PERANCANGAN SISTEM PENGOLAHAN LAPORAN DATA GAJI GURU BASISKAN DESKTOP PADA SEKOLAH SDN 06 GUGUK SARAI KAB. SOLOK DENGAN MENERAPKAN BAHASA PEMROGRAMAN JAVA DAN DATABASE MYSQL

**Aldo Kurniawan¹⁾, Sofika Enggari, S.Kom, M.Kom²⁾, Larissa Navia Rani, S.Kom
M.Kom³⁾**

- 1)Sistem Informasi,Universitas Putra Indonesia “YPTK” Padang
2)Sistem Informasi,Universitas Putra Indonesia “YPTK” Padang
3)Sistem Informasi,Universitas Putra Indonesia “YPTK” Padang

E-mail : aldokurniawan_si5_14_0258@yahoo.com

E-mail : sofika_enggari@upiypk.ac.id

E-mail : larissanaviarani@upiypk.ac.id

Abstrak

Pada saat sekarang ini, komputer telah diterapkan dengan sedemikian rupa sehingga dapat mempercepat perkembangan sistem informasi. Tapi karena penyebaran teknologi yang tidak merata pada setiap daerah, banyak dari pengguna komputer tidak memfungsikan komputernya secara optimal. Pada proses pengelolaan data guru honorer dan penggajian guru honorer di SDN. 06 Guguk Sarai masih menggunakan metode lama yakni dengan menggunakan Microsoft Excel , metode ini menyebabkan proses pada sub sistem tersebut kurang maksimal. Dengan mengaplikasikan aplikasi penggajian guru berbasis desktop sebagai media teknologi, menjadