daftar Gaji Karyawan CV. Citra Mandiri Solution Tanggal			
Tanggal Penggajian	No Penggajian	NIK	Total Gaji

Gambar 4.22, Desain Output Gambar Laporan Penggajian Karyawan

Laporan penggajian ini sangat dibutuhkan oleh perusahaan, terutama pada divisi keuangan. Laporan ini berisikan daftar gaji karyawan.



### K. Desain Output Laporan Absensi Karyawan

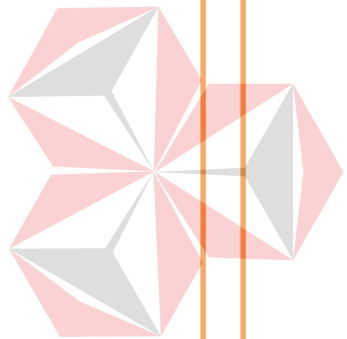


Kode Absensi	Tanggal	NIK	Jam Kerja
<p>Rekap Daftar Gaji Karyawan CV. Citra Mandiri Solution Tanggal</p>			

Gambar 4.23, Desain Output Gambar Laporan Absensi Karyawan

Laporan Absensi ini sangat dibutuhkan oleh perusahaan, terutama pada divisi HRD dan keuangan. Laporan ini berisikan daftar absensi karyawan.

## L. Desain Output Laporan Lembur Karyawan



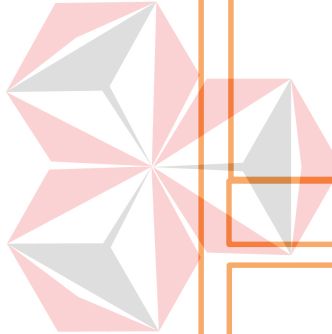
No Lembur	Tanggal	NIK	Jam Lembur

Rekap Daftar Gaji Karyawan  
CV. Citra Mandiri Solution  
Tanggal

Gambar 4.24, Desain Output Gambar Laporan Lembur Karyawan

Laporan lembur ini sangat dibutuhkan oleh perusahaan, terutama pada divisi keuangan dan HRD. Laporan ini berisikan daftar lembur karyawan.

### M. Desain Output Slip Gaji



<b>Logo Perusahaan</b>	<b>SLIP GAJI</b>
Data Karyawan	Data Gaji
Data Pemasukan Gaji	Data Potongan Gaji
Total Pemasukan	Total Potongan
<b>Gaji Bersih Karyawan : Rp.</b>	

Gambar 4.25, Desain Output Gambar Slip Gaji Karyawan

Slip gaji ini dirancang sebagai tanda terima antara pihak karyawan dengan perusahaan. Didalam slip gaji ini berisi semua data – data tentang gaji karyawan yang bersangkutan.

## **4.4 Implementasi Sistem**

Setelah analisa dan perancangan sistem dilakukan untuk sebuah permasalahan yaitu mengenai sistem informasi absensi dan penggajian pada CV. Citra Mandiri Solution, maka langkah selanjutnya adalah mengimplementasikan sistem. Implementasi sistem itu sendiri merupakan hasil perwujudan dari suatu analisa dan perancangan sistem untuk membantu dan menjawab rumusan masalah yang terdapat didalam suatu kasus, bias berbentuk suatu software aplikasi ataupun suatu analisa dan perancangan sistem yang kompleks, yang dimana bisa mewakili suatu program aplikasi tersebut. Dalam hal ini, implementasinya yaitu suatu program aplikasi sistem informasi absensi dan penggajian pada CV. Citra Mandiri Solution. Untuk bisa mewujudkan dan menampilkan display program aplikasi, maka langkah yang seharusnya dilakukan adalah mengetahui kebutuhan sistem dan cara implementasi sistem. Berikut ini akan dijelaskan mengenai dua hal tersebut.

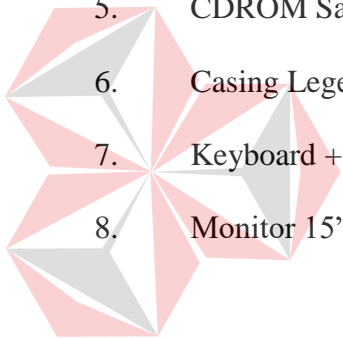
### **4.4.1 Kebutuhan Sistem**

Untuk bisa menampilkan secara display program aplikasi sistem informasi absensi dan penggajian pada CV. Citra Mandiri Solution, maka diketahui kebutuhan akan hardware dan software yang bisa mendukung aplikasi sistem ini, diantaranya.

