

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PERHITUNGAN HONOR PEGAWAI  
PADA SMK KARYA BANGSA TANGERAANG**

***INFORMATION SYSTEM DESIGN EMPLOYEE WAGE CALCULATION  
IN SMK KARYA BANGSA TANGERANG***

Denny Andwiyani<sup>1</sup>, Miftahul Janah<sup>2</sup>, Ega Novita<sup>3</sup>  
Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Sains dan Teknologi  
Universitas Raharja

<sup>1</sup>andwiyani@raharja.info, <sup>2</sup>miftahul.jannah@raharja.info, <sup>3</sup>ega.novita@raharja.info

**ABSTRAKSI**

Dengan semakin majunya teknologi di era globalisasi ini, hampir semua lingkup kerja menggunakan jasa komputer. Baik di bidang industri, perkantoran, pemerintahan, entertainment, sampai bergerak di bidang pendidikan, ikut serta meramaikan jasa layanan komputer. SMK Karya Bangsa Tangerang merupakan salah satu badan usaha yang bergerak di bidang pendidikan menghadapi masalah yang serupa, yaitu dalam mengolah data yang berhubungan dengan honor sampai tunjangan yang lainnya untuk memperoleh informasi yang di butuhkan, terkadang tidak akurat atau tidak tepat waktu. Sistem perhitungan honor yang berjalan saat ini pada SMK Karya bangsa di lakukan dengan cara semi terkomputerisasi, yaitu hanya sebatas penyimpanan data dan pembuatan laporan dengan menggunakan Microsoft Exel, dan selebihnya masih manual. Sehingga sering terjadi kesalahan dalam perhitungan honor dan proses pengerjaannya pun membutuhkan waktu yang cukup lama. Untuk memperoleh data yang diperlukan selama penelitian, penulis menggunakan beberapa metode, antara lain: wawancara, observasi, dan studi pustaka. Data yang diperoleh kemudian dianalisis dan digambarkan dalam bentuk Use Case dengan menggunakan *software* UML ver 6.4. Dari hasil wawancara juga diperoleh *requirement-requirement* dalam bentuk Elisitasi Tahap I, kemudian diklasifikasi menjadi Elisitasi Tahap II dengan menggunakan metode MDI. Dari tahap tersebut dihasilkan Elisitasi Tahap III yang kemudian diklasifikasi kembali menggunakan metode TOE, sehingga dihasilkanlah Final Draft Elisitasi. Hasil akhir dari penelitian ini adalah berupa Sistem Informasi perhitungan honor yang dapat mempermudah bagian keuangan untuk memproses perhitungan honor . Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pegawai maupun pihak sekolah pada umumnya.

**Kata kunci:** Perancangan Sistem informasi Perhitungan Honor, SMK Karya Bangsa, UML

**ABSTRACT**

*With the advancement of technology in this globalization era, almost all scopes of work use computer services. Both in the fields of industry, offices, government, entertainment, to move in the field of education, participated in enlivening computer servicesTangerang Karya Bangsa Vocational School is one of the business entities engaged in education facing a similar problem, namely in processing data related to honorariums to other allowances to obtain the information needed, sometimes inaccurate or not timely. The current honorarium calculation system at SMK Karya Bangsa is done in a semi-computerized way, which is limited to data storage and reporting using Microsoft Exel, and the rest is still manual. So that errors often occur in the calculation of honorariums and the processing process also requires a long time. To obtain the data needed during the study, the authors used several methods, including: interviews, observations, and literature studies. The data collected was then analyzed and illustrated in the Use Case form using UML software ver 6.4. From the interview results also obtained requirements in the form of Phase I Elicitation, then classified into Phase II Elicitation using the MDI method. From this stage, Phase III Elicitation was produced, which was then reclassified using the TOE method, resulting in the Final Elicitation Draft. The final result of this study is in the form of an honorarium calculation information system that can facilitate the financial department to process the honorarium calculation. The results of this study are expected to be useful for employees and the school in general.*

**Keywords:** Design of Honor Calculation information system, SMK Karya Bangsa, UML

**1. PENDAHULUAN**

Dengan semakin majunya teknologi di era globalisasi ini, hampir semua lingkup kerja menggunakan jasa komputer. Baik di bidang

industri, perkantoran, pemerintahan, entertainment, sampai bergerak di bidang pendidikan, ikut serta meramaikan jasa layanan komputer. Hal ini terjadi karena apabila suatu dunia pendidikan tidak dapat

mengikuti perkembangan zaman khususnya perkembangan ilmu dan teknologi yang semakin lama semakin maju, tentu kesulitan dan rintangan akan menghampiri. Sehingga dunia pendidikan tersebut tidak dapat mengikuti dalam persaingan dunia pendidikan.

Begitu dunia pendidikan menjadi besar dan kompleks, proses pencatatan itu semakin kompleks pula, maka dunia pendidikan akan mencari – cari alat bantu untuk meningkatkan efisiensi dan mengurangi biaya. SMK Karya Bangsa Tangerang merupakan salah satu badan usaha yang bergerak di bidang pendidikan menghadapi masalah yang serupa, yaitu dalam mengolah data yang berhubungan dengan honor sampai tunjangan yang lainnya untuk memperoleh informasi yang di butuhkan, terkadang tidak akurat atau tidak tepat waktu. Padahal pengolahan data tersebut sangat penting untuk menghasilkan rekapitulasi honorarium pengajar.

Sistem perhitungan honor yang berjalan saat ini pada SMK Karya bangsa di lakukan dengan cara semi terkomputerisasi, yaitu hanya sebatas penyimpanan data dan pembuatan laporan dengan menggunakan Microsoft Exel, dan selebihnya masih manual. Sehingga sering terjadi kesalahan dalam perhitungan honor dan proses pengerjaannya pun membutuhkan waktu yang cukup lama.

Selain itu honor merupakan salah satu pengeluaran badan usaha yang perlu dikelola secara efektif dan efisien. Karena honor merupakan unsur terpenting dalam perputaran dunia kerja. Suatu lembaga dapat dikatakan seimbang apabila honor yang dikeluarkan untuk para pegawainya tepat sasaran dan sesuai dengan rencana karena itu dapat memberikan semangat kepada para pegawainya jika honor yang mereka terima sesuai dengan jadwal.

Yang menjadi permasalahan pada SMK Karya Bangsa antara lain adalah :

1. Bagaimana sistem perhitungan honor pegawai yang berjalan ?
2. Apakah sistem perhitungan honor pegawai sudah sesuai dengan jam kerja ?
3. Bagaimana analisa sistem yang berjalan saat ini di SMK Karya Bangsa?

Agar dalam penulisan ruang lingkup permasalahan menjadi terarah maka penulis membatasi ruang lingkup penelitian pada pembahasan masalah penghitungan honor pegawai pada SMK Karya Bangsa dalam Skripsi ini mulai dari masalah perhitungan absensi pegawai, perhitungan honor pegawai, dan pembuatan laporan honor pegawai.

Tujuan Dan Manfaat Penelitian ini :

1. Untuk mengetahui perbaikan – perbaikan apa yang akan di gunakan agar sistem yang ada pada SMK Karya Bangsa lebih efektif dan lebih efisien.
2. Agar mampu beradaptasi dengan lingkungan kerja setelah menyelesaikan pendidikan.

Manfaat dari Penelitian ini adalah :

1. Dapat memberikan kontribusi nyata berupa masukan- masukan ide – ide kepada sekolah yang terkait dalam bentuk informasi yang bermanfaat bagi kelangsungan sekolah, baik secara prosedural maupun sistematis yang bertujuan untuk meningkatkan mutu pelayanan pendidikan sekolah.
2. Menambah wawasan dapat di jadikan gambaran untuk suatu penelitian, khusus di bidang yang sama, baik bagi penulis maupun bagi pembaca lainnya.

## 2. METODOLOGI PENELITIAN

### Metode Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data yang diperlukan dalam penyusunan laporan Skripsi ini, digunakan metode sebagai berikut :

#### Study Pustaka

Data di peroleh dengan cara mempelajari buku-buku yang berhubungan dengan sistem honor sebagai referensi dalam penulisan Skripsi ini, dalam metode kepastakaan ini buku yang di pelajari adalah analisa sistem informasi dan buku lainnya.

