

SISTEM INFORMASI PENGGAJIAN BERBASIS DESKTOP PADA DINAS PENDIDIKAN PROVINSI SUMATERA UTARA

Sondang Matondang, S.T., M.Kom

Politeknik Unggul LP3M
Jln Iskandar Muda No 3 Medan- Sumatera Utara

ABSTRAK

Pengolahan data penggajian pada Dinas Pendidikan Provinsi Sumatera Utara selama ini belum menggunakan aplikasi yang dibangun secara khusus. Aplikasi Microsoft office excel dan buku kuning penggajian yang digunakan sebagai rekap data selama ini masih memiliki kendala-kendala seperti lambat dalam mencari informasi penggajian, mencari informasi pegawai, perhitungan manual dengan rumus yang disediakan oleh Microsoft office excel atau dengan kalkulator, dan penulisan rekap penggajian pegawai dibuku kuning yang ditulis menggunakan tangan. Untuk membuat proses penggajian lebih efisien, maka dibutuhkan suatu aplikasi yang dapat memudahkan proses pendataan siswa dan transaksi penggajian. Aplikasi ini dibuat menggunakan Microsoft visual studio 2010, dengan database Microsoft office access 2007, dan crystal report 2010. Secara spesifik, fungsi-fungsi yang dapat dilakukan oleh Sistem informasi penggajian berbasis desktop pada Dinas Pendidikan Provinsi Sumatera Utara yang dibuat meliputi pendataan pegawai, pendataan transaksi penggajian, laporan, dan tentang. Adapun menu-menu yang ditampilkan pada sistem informasi penggajian ini yaitu menu data master, menu transaksi, laporan, dan tentang.

Kata Kunci : sistem informasi, transaksi, penggajian

I. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan zaman yang diikuti oleh teknologi yang semakin pesat. Hal ini sejalan dengan perkembangan komputer dan komunikasi yang semakin hari semakin mengalami perkembangan yang sangat cepat perkembangan

teknologi informasi yang semakin meningkat, menuntut sumber daya manusia untuk mengikuti perkembangan teknologi informasi tersebut.

Dinas Pendidikan Provinsi Sumatera Utara adalah kantor yang terletak di Jl. Teuku Cik Ditiro No. 1- Dalam pencatatan laporan

penggajian pegawai di Dinas Pendidikan Provinsi Sumatera Utara masih menggunakan metode manual dengan mencatat di kartu kuning yang berukuran besar berwarna kuning yang setiap kartunya memuat data penggajian satu orang karyawan, sehingga membutuhkan waktu yang lama.

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis merasa tertarik untuk mengangkat judul : **”SISTEM INFORMASI PENGGAJIAN BERBASIS DESKTOP PADA DINAS PENDIDIKAN PROVINSI SUMATERA UTARA”**.

1.2. Perumusan Masalah

Masalah merupakan suatu keadaan yang terjadi dalam setiap usaha yang menuntut untuk diadakan suatu penyelesaian. Dalam suatu permasalahan sangatlah diharapkan penyelesaian yang tepat dan tidak

membingungkan seseorang yang menelitinya.

Adapun masalah yang dihadapi Dinas Pendidikan Provinsi Sumatera Utara adalah :

1. Bagaimana proses dan data penggajian Dinas Pendidikan Provinsi Sumatera Utara?
2. Bagaimana merancang sistem informasi penggajian?

1.3. Batasan Masalah

Untuk mempermudah penulis dalam penyusunan dan pembahasan masalah, maka penulis membuat batasan – batasan masalah yang dijelaskan sebagai berikut :

1. Pencatatan proses dan data penggajian Dinas Pendidikan Provinsi Sumatera Utara
2. Pembuatan perancangan sistem penggajian Dinas Pendidikan Provinsi Sumatera Utara.

1.4. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini antara lain :

1. Untuk mempermudah kinerja bagian keuangan pada Dinas Pendidikan Provinsi Sumatera Utara.
2. Untuk mempermudah pencatatan penggajian pegawai setiap bulannya dan mengetahui catatan gaji pegawai secara lebih rinci setiap bulannya.

1.5. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini antara lain :

1. Bagi penulis dapat mengetahui sistem – sistem yang ada pada Dinas Pendidikan Provinsi Sumatera Utara. Penulis juga dapat mengetahui kemampuan yang penulis miliki selama ini mengenai pembuatan program dengan menggunakan *desktop*.

2. Membantu proses kerja bagian keuangan dalam perhitungan gaji pegawai.

II. LANDASAN TEORI

2.1. Pengertian Sistem, Informasi

2.1.1. Pengertian Sistem

Sistem berasal dari bahasa latin (*systema*) dan bahasa yunani (*sustema*) adalah suatu kesatuan yang terdiri komponen atau elemen yang dihubungkan bersamaan untuk memudahkan aliran informasi, materi atau *energy*.