### **A. Spesifikasi Hardware**

Spesifikasi hardware yang dibutuhkan oleh user untuk bisa menampilkan sistem aplikasi absensi dan penggajian adalah :

1. Pro P4-1,8Ghz Tray
2. MB PC Chips P33G
3. Memory 512 MB DDR2 Digiplus
4. HD 80GB Sata Maxtor
5. CDROM Samsung
6. Casing Legend
7. Keyboard + Mouse Optic Vision
8. Monitor 15" Vision



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

### **B. Spesifikasi Software**

Spesifikasi software yang dibutuhkan oleh user untuk bisa menampilkan sistem aplikasi absensi dan penggajian adalah :

1. Microsoft Visual Studio Ultimate 2005, 2008, dan 2010
2. SQL Server Profesional 2005 Dan 2008

## 4.5 Pembahasan Hasil Implementasi Sistem

Untuk pembahasan dan dan implementasi sistem ini dilakukan setelah mengetahui akan kebutuhan implementasi sistem, sehingga kebutuhan – kebutuhan tersebut bisa terpenuhi, dan langkah selanjutnya yaitu menginstall aplikasi program sistem informasi absensi dan penggajian pada CV. Citra Mandiri Solution dan setelah terinstall maka user perlu akan petunjuk untuk penjelasan pemakaian program tersebut. Berikut ini akan dijelaskan instalasi Program dan Penjelasan Pemakaian Program (User Guide).

### 4.5.1 Instalasi Program

Program yang perlu untu diinstall sehingga bisa berguna pada perusahaan ini terutama pada bagian proses absensidan penggajian adalah :

1. Install Microsoft Visual Studio Ultimate 2005 atau 2008 atau 2010
2. Install Microsoft SQL Server 2005 atau 2008.
3. Install program aplikasi sistem absensi dan penggajian pada CV. Citra Mandiri Solution.

## 4.5.2 Penjelasan Penggunaan Program

Program ini memiliki beberapa form proses absensi dan penggajian CV. Citra Mandiri Solution. Penjelasan mengenai pemakaian program ini akan dijelaskan melalui gambar 4.25 sampai gambar 4.36.

### A. Form Menu Utama

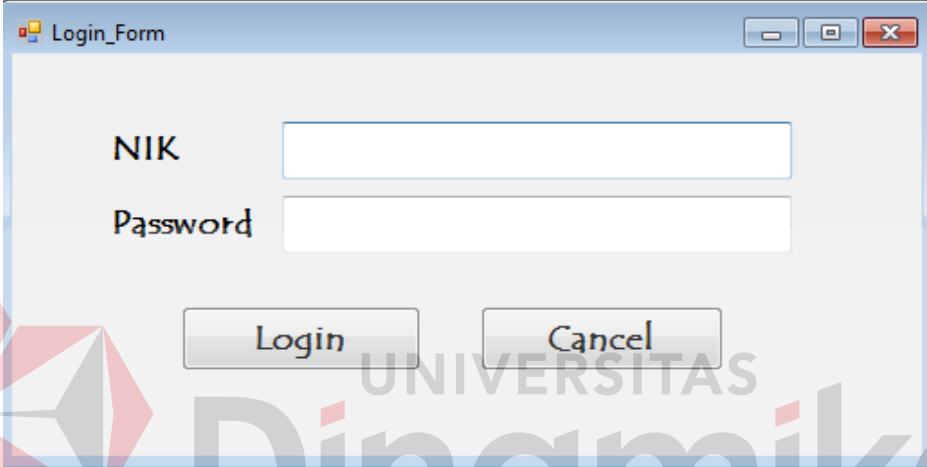


Gambar 4.26, Gambar Implementasi Form Menu Utama

Form utama ini memiliki beberapa menu, diantaranya ada menu login, lembur, presensi, master, transaksi, akutansi, laporan dan exit. Menu login digunakan untuk menentukan hak akses pada program ini, menu lembur digunakan untuk meninputkan data lembur, menu presensi digunakan untuk menginputkan data presensi karyawan, menu transaksi digunakan sebagai transaksi penggajian, menu

laporan mempunya 3 sub menu lagi, yaitu laporan absensi, laporan lembur, dan laporan gaji karyawan, menu exit digunakan untuk keluar dari program.