#### Observasi dan Wawancara

Data di peroleh dengan cara datang langsung pada objek yang di amati sekaligus mengadakan kegiatan sebagai berikut :

#### Metode Observasi

Melakukan analisa terhadap masalah yang ada dengan cara mengamati sumber dan pengolahan data serta mengumpulkan data dari bagian – bagian yang berhubungan dengan sistem honor pegawai, baik berupa dokumen formulir, catatan – catatan, maupun laporan.

#### Metode Wawancara

Metode wawancara adalah metode pengumpulan data dengan cara melakukan tanya jawab langsung dengan pihak yang berkepentingan dan memahami akan hal yang akan di teliti sesuai dengan tujuan penelitian.

#### Metode Analisa Sistem

Analisa di lakukan dengan melalui 4 (empat) tahapan, yaitu :

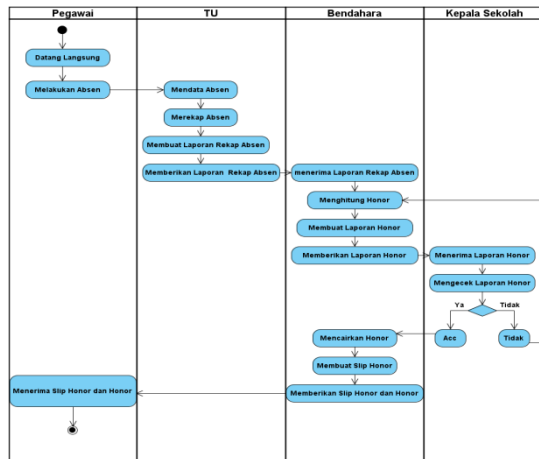
Survei sistem yang berjalan, analisa terhadap temuan survei, identifikasi kebutuhan informasi, informasi kebutuhan sistem

**Metode Analisa rancangan**

Dalam metode perancangan sistem yang diusulkan ini, penulis menggunakan metode perancangan *Unified Modeling Language* (UML) dengan menggunakan alat bantu (*tools*) berupa *visual paradigm for 6.4 Enterprise Edition*, yaitu pengembangan piranti lunak berbasis "Object Oriented" Untuk pembuatan sistem estimasi harga ini menggunakan *Macromedia Dreamweaver MX* sebagai penulisan listing program *php* dan *mysql* sebagai databasenya.

**Analisa Sistem yang Berjalan pada Activity Diagram**

*Activity diagram* menggambarkan berbagai alir aktivitas dalam sistem yang sedang dirancang, bagaimana masing-masing alir berawal, decision yang mungkin terjadi, bagaimana mereka berakhir. *Activity diagram* juga dapat menggambarkan proses paralel yang mungkin terjadi pada beberapa eksekusi.



**Gambar Activity Diagram Perhitungan Honor Pegawai yang berjalan**

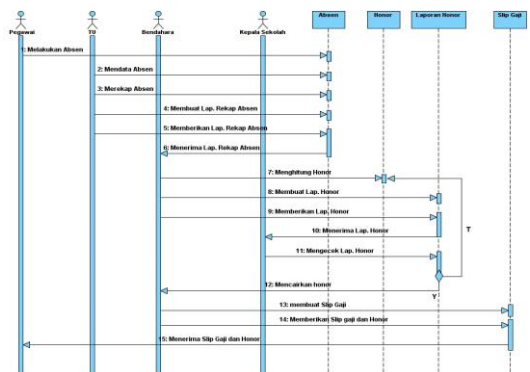
Berdasarkan gambar *Activity Diagram* yang berjalan saat ini terdapat :

- a. 1 *Initial Node*, objek yang diawali.
- b. 18 *action, state* dari sistem yang mencerminkan eksekusi dari suatu diantaranya: Datang langsung, Melakukan Absen, Mendata Absen, Merekap Absen, Membuat Laporan Rekap Absen, Memberikan Laporan rekap Absen, menerina Laporan Rekap Absen, Menghitung Honor, Membuat Laporan Honor, Memberikan Laporan Honor, Menerima Laporan Honor, Mengecek Laporan Honor, Memberikan ACC atau tidak, Mencairkan Honor, Membuat Slip Gaji, Memberikan Slip Honor dan Honor, dan Memerima Slip Honor dan Honor.

- c. 1 *Decision Node*, untuk membuat keputusan.
- d. 1 *Final State*, objek yang diakhiri.