Sistem adalah setiap kesatuan secara konseptual atau fisik yang terdiri dari bagian-bagian dalam keadaan saling tergantung satu sama lainnya (L. Ackof, 2011).

Sistem adalah sebuah struktur konseptual yang tersusun dari fungsi-fungsi yang saling berhubungan yang bekerja sebagai suatu kesatuan *organic* untuk mencapai suatu hasil

yang diinginkan secara efektif dan efisien (John Mc Manama, 2011).

2.1.2. Pengertian Informasi

Sutarman (2012), Informasi adalah sekumpulan data atau fakta yang diorganisasikan dengan cara tertentu sehingga mempunyai arti bagi si penerima. Dengan kata lain, informasi datang dari data yang akan diproses.

Menurut Tata Sutabri (2012), “Sistem Informasi adalah suatu sistem didalam suatu organisasi yang memepertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian yang mendukung fungsi operasi organisasi yang bersifat manajerial dengan kegiatan strategi dari suatu organisasi untuk dapat menyediakan kepada pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan”.

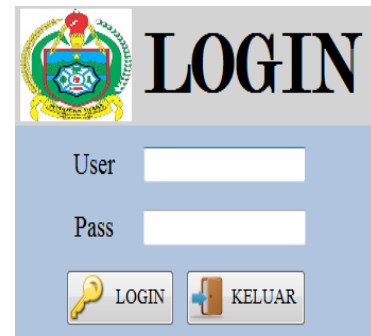
III. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Tampilan Rancangan Program

3.1.1. Tampilan Form Login

Tampilan *form login*

merupakan tampilan awal atau pertama kali muncul saat menjalankan program penggajian.

The image shows a login form with a blue header containing a logo on the left and the word 'LOGIN' in large black letters on the right. Below the header, there are two input fields: 'User' and 'Pass'. At the bottom, there are two buttons: 'LOGIN' with a key icon and 'KELUAR' with a door icon.

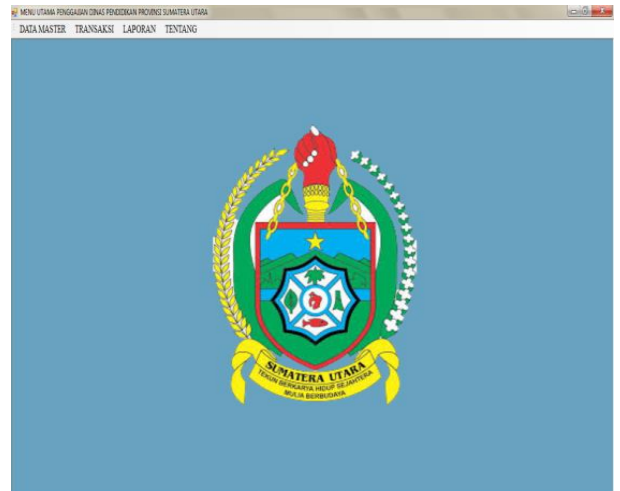
Gambar 4.1 *Form Login*

Form login merupakan *form* yang digunakan sebagai sistem keamanan dari program program, dimana setiap awal menggunakan program harus memasukkan *user* dan *password* dengan benar. Data *user* dan *password* berada pada *database access*, jika pengguna memasukkan *user* dan *password* yang salah maka pengguna tidak akan diperbolehkan untuk masuk ke dalam menu utama.

Jika tidak ingin menggunakan program ini, atau membatalkan operasi dapat menekan tombol batal.

3.1.2. Tampilan Form Menu Utama

Setelah memasukkan *user* dan *password* dengan benar, maka akan muncul tampilan menu utama berisikan menu-menu data master, transaksi, laporan, tentang. *Form* ini adalah *form* induk karena *form* menu utama dijadikan sebagai tempat atau wadah dari *form-form* lainnya yang akan digunakan untuk mengakses program. Tampilan *form* menu utama dapat dilihat pada gambar berikut ini :



Gambar 4.2 *Form* Menu Utama

Adapun keterangan-keterangan dari *form* menu utama adalah sebagai berikut :

1. Menu Data Master

Menu data master berisi sub menu golongan, jabatan, dan pegawai, dimana untuk menambah, menghapus, memperbaiki data golongan, data jabatan dan data mengenai pegawai.

2. Menu Transaksi

Menu transaksi berisi *form* transaksi penggajian untuk menambah, menghapus,

memperbaiki,dan mencari data pegawai,mencari data jabatan, mencari data golongan dimulai dengan memilih menu transaksi.

3. Menu Laporan

Menu laporan berisi sub menu laporan golongan,pegawai dan penggajian. Untuk melihat atau mencetak laporan dimulai dengan memilih menu laporan.