## B. Form Login



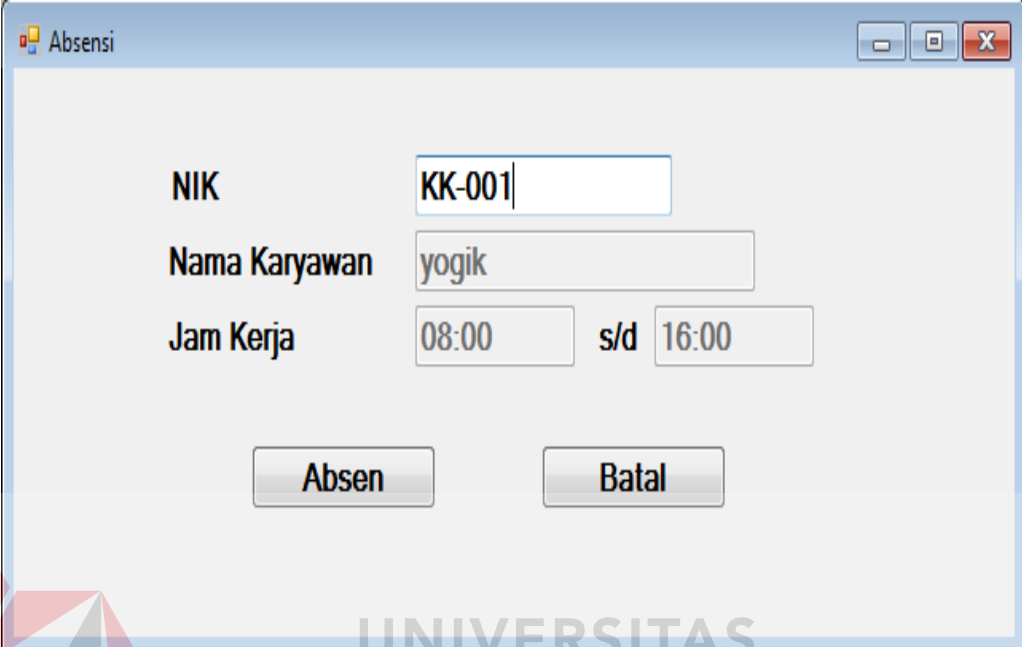
The image shows a screenshot of a Windows application window titled "Login\_Form". The window has a light gray background and a blue title bar with standard Windows window controls (minimize, maximize, close) in the top right corner. Inside the window, there are two text input fields. The first field is labeled "NIK" and the second field is labeled "Password". Below the input fields, there are two buttons: "Login" and "Cancel". The window is overlaid on a background that includes a red and white geometric logo on the left and a large, semi-transparent watermark for "UNIVERSITAS Dinamika" in the center.

Gambar 4.27, Gambar Implementasi Form Login

Form Login ini digunakan untuk menentukan hak akses user dalam program, di form ini terdapat dua tombol dan dua textbox untuk menampung semua proses login.



### C. Form Presensi



The image shows a software window titled "Absensi". Inside the window, there are three rows of input fields. The first row is labeled "NIK" and contains the text "KK-001". The second row is labeled "Nama Karyawan" and contains the text "yogik". The third row is labeled "Jam Kerja" and contains two input fields: "08:00" and "s/d 16:00". Below these fields, there are two buttons: "Absen" and "Batal".

Gambar 4.28, Gambar Implementasi Form Presensi

Form Presensi ini digunakan untuk melakukan input presensi karyawan, di form ini terdapat dua tombol dan empat textbox untuk menampung semua proses presensi karyawan.

## D. Form Gaji

The screenshot shows a SAP Crystal Reports interface for processing payroll transactions. The main title is "TRANSAKSI PENGGAJIAN KARYAWAN CV. CITRA MANDIRI SOLUTION".