**Analisa yang Berjalan pada Sequence Diagram**

*Sequence diagram* menggambarkan berbagai alir aktivitas dalam sistem yang sedang dirancang, bagaimana masing-masing alir berawal, decision yang mungkin terjadi, bagaimana mereka berakhir. *Sequence diagram* juga dapat menggambarkan proses paralel yang mungkin terjadi pada beberapa eksekusi.



**Gambar 3.4. Sequence Diagram Perhitungan Honor Pegawai yang berjalan Usulan Prosedur Yang Baru**

Dari analisa sistem yang berjalan sekarang, terdapat beberapa usulan prosedur yang baru. Prosedur baru yang diusulkan bertujuan memperbaiki dan menyempurnakan sistem yang berjalan. Prosedur yang diusulkan yaitu perhitungan honor pegawai, dan pembuatan laporan yang di lakukan secara berbasis *web*.

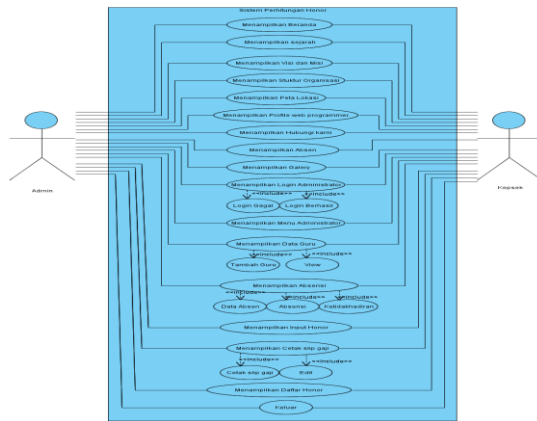
Prosedur usulan yang pertama adalah Admin terdiri dari membuka *website* SMK Karya Bangsa, melihat halaman beranda dan membuka menu utama, seperti sejarah sekolah, Visi dan Misi, Struktur Organisasi, Peta Lokasi, Profile Web Programmer, Hubungi kami, dandapat membuka beranda admin, melihat daftar guru, menginput honor pegawai, membuat laporan honor, sampai mencetak slip honor.

Usulan prosedur yang kedua yaitu Kepala Sekolah, fungsi nya juga sama dapat mengakses seperti admin, tetapi, kepala sekolah hanya mengecek daftar laporan honor pegawai.

**Functional Design (Rancangan Fungsional)**

Rancangan fungsional menggunakan *Use Case Diagram* dan *Activity Diagram* untuk mengkomunikasikan rancangan sistem kepada user.

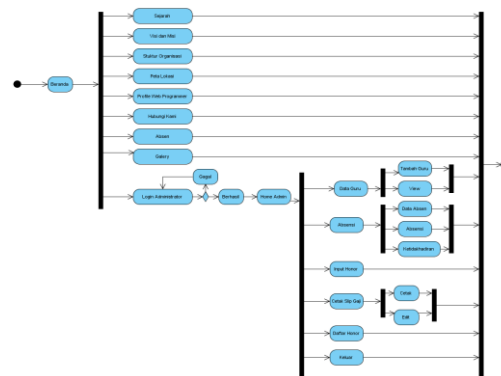
**Analisa Sistem Yang Diusulkan Pada Use Case Diagram**



Gambar Use Case Diagram yang diusulkan Berdasarkan gambar di atas terdapat :

- 1 sistem yang mencakup seluruh kegiatan Sistem Informasi Perhitungan Honor Pegawai pada SMK Karya Bangsa.
- 2 actor yang melakukan kegiatan, yaitu Admin dan kepala sekolah.
- 17 use case yang biasa dilakukan oleh actor-actor tersebut
- 9 include yaitu, login gagal, login berhasil, tambah guru, view, data absen, absensi, ketidakhadiran, cetak slip gaji, dan edit gaji.

