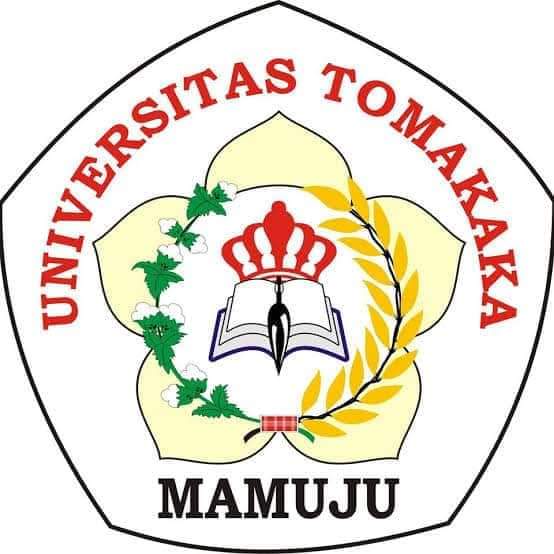
**PROPOSAL**

**PERANCANGAN APLIKASI PENGGAJIAN KARYAWAN**

****

**DISUSUN OLEH :**

**YULIANA**

**NIM : 190250501085**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI**

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**UNIVERSITAS TOMAKAKA MAMUJU**

**2021**

**KATA PENGANTAR**

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa berkat limpahan Rahmat-Nya sehingga proposal ini dapat diselesaikan dengan baik. Penyusunan proposal ini bertujuan untuk menyelesaikan tugas dari mata kuliah Pemprograman Beriorentasi Objek 1. Selain itu, proposal ini juga sebagai acuan dalam merancang sebuah Aplikasi Pembayaran Gaji Pegawai.

Dalam penyusunan proposal ini, penulis banyak mendapat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Penulis berharap semoga proposal ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan pembaca pada umumnya. Penulis memohon maaf apabila dalam penyusunan proposal ini terdapat banyak kekurangan dan kesalahan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang konstruktif dari semua pihak sangat diharapkan demi peningkatan karya ini.

Mamuju, 15 Oktober 2021

**DAFTAR ISI**

**KATA PENGANTAR**

**DAFTAR ISI**

**BAB I PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang**
2. **Rumusan Masalah**
3. **Batasan Masalah**
4. **Tujuan Dan Manfaat Penelitian**

**BAB II LANDASAN TEORI**

1. **Konsep Dasar Perancangan**
2. **Aplikasi**
3. **Penggajian Karyawan**
4. **Bahasa Pemprograman Yang Digunakan**
5. **Alat Perancangan**

**BAB III PERANCANGAN SISTEM**

1. **Waktu Dan Tempat Penelitian**
2. **Metode Penelitian**
3. **Teknik Pengumpulan Data**
4. **Analisa Sistem Berjalan**
5. **Perancangan Sistem Yang Diusulkan**
6. **Instrumen Penelitian**
7. **Jadwal Penelitian**

**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang**

Gaji merupakan sejumlah uang yang diberikan kepada seseorang baik itu pegawai atau karyawan sebagai imbalan jasa atau tenaga kerja yang telah dilakukan terhadap Perusahaan atau Industri. Dalam memberikan gaji setiap perusahaan memiliki sistem yang berbeda-beda dimana gaji yang diberikan kepada tenaga kerja juga berbeda jabatan atau tingkat golongannya. Sehingga bukanlah satu hal yang mengherankan apabila suatu perusahaan mengalami kesulitan dalam melakukan perhitungan gaji tenaga kerja.

Terkait dengan pengembangan teknologi dan informasi yang semakin pesat, banyak perusahaan membutuhkan sistem penggajian yang lebih bisa mengoptimalkan pengolahan data gaji karyawan secara cepat dan akurat. Peranan komputerisasi dalam mengelola data menjadi suatu informasi yang berguna sangatlah dibutuhkan karena berfungsi sebagai penunjang lancarnya suatu pekerjaan, khususnya dalam penanganan data penggajian karyawan.

Untuk mempermudah dan mengakuratkan proses perhitungan gaji pokok, tunjangan karyawan, lembur dan potongan-potongan, disarankan agar perusahaan menerapkan sistem informasi yang terkomputerisasi. Oleh karena itu penulis merancang sebuah aplikasi dengan tujuan membantu dalam mengontrol dan mendukung keseluruhan aktifitas dan kinerja sumber daya.