**Input Data Transaksi:**

- NOMOR PEGGAJIAN: 00019
- NIK: [Empty]
- NAMA: [Empty]
- KODE JABATAN: [Empty]
- NAMA JABATAN: [Empty]
- BULAN: [Dropdown]
- TOTAL GAJI: [Empty]

**Control Button:**

- INSERT TRANSAKSI
- EXIT

**History Slip Gaji:**

- NIK: KK-001
- BULAN: Mei

**Slip Gaji Preview:**

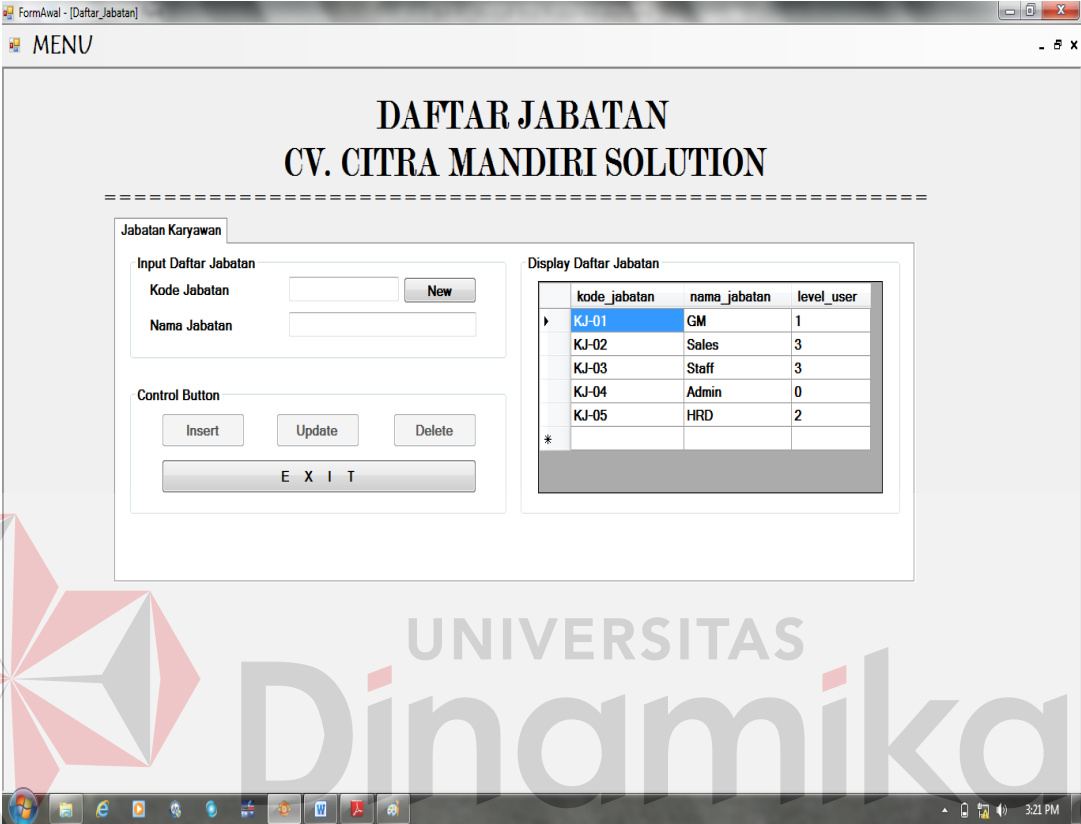
CV. Citra Mandiri Solution		SLIP GAJI	
Taman Pondok Jati Blok XI/21 Sidoarjo Telp. (031) 7872127			
NIK	: KK-001	Jabatan	: GM
Nama	: yogik	Tanggal Gaji	: 2012-05-23
Alamat	: Palm Spring	Gaji Bulan	: Mei 2012
Telp	: 098765432		
Jam Kerja	: 48 Jam	Pot. Jamsostek	: Rp. 150,000
Jam Lembur	: 4 Jam	Pot. Pensiunan	: Rp. 200,000
Gaji Pokok	: Rp. 2,400,000		

Current Page No.: 1 Total Page No.: 1+ Zoom Factor: 100%

Gambar 4.29, Gambar Implementasi Form Gaji

Form Gaji ini digunakan untuk Melakukan proses penggajian terhadap karyawan, di form ini terdapat beberapa toolbox untuk menampung semua proses gaji ini. Di form ini juga bisa melihat history slip gaji karyawan.