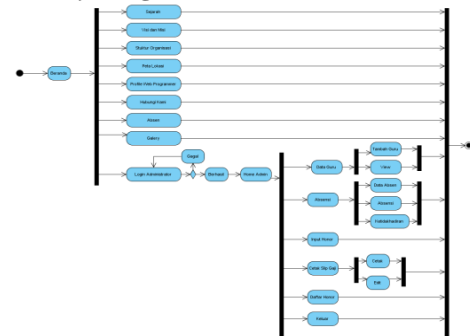
**Analisa Sistem Yang Diusulkan Pada Activity Diagram Kepala Sekolah**



Gambar Activity Diagram yang diusulkan Berdasarkan gambar Activity Diagram yang diusulkan terdapat:

- 1 Initial Node, sebagai awal objek.
- 26 action, state dari sistem yang mencerminkan eksekusi dari suatu aksi.
- 1 final state, objek yang diakhiri.
- 5 Fork node, Digunakan untuk memecah sebuah behaviour menjadi activity atau action paralel yang paralel.
- 4 join node, digunakan untuk menggabungkan kembali activity atau action yang paralel.
- 1 Decision Node, untuk membuat keputusan.

**Analisa Sistem Yang Diusulkan Pada Activity Diagram Admin**



Gambar Activity Diagram yang diusulkan

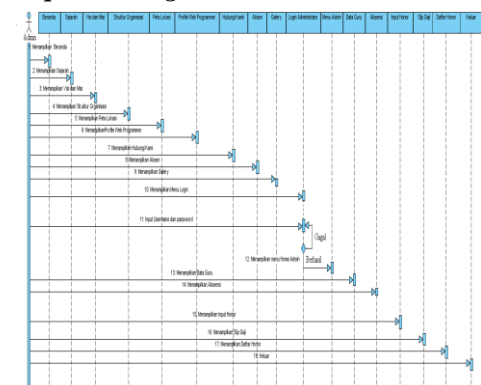
Berdasarkan gambar Activity Diagram yang diusulkan terdapat:

- 1 Initial Node, sebagai awal objek.
- 26 action, state dari sistem yang mencerminkan eksekusi dari suatu aksi.
- 1 final state, objek yang diakhiri.
- 5 Fork node, Digunakan untuk memecah sebuah behaviour menjadi activity atau action paralel yang paralel.
- 4 join node, digunakan untuk menggabungkan kembali activity atau action yang paralel.
- 1 Decision Node, untuk membuat keputusan.

**Behavioral Design**

Behavioral Design (Rancangan yg berhubungan dengan interaksi user dengan komputer). Rancangan behavioral menggunakan Sequence Diagram dan State Chart Diagram untuk menggambarkan bagaimana proses kerja sistem aplikasi yang dibuat.

**Analisa Sistem Yang di Usulkan pada Sequence Diagram untuk Admin**

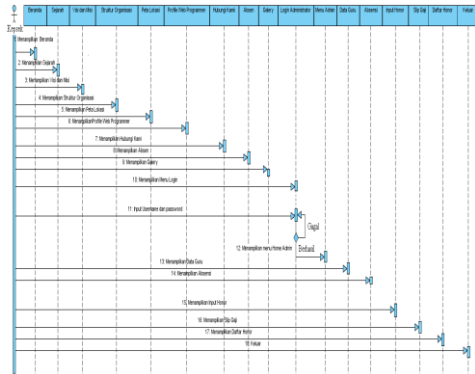


Gambar Sequence Diagram yang diusulkan

Berdasarkan gambar Sequence Diagram yang diusulkan terdapat :

1. 17 *Life Line* antar muka yang saling berinteraksi.
2. 1 *actor* yang melakukan kegiatan yaitu admin.
3. 18 *message*, spesifikasi dari komunikasi antar objek yang membuat informasi-informasi aktifitas yang terjadi.

**Analisa Sistem Yang di Usulkan pada Sequence Diagram Kepala Sekolah**

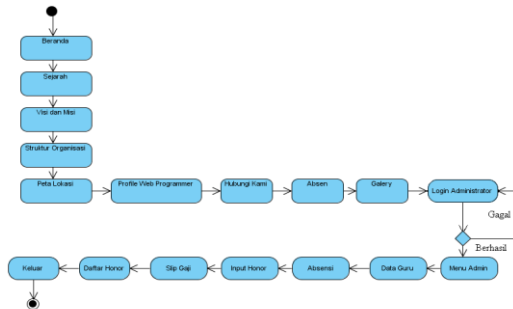


Gambar Sequence Diagram yang diusulkan

Berdasarkan gambar Sequence Diagram yang diusulkan terdapat :

- a. 17 *Life Line* antar muka yang saling berinteraksi.
- b. 1 *actor* yang melakukan kegiatan yaitu Kepsek.
- c. 18 *message*, spesifikasi dari komunikasi antar objek yang membuat informasi-informasi aktifitas yang terjadi.