1. **Rumusan Masalah**

Rumusan masalah yang dapat ditarik dari penjelasan latar belakang tersebut yaitu

1. bagaimana Membuat sebuah Aplikasi Pembayaran Gaji karyawan menggunakan Java dan MySQL.
2. Bagaimana merancang aplikasi tersebut dengan efektifdan efisien.
3. **Batasan Masalah**

Dalam penulisan tugas ini, batasan masalah yang akan dibahas agar lebih terarah sesuai dengan tujuan yang akan dicapai adalah :

1. Aplikasi dibuat menggunakan Java dan MySQL untuk basis data.
2. Aplikasi yang dibuat untuk mempermudah setiap instansi dalam memberikan gaji setiap karyawan sesuai dengan jabatan dan golongan masing-masing.
3. **Tujuan dan Manfaat Penelitian**
4. **Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui cara perancangan aplikasi Pembayaran Gaji Karyawan
2. Mendesain serta mengimplementasikan aplikasi Pembayaran Gaji Karyawan menggunakan bahasa pemprograman java
3. **Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

* + 1. **Bagi Penulis**

1. Mengembangkan serta menerapkan teori dan praktikum yang didapatkan selama mengikuti perkuliahan.
2. Untuk meningkatkan kemampuan sistematikaperancangan masalah yang terjadi dilapangan.
   * 1. **Bagi Instansi**
3. Membantu memecahkan masalah pada sistem penggajian karyawan.
4. Memudahkan dalam menyajikan laporan penggajian karyawan.

**BAB II**

**LANDASAN TEORI**

1. **Konsep Dasar Perancangan**
2. **Defenisi Perancangan**

Menurut Roger S. Pressman (2010) “perancangan sesungguhnya adalah suatu kegiatan rekayasa software yang bertujuan untuk membuat keputusan-keputusan utama yang seringkali bersifat structural”.

Menurut Kusrini dkk (2007) dalam bukunya *Tutuntunan Praktis Membangun Sistem Informasi Akuntasi dengan Visual Basic dan Microsoft SQL Server* mengartikan perancangan sebagai pengembangan spesifikasi berdasarkan rekomendasi hasil analisis system.

Menurut Satzinger, Jackson, dan Burd (2012) “ perancangan sistem yaitu sekumpulan kegiatan yang menerangkan secara rinci bagaimana sistem akan berjalan. Hal itu bertujuan untuk mendapatkan produk software yang sesuai dengan kebutuhan pengguna”.

1. **Tujuan Perancangan**

Menurut Muharto & Arisandy (2016:103), tujuan dari perancangan adalah untuk memenuhi kebutuhan pengguna (user). Untuk memberikan gambaran yang jelas dan menghasilkan rancangan yang lengkap pada pemprograman komputer dan ahli-ahli teknik lainnya yang terkait dalam pengembangan atau pembuatan sistem.

1. **Aplikasi**

Menurut Dhanta (2009) “aplikasi adalah perangkat lunak yang dibuat oleh suatu perusahaan komputer yang bertujuan untuk mengerjakan suatu pekerjaan tertentu”.

Menurut Nazrudin Safaat, H (2012) “perangkat lunak aplikasi adalah suatu subkelas software komputer yang menggunakan kemampuan komputer langsung untuk mengerjakan suatu tugas yang diinginkan user”.

Dari pengertian yang tersebut diatas dapat disimpulkan bahwa aplikasi adalah perangkat lunak yang berfungsi untuk mengerjakan berbagai jenis pekerjaan atau tugas-tugas tertentu seperti implementasi, pemakaian dan penambahan data.

1. **Penggajian Karyawan**

Gaji atau upah adalah hak setiap pekerja yang diterima atau diberikan dan dinyatakan dalam bentuk uang sebagai imbalan atau bayaran dari pimpinan kepada karyawan yang ditetapkan dan dibayar menurut perjanjian kerja, kesepakatan, atau peraturan perundang-undangan, termasuk tunjangan bagi pekerja dan keluarganya atas pekerjaan yang sudah atau akan dikerjakan. Perusahaan memberikan gaji atau upah kepada karyawan untuk memacu setiap karyawan agar siap bekerja dengan baik (Heidjrachman dan Husnan, 1996:8).