## E. Form Jabatan



The screenshot displays a web application interface for managing job positions. The window title is "FormAwal - [Daftar\_Jabatan]" and the menu bar contains "MENU". The main content area is titled "DAFTAR JABATAN CV. CITRA MANDIRI SOLUTION".

The form is divided into several sections:

- Jabatan Karyawan**: This section contains an "Input Daftar Jabatan" area with two text input fields: "Kode Jabatan" and "Nama Jabatan". A "New" button is positioned to the right of the "Kode Jabatan" field.
- Control Button**: This section contains three buttons: "Insert", "Update", and "Delete". Below these buttons is a large "EXIT" button.
- Display Daftar Jabatan**: This section contains a table with the following data:

kode_jabatan	nama_jabatan	level_user
KJ-01	GM	1
KJ-02	Sales	3
KJ-03	Staff	3
KJ-04	Admin	0
KJ-05	HRD	2

The table has a blue highlight on the first row (KJ-01). A "\*" symbol is visible at the bottom left of the table area.

The background of the application window features a large, stylized logo of Universitas Dinamika, which consists of a red and white geometric design.

Gambar 4.30, Gambar Implementasi Form Jabatan

Form Jabatan ini digunakan untuk Memanipulasi data jabatan, di form ini terdapat beberapa toolbox yang digunakan untuk menampung semua proses ini.

## F. Form Karyawan

**Identitas Anggota**

Nik: KK-001

Nama: Suwamo Msf.

Jabatan: KJ-03

Kode Gaji: AI

Alamat: Taman Sidoarjo

Agama: Islam

Telepon: 098765432

Email: Warno@yahoo.com

Jenis Kelamin: L / L / P

Status: Belum Menikah

Jumlah Anak: 0

Gol Darah: AB

Tahun Masuk Kerja: 1998

Verifikasi Password

Password: \*\*\*\*\*

Password: \*\*\*\*\*

Control Button

E X I T

**Display Daftar Anggota**

Nik	nama_karyawan	password	kd_jabatan	Kd_Gaji	alamat	agama
Admin		admin	KJ-04	AI		
KK-001	Suwarno Msf.	12345	KJ-03	AI	Taman Si...	Islam
KK-002	Moh Farikin	12345	KJ-03	AI	Surabaya	Islam
KK-003	Warno Wardoyo	123456	KJ-03	AI	Sidoarjo	Islam
KK-004	Asmara	123	KJ-03	AI	Sidoarjo	Islam
KK-006	Soegiwantoro	12345	KJ-03	BI	Surabaya	Islam
KK-007	Adi Warno	12345	KJ-02	AI	Surabaya	Islam
KK-008	Suyanto	12345	KJ-05	AI	Sidoarjo	Islam
KK-009	Eko Trimulyadi	12345	KJ-05	All	Surabaya	Islam

\*

Gambar 4.31, Gambar Implementasi Form Karyawan

Form Karyawan ini digunakan untuk Memanipulasi data Karyawan, di form ini terdapat beberapa toolbox yang digunakan untuk menampung semua proses ini.

## G. Form Lembur

The screenshot shows a web application window titled "FormAwal - [Lembur]" with a "MENU" button in the top left. The main content area is titled "INPUT LEMBUR" and "CV. CITRA MANDIRI SOLUTION".

On the left, there is a form titled "Input Data Lembur Karyawan" with the following fields:

- Kode Lembur: L-006 (with a "New" button)
- NIK: KK-002
- Nama: (empty)
- Jam Masuk: 17
- Jam Keluar: 22
- Keterangan: Ada Meeting Tambahan

Below the form is a "Control Button" section with "Insert", "Update", and "Delete" buttons, and a large "EXIT" button.