**Analisa Sistem Yang di Usulkan pada State Chart Diagram untuk Admin**



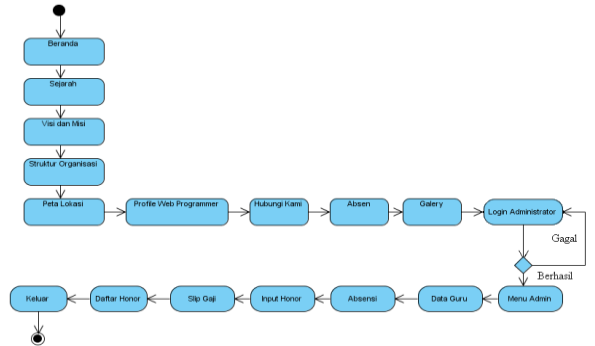
Gambar 4.6 State Chart Diagram yang diusulkan.

Berdasarkan gambar StatChart Diagram yang diusulkan terdapat:

- a. 1 *Initial Pseudo State*, sebagai awal objek.
- b. 17 *State*, nilai atribut dan nilai link pada suatu waktu tertentu, yang dimiliki oleh suatu objek tersebut.

- c. 1 *Decision Node*, untuk membuat keputusan.
- d. 1 *Final State*, objek yang diakhiri.