4. Menu Tentang

Menu tentang berisi tampilan tentang pembuat program. Untuk melihat tentang pembuat program dimulai dengan memilih menu tentang.

4.5.3. Tampilan Form Data Master

4.5.3.1. Tampilan Form Golongan

kd_gol	nm_gol	fee	taperum	tj_umur
I/a	Juru Muda	1250000	3000	175000
I/b	Juru Muda Tingk...	1500000	3000	175000
I/c	Juru	1750000	3000	175000
I/d	Juru Tingkat I	2000000	3000	175000
II/a	Pengatur Muda	2250000	5000	180000
II/b	Pengatur Muda T...	2500000	5000	180000
II/c	Pengatur	2750000	5000	180000

Gambar 4.3 Form Menu

Golongan

Form ini merupakan *form* untuk memasukkan data golongan di Dinas Pendidikan Provinsi Sumatera Utara. Adapun *form* ini terdiri atas beberapa petunjuk yaitu :

1. Untuk mengisi *form* golongan dapat dilakukan dengan menekan tombol tambah.
2. Kolom-kolom diisi dengan data golongan sesuai dengan *field-field* yang tersedia.
3. Untuk menyimpan data yang telah dimasukkan dapat

dilakukan dengan menekan tombol simpan.

4. Untuk membatalkan data yang telah di ketik dapat dilakukan dengan menekan tombol batal.
5. Untuk memperbaiki data yang salah dapat mensortir atau mengarahkan dan mengklik pada tanda panah diujung kiri data golongan, kemudian pilih tombol perbaiki, perbaikilah data yang salah pada kolom-kolom yang tersedia, kemudian tekan tombol *update*.
6. Untuk menghapus data dapat dilakukan dengan mensortir atau mengarahkan pada tanda panah di ujung kiri data golongan yang ditampilkan, kemudian tekan tombol hapus.
7. Untuk keluar dari *form* golongan dapat dilakukan dengan menekan tombol keluar.

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

4.1 Kesimpulan

Berdasarkan pengumpulan dan analisis data terhadap Sistem Informasi Penggajian Berbasis Desktop Pada Dinas Pendidikan Provinsi Sumatera Utara, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Dinas Pendidika Provinsi Sumatera Utara masih menggunakan cara manual dalam mendata penggajian menggunakan kartu kuning, yang memuat data pegawai dan rincian penggajian.
2. Merancang sistem informasi penggajian menggunakan Microsoft Visual Studio 2010, dengan aplikasi tersebut dapat membuat transaksi penggajian lebih efektif dan efisien.

4.2 Saran

Sebagaimana yang tercantum dalam sistematika penulisan, maka penulis ingin memberikan saran yang

berkaitan dengan penulisan tugas akhir yang telah penulis laksanakan, yaitu sebagai berikut :

1. Diharapkan sistem yang telah dirancang dapat digunakan dan dimanfaatkan sebaik mungkin di Dinas Pendidikan Provinsi Sumatera Utara.
2. Perlunya diadakan pelatihan terhadap staff penggajian yang akan menggunakan aplikasi penggajian ini.

Diharapkan sistem yang akan dirancang selanjutnya dapat dibuat tampilannya lebih menarik dari sistem informasi yang telah dibuat sebelumnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Aldo. 2012. *Pengertian Aplikasi Berbasis Web dan Desktop*. [Online]. Tersedia : <http://www.aldo-expert.com/writers/pengertian-aplikasi-berbasis-web-dan-desktop.html> diahses pada 9 oktober 2016:16:15.
- B. Romney Marshall, Steinbert. 2010. *Accounting Information System (Sistem Informasi*

Akuntansi). Jakarta : Salemba Empat

Hall, James. 2011. *Sistem Informasi Akuntansi*. Edisi Empat. Jakarta : Salemba Empat

Jogianto. 2011. *Analisa dan Desain Sistem Informasi*. Yogyakarta : Andi

John Mc. Manama. 2011. *Design dan Perencanaan Sistem Informasi*. Jakarta: Luxima

Lee Christoper. 2014. *Buku Pintar Pemrograman Microsoft Visual Studio 2010*. Jakarta : PT.Elex Media Komputindo

L. Ackof. 2011. *Pengertian Sistem*. [Online]. Tersedia : <http://www.idafazz.com/pengertian-sistem.php>, diakses pada 2 oktober 2016;16:30.

Mulyadi. 2010. *Sistem Akuntansi*. Edisi Ke-5. Penerbitan Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi YKPN : Yogyakarta.

Permana Budi. 2011. *36 Jam Belajar Komputer Microsoft Office Access 2007*. Jakarta : PT.Elex Media Komputindo

Sutarman. 2012. *Pengantar Teknologi Informasi*. Jakarta: Bumi Aksara

Tata Sutabri. 2012. *Analisis Sistem Informasi*. Andi. Yogyakarta