On the right, there is a table titled "Daftar Lembur Karyawan":

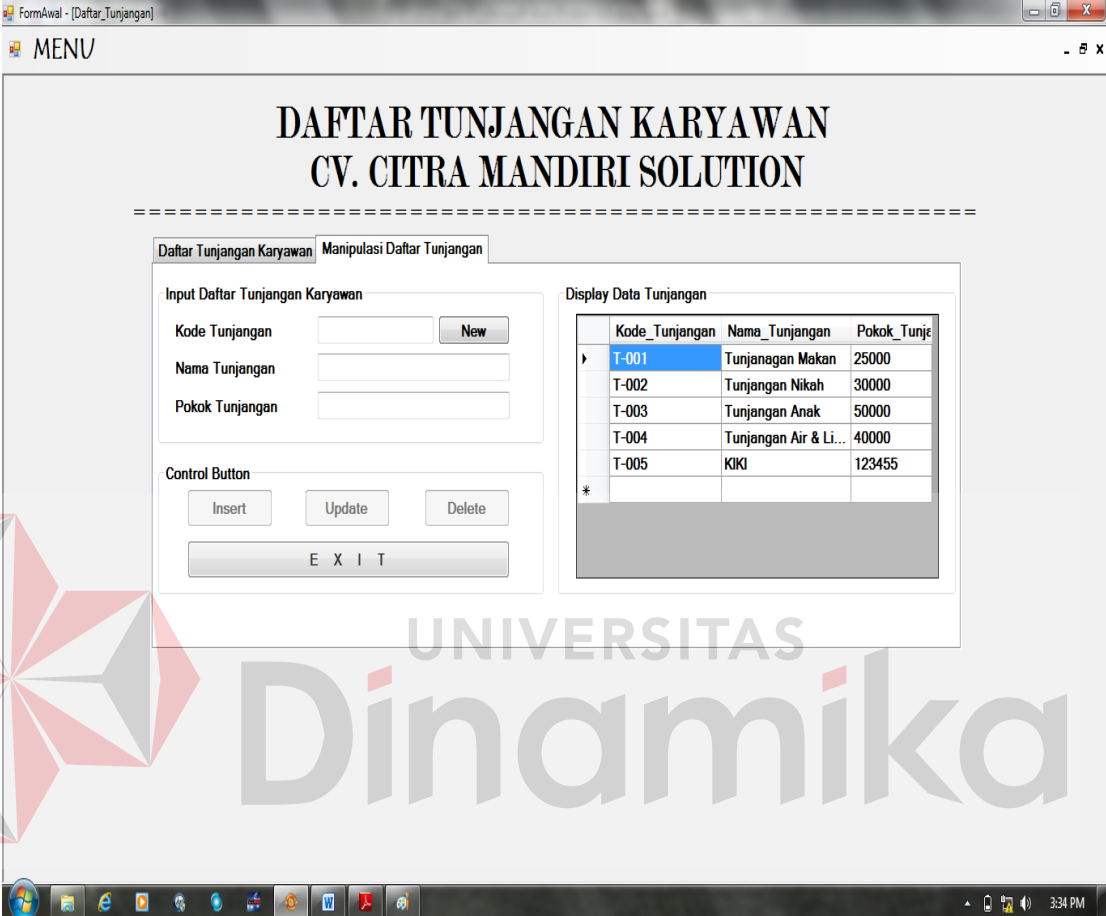
NIK	NAMA_KARY	KODE_LEMBUR	JAM
KK-001	Suwarno ...	L-001	16
KK-002	Moh Farikin	L-002	10
KK-003	Warno Wa...	L-003	11
KK-001	Suwarno ...	L-004	16
KK-002	Moh Farikin	L-005	18
KK-002	Moh Farikin	L-006	17
*			

A large watermark "UNIVERSITAS Dinamika" is overlaid on the bottom half of the screenshot.

Gambar 4.32, Gambar Implementasi Form Lembur

Form lembur ini digunakan untuk melakukan input lembur karyawan, di form ini terdapat beberapa toolbox yang digunakan untuk menampung semua proses presensi karyawan.

## H. Form Tunjangan



FormAwal - [Daftar\_Tunjangan]

MENU

### DAFTAR TUNJANGAN KARYAWAN CV. CITRA MANDIRI SOLUTION

---

Daftar Tunjangan Karyawan    Manipulasi Daftar Tunjangan

**Input Daftar Tunjangan Karyawan**

Kode Tunjangan

Nama Tunjangan

Pokok Tunjangan

**Control Button**

**Display Data Tunjangan**

Kode_Tunjangan	Nama_Tunjangan	Pokok_Tunje
T-001	Tunjangan Makan	25000
T-002	Tunjangan Nikah	30000
T-003	Tunjangan Anak	50000
T-004	Tunjangan Air & Li...	40000
T-005	KIKI	123455

UNIVERSITAS  
Dinamika

3:34 PM

Gambar 4.33, Gambar Implementasi Form Tunjangan

Form Tunjangan ini digunakan untuk memanipulasi data tunjangan, di form ini terdapat beberapa toolbox yang digunakan untuk menampung semua proses ini.

## I. Form Potongan

FormAwal - [Daftar\_Potongan]

MENU

### DAFTAR POTONGAN KARYAWAN CV. CITRA MANDIRI SOLUTION

---

Daftar Potongan Karyawan | Manipulasi Master Potongan

**Input Data Potongan**

Kode Potongan

Nama Potongan

Pokok Potongan

**Control Button**

**Display Potongan**

	Kode_Potongan	Nama_Potongan	Pokok_Potongan
▶	P-001	Jamsostek	150000
	P-002	Pensiunan	200000
*			

UNIVERSITAS  
Dinamika

3:35 PM

Gambar 4.34, Gambar Implementasi Form Potongan

Form Potongan ini digunakan untuk memanipulasi data potongan, di form ini terdapat beberapa toolbox yang digunakan untuk menampung semua proses ini.

## J. Laporan Rekap Daftar Gaji Karyawan

**REKAP DAFTAR GAJI KARYAWAN  
CV. CITRA MANDIRI SOLUTION  
6/12/2012**

Tanggal_penggajian	No_penggajian	Nik	total_gaji
5/23/2012 10:23:45PM	00001	KK-001	Rp. 2,435,000
5/23/2012 10:24:53PM	00002	KK-001	Rp. 2,435,000
5/30/2012 9:47:14PM	00003	KK-002	Rp. -245,000
5/30/2012 10:23:22PM	00004	KK-002	Rp. 2,395,000
5/30/2012 10:24:56PM	00005	KK-002	Rp. 2,395,000
5/30/2012 10:25:59PM	00006	KK-003	Rp. -295,000
5/31/2012 1:18:45PM	00007	KK-003	Rp. -295,000
5/31/2012 1:29:03PM	00008	KK-006	Rp. 4,844,000
5/31/2012 1:31:40PM	00009	KK-007	Rp. 2,640,000
5/31/2012 1:32:20PM	00010	KK-001	Rp. 2,435,000
5/31/2012 1:39:27PM	00011	KK-001	Rp. -205,000
5/31/2012 1:41:00PM	00012	KK-003	Rp. -295,000
5/31/2012 3:23:37PM	00013	KK-001	Rp. -205,000
5/31/2012 3:29:49PM	00014	KK-003	Rp. -295,000
5/31/2012 4:56:14PM	00015	KK-001	Rp. 2,435,000
5/31/2012 4:58:29PM	00016	KK-001	Rp. 5,075,000
6/1/2012 8:52:52AM	00017	KK-001	Rp. 2,435,000
			<b>Rp. 27,689,000.00</b>

Gambar 4.35, Gambar Implementasi Laporan Rekap Daftar Gaji Karyawan

Laporan penggajian ini sangat dibutuhkan oleh perusahaan, terutama pada divisi keuangan. Laporan ini berisikan daftar gaji karyawan.



### K. Laporan Rekap Presensi Karyawan

*Laporan Rekap Presensi Karyawan  
CV. Citra Mandiri Solution  
6/12/2012*

Kode Absensi	Bulan	Nik	jam_Kerja
3	mei	KK-001	8
4	mei	KK-001	8
5	mei	KK-001	8
6	mei	KK-001	8
7	mei	KK-001	8
8	mei	kk-001	8
9	mei	KK-001	9
10	mei	KK-002	9
11	mei	KK-003	9
12	mei	KK-004	9
13	mei	KK-006	9
14	mei	KK-007	9
15	mei	KK-008	9
16	mei	KK-001	9
17	mei	KK-001	9
18	mei	KK-001	9
19	mei	KK-002	9
21	mei	KK-003	9
<b>Total Jam Kerja</b>			<b>156</b>

Gambar 4.36, Gambar Implementasi Laporan Rekap Presensi Karyawan

Laporan Absensi ini sangat dibutuhkan oleh perusahaan, terutama pada divisi HRD dan keuangan. Laporan ini berisikan daftar absensi karyawan.