**Analisa Sistem Yang di Usulkan pada State Chart Diagram untuk Kepala Sekolah**



**3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

**Prototype**

**1. Tampilan Beranda**



Gambar Tampilan Beranda

**2. Tampilan Galery**



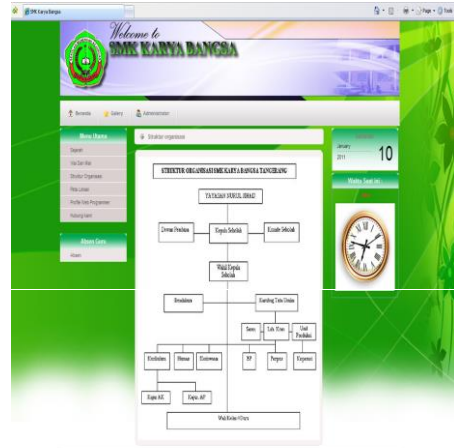
Gambar Tampilan Galery

3. Tampilan Menu Administrator



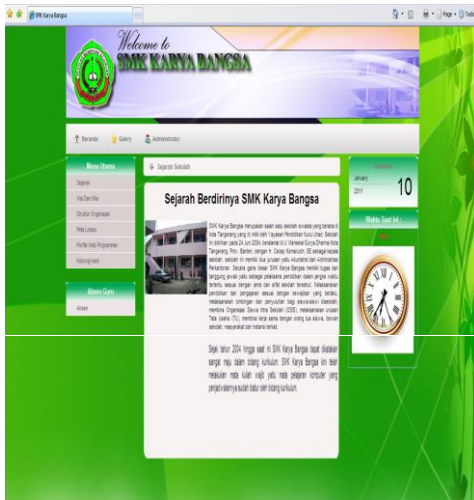
Gambar Tampilan Login Administrator

6. Tampilan Struktur Organisasi



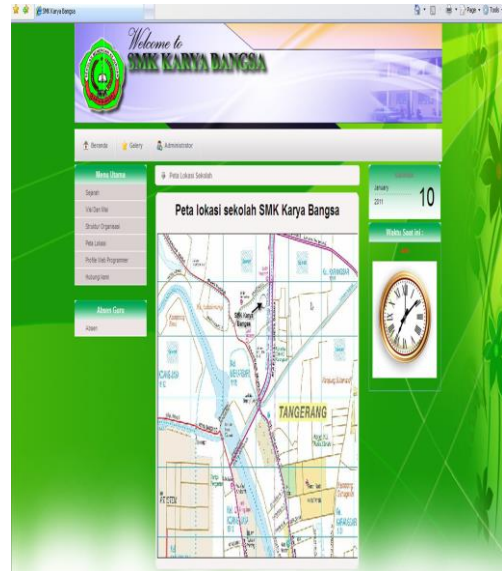
Gambar Tampilan Struktur Organisasi

4. Tampilan Sejarah Sekolah



Gambar Tampilan Sejarah Sekolah

7. Tampilan Peta Lokasi



Gambar Tampilan Peta Lokasi

5. Tampilan Visi dan Misi



Gambar Tampilan Visi Dan Misi

8. Tampilan Profile Web Programmer



Gambar Tampilan Profile Web Programmer

## 9. Tampilan Hubungi Kami



Gambar Tampilan Hubungi Kami

## 10. Tampilan Menu Admin



Gambar Tampilan Menu Admin

## 4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengamatan yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan yaitu diantaranya :

1. Sistem informasi perhitungan honor pegawai yang sedang berjalan pada SMK Karya Bangsa masih menggunakan semi terkomputerisasi, pemakaian komputer hanya terbatas untuk pembuatan laporan honor dan penyimpanan data dengan menggunakan *Microsoft Excel*.
2. Sistem perhitungan honor yang sedang berjalan pada SMK Karya Bangsa saat sudah sesuai dengan jam kerja
3. Analisa sistem yang berjalan saat ini pada SMK Karya Bangsa yaitu dilakukan dengan mendata absen terlebih dahulu, setelah itu membuat laporan rekap absen, selanjutnya menghitung honor pegawai, dan menyimpan data ke dalam *Microsoft Excel*.

Setelah dianalisis pada sistem perhitungan honor pegawai yang terdapat di SMK Karya Bangsa dapat dilihat mengenai prosedur-prosedur dalam sistem perhitungan honor yang berjalan saat ini masih bersifat semi terkomputerisasi dan dapat dilihat pada BAB III dalam analisa sistem yang berjalan saat ini yang digambarkan pada diagram *Unified Modeling Language (UML)* yaitu, *Use Case*

Diagram, *Sequence Diagram* dan *Activity Diagram*. Pada perancangan sistem perhitungan honor pegawai yang diusulkan, dapat mempermudah admin dalam *input* maupun *output* data sehingga dapat mempersingkat waktu serta menghasilkan laporan secara akurat dan tepat waktu. Hal ini dapat dilihat pada BAB IV dalam rancangan sistem yang diusulkan serta digambarkan dengan menggunakan *Unified Modeling Language (UML)*.

## 5. DAFTAR PUSTAKA

- [1] Al-Fatta. Hanif, "Analisis & Perancangan Sistem Informasi untuk Keunggulan Bersaing Perusahaan & Organisasi Modern", Edisi I, Andi, Yogyakarta, 2007.
- [2] Henderi, "Analysis and Design with Unified Modeling Language (UML)", STMIK Raharja, Tangerang, 2007.
- [3] Hidayati, "Perancangan Sistem Informasi Keuangan Mahasiswa Pada Perguruan Tinggi Raharja", Jurusan Komputerisasi Akuntansi. Tugas Akhir, Tangerang, Raharja, 2007.
- [4] Jogyanto, "Sistem Teknologi Informasi", Andi, Yogyakarta, 2008.
- [5] Kurniawan. Rulianto, "PHP dan MySQL", Edisi 2, Maxikom, Palembang, 2010.
- [6] Kusriani, S.Kom & Andri Koniyo, "Tuntunan Praktis Membangun Sistem Informasi Akuntansi dengan Visual Basic & Microsoft SQL Server", Edisi I, Andi, Yogyakarta, 2007.
- [7] Maimunah, Asep Saepulloh, Atik Makrifah, "Perancangan Sistem Informasi Perencanaan Produksi PT. HASI Cyber", Edisi April, Rahaja, Tangerang, 2007.
- [8] Maulana. Mahmud, "Perancangan Sistem Informasi Konversi Matakuliah Pada Perguruan Tinggi Raharja", Skripsi, Jurusan Sistem Informasi, Raharja, Tangerang, 2006.
- [9] Maulana. Ryan, "Perancangan Sistem Informasi Konversi Matakuliah Berdasarkan Kurikulum Operasional Pada Perguruan Tinggi Raharja Menggunakan Visual Basic dan Microsoft Access", Skripsi, Jurusan Sistem Informasi, Raharja, Tangerang, 2005.