Ada beberapa fungsi dari gaji bagi perusahaan dan karyawan yaitu sebagai berikut:

* + - 1. Untuk menarik pekerja yang memiliki keahlian dalam sebuah lembaga.
      2. Mendorong dan memotivasi setiap pekerja untuk menunjukkan prestasi yang tinggi dalam melakukan tugas atau kegiatan diwaktu yang akan datang.
      3. Sebagai alat untuk memenuhi kebutuhan setiap pekerja

Sistem penggajian memiliki peran penting dalam memberikan gaji setiap pekerja, karena akan menentukan berapa banyak upah yang seharusnya diterima oleh setiap pekerja. Namun sistem ini juga harus mampu memberikan tingkat gaji yang benar dan tepat waktu.

1. **Bahasa Pemprograman yang digunakan**
2. **Java**

Java adalah bahasa pemprograman yang bisa digunakan pada berbagai komputer, salah satunya yaitu telepon genggam. Bahasa pemprograman ini dibuat oleh James Gosling ketika masih bergabung di Sun Microsystems, yang sekarang ini merupakan bagian dari Oracle dan dirilis pada tahun 1995.

1. **Alat Perancangan**

dalam merancang sistem, diperlukan alat bantu perancangan yang dimanfaatkan untuk memudahkan dalam merancang suatu sistem.

1. **Data Flow Diagram**

Menurut Kristanto (2008: 61), “*Data Flow Diagram* adalah suatu bentuk logika data atau proses yang dibuat guna menjelaskan dari mana asal data dan kemana tujuan data yang keluar dari sistem, dimana data disimpan, proses apa yang menghasilakan data tersebut dan interaksi antara data yang tersimpan serta proses yang dipakai pada data tersebut”.

Sukamto dan Shalahuddin (2014: 288), “*Data Flow Diagram* atau yang disebut dalam bahasa Indonesia sebagai Diagram Alir Data (DAD) merupakan refresentasi grafik yang menjelaskan aliran informasi dan transformasi informasi yang diimplementasikan sebagai data yang mengatur dari input dan output. DFD tidak sesuai untuk pemodelan sistem yang menggunakan pemprograman berorientasi objek”.

**Table 2.1 *Simbol Data Flow Diagram***

|  |  |
| --- | --- |
| **Simbol** | **Keterangan** |
|  | **Proses** menunjukkan transformasi dari masukan menjadi keluaran. |
|  | **Entitas Eksternal** dimana entitas tersebut berkomunikasi dengan sistem dan menjelaskan asal atau tujuan data diluar sistem. |
|  | **Penyimpanan** menunjukkan penyimpanan dalam sebuah database |
|  | **Aliran** menggambarkan aliran data yang masuk ke proses atau keluar dari suatu proses. |

1. **Entity Relationship Diagram (ERD)**

ERD adalah model data berbentuk notasi grafis dalam pemodelan data ideal yang menjelaskan hubungan antara penyimpanan, dan juga merupakan suatu diagram yang dimanfaatkan guna merancang suatu basis data, dimanfaatkan untuk menunjukkan hubungan atau relasi antara entitas atau objek yang tampan bersama atributnya.

**Table 2.2 *Simbol ERD***

|  |  |
| --- | --- |
|  | **Entitas,** suatu objek yang dapat diidentifikasi dalam daerah user |
|  | **Relasi,** memperlihatkan adanya hubungan diantara sejumlah entitas yang berbeda |
|  | **Atribut,** mendeskripsipsikan karakter entitas, juga berfungsi sebagai key diberi garis baeah |
|  | **Garis,** sebagai penghubung antara relasi dengan entitas, relasi dan entitas dengan atribut |

**BAB III**

**PERANCANGAN SISTEM**

1. **Waktu dan Tempat Penelitian**

Waktu penelitian dilaksanakan selama 2 bulan terhitung dari bulan November - Desember 2021. . Adapun Penelitian ini dilaksanakan pada Kampus Universitas Tomakaka Mamuju .