## L. Laporan Rekap Lembur Karyawan

Laporan Rekap Lembur Karyawan  
CV. Citra Mandiri Solution  
6/12/2012

Tanggal	Kode Lembur	Nik	Jam Lembur
5/23/2012 6:48:48PM	L-001	KK-001	4
5/31/2012 3:41:55PM	L-002	KK-002	7
5/31/2012 3:42:49PM	L-003	KK-003	6
5/31/2012 5:05:48PM	L-004	KK-001	0
6/1/2012 8:51:37AM	L-005	KK-002	4
6/12/2012 3:32:58PM	L-006	KK-002	5
<b>Total Jam Lembur</b>			<b>26</b>

Gambar 4.37, Gambar Implementasi Laporan Rekap Lembur Karyawan

Laporan lembur ini sangat dibutuhkan oleh perusahaan, terutama pada divisi keuangan dan HRD. Laporan ini berisikan daftar lembur karyawan.



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

### M. Laporan Slip gaji

CV. Citra Mandiri Solution Taman Pondok Jati Blok X/21 Sidoarjo Telp (031) 7872127		SLIP GAJI	
NIK : KK-001	Jabatan : GM	Tanggal Gaji : 2012-06-19	Gaji Bulan : Mei 2012
Nama : Suwarno Msf.			
Alamat : Taman Sidoarjo			
Telp : 0812321343			
Jam Kerja : 84 Jam	Pot. Jamsostek : Rp. 150,000	Pot. Pensiunan : Rp. 200,000	PPH : Rp. 113,950
Jam Lembur : 4 Jam			
Gaji Pokok : Rp. 4,200,000			
Uang Lembur : Rp. 44,000			
Tunjangan Nikah : Rp. 30,000			
Tunjangan Anak : Rp. 50,000			
Tunjangan Makan : Rp. 25,000			
Tunjangan Air & Listrik : Rp. 40,000			
Pendapatan : Rp. 4,389,000	Potong an	: Rp.	463,950
<b>Gaji bersih : Rp. 3,925,050</b>			

Gambar 4.36, Gambar Implementasi Laporan Slip Gaji Karyawan

Slip gaji ini dirancang sebagai tanda terima antara pihak karyawan dengan perusahaan. Didalam slip gaji ini berisi semua data – data tentang gaji karyawan yang bersangkutan.

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diambil dari pembuatan sistem informasi absensi dan penggajian pada CV. Citra Mandiri Solution adalah sebagai berikut :

Berdasarkan hasil uji coba, rancang bangun aplikasi absensi dan lembur karyawan *outsourcing* yang dibuat, yaitu memberikan informasi terhadap Instansi hasil absensi karyawan *outsourcing*, dapat mempermudah saat proses absensi dan perhitungan lembur karyawan .

#### 5.2 Saran

Sebagaimana dari penjelasan tentang sistem informasi absensi dan penggajian ini dapat disarankan penambahan modul atau aplikasi seperti berikut :

1. Sistem dapat dikembangkan menjadi lebih kompleks lagi dengan menggabungkan dengan sistem yang lain menjadi suatu *integrated system* dengan aplikasi kinerja karyawan
2. Pengembangan program selanjutnya diharapkan dapat dilanjutkan menjadi berbasisi web atau *disharing* dengan menggunakan komputer server.

## DAFTAR PUTAKA

Hartono, Jogianto, 1998, *Analisis & Desain Sistem Informasi : Pendekatan terstruktur Teori Dan Praktek Aplikasi Bisnis*, Andi Offset, Yogyakarta.

Heidjrachman dan Widiyasari, 1996, *Konsep Perancangan Sistem Absensi Dan Penggajian*, Widya Guna, Jakarta.

Kampilnastuti dan Widiyasari, 2005, *Hubungan Konsep Absensi Dan Penggajian*, Candra Jaya, Bandung.

Kristanto, Andri, 2008, *Perancangan Sistem Informasi Dan Aplikasi*, Gava Media, Yogyakarta.

Yuswanto, Subari, 2005, *Pemrograman Dasar Visual Basic.Net*, Prestasi Pustaka Publisher, Surabaya.

Yuswanto, Subari, 2007, *Pemrograman Database Visual Basic.Net*, Prestasi Pustaka Publisher, Surabaya.