1. **Metode Penelitian**

Metode penelitian merupakan suatu cara penulis dalam menganalisis data. Sugiyono (2012:2) menjelaskan bahwa metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa cara pemecahan masalah penelitian yang dilaksanakan secara terencana dan cermat dengan maksud mendapatkan fakta dan kesimpulan agar dapat memahami, menjelaskan, meramalkan dan mengendalikan keadaan. Data yang dibutuhkan adalah data yang sesuai dengan masalah-masalah yang ada dan sesuai dengan tujuan penelitian, sehingga data tersebut akan dikumpulkan, diolah dan diproses lebih lanjut sesuai dengan teori-teori yang telah dipelajari, jadi dari data tersebut dapat ditarik kesimpulan.

1. **Teknik Pengumpulan Data**

Untuk mendapatkan hasil yang baik, tidak luput dari cara dan metode yang digunakan saat melakukan kegiatan penelitian. Teknik pengumpulan data dilakukan penulis untuk mendapatkan data sebagai bahan kajian dalam penulisan proposal usulan penelitian dengan tujuan membuat suatu perancangan aplikasi pembayaran gaji karyawan. Dalam hal ini penulis menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut :

1. **Studi Literatur**

Dalam kegiatan ini, yang dilakukan oleh penulis adalah mempelajari dan meneliti berbagai sumber referensi dari internet, catatan-catatan atau buku penunjang kajian maupun referensi penelitian sebelumnya.yang berkaitan dengan permasalahan yang dihadapi untuk dijadikan sebagai dasar dalam penelitian tersebut.

1. **Observasi**

Dengan teknik ini penulis melakukan pengamatan secara langsung terhadap objek penelitian serta mencatat bagian – bagian penting yang berkaitan dengan tugas penelitian tersebut guna memperoleh data yang akurat.

1. **Analisa Sistem Berjalan**

Pada beberapa perusahaan masih melakukan perhitungan gaji secara manual namun banyak pula yang sudah terkomputerisasi. Perhitungan manual memiliki resiko yang sangat tinggi karena bisa terjadi suatu kesalahan saat sedang melakukan perhitungan dan akhirnya akan merugikan pihak instansi ataupun karyawan. Dengan melihat permasalahan tersebut, maka penulis mengajukan Rancangan Aplikasi Penggajian Karyawan, untuk proses penggajian dari penginputan data karyawan, data jabatan, data absen karyawan dan data gaji karyawan sampai pada proses laporan gaji.

1. **Rancangan Sistem Yang Diusulkan**

Perancangan merupakan aktivitas yang digambarkan secara rinci bagaimana sistem akan berjalan. Hal ini bertujuan untuk menghasilkan produk perangkat lunak yang sesuai dengan kebutuhan pengguna (User).

1. **Konteks Diagram**

**Bagian Keuangan**

Rekap Data Absen

Daftar Gaji Karyawan

Data karyawan

**karyawan**

Slip Gaji

**Administrasi**

Laporan Data karyawan

Data Absen

Laporan Gaji Karyawan

**Manajer**

Data Gaji Pokok

Data Jabatan

*Gambar 2.1 context diagram*

1. **DFD (Data Flow Diagram)**

Manajer

Data Gaji

Karyawan

Administrasi

Data Karyawan

Data Absen

Data Jabatan

Laporan Gaji Karyawan

Laporan Data Karyawan

Bagian Keuangan

Laporan Data Absen

Laporan Data Karyawan

Karyawan

Absen

Jabatan

Slip Gaji

Gaji

Daftar Gaji Karyawan

Rekap Data Absen

Laporan Data Jabatan

Slip Gaji

*Gambar 2.2 DFD*

1. **ERD (Entity Relationship Diagram)**

Karyawan

Melakukan

Absen

Memiliki

Memiliki

Gaji

Mempunyai

Jabatan

*Gambar 2.3 ERD*

* 1. **Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian adalah alat – alat yang digunakan dalam mengumpulkan data.

1. Software : Microsoft office
2. Hardware : Notebook ASUS
   1. **Jadwal Penelitian**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **NO** | **Aktivitas Penelitian** | **Bulan** | | | | | | | |
| **November** | | | | **Desember** | | | |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1 | Observasi |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 2 | Pengumpulan Data |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 3 | Perancangan alat |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 4 | Pengujian |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 5 | Analisis Sistem |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 6 | Perbaikan |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 7 | Hasil |  |  |  |  |  |  |  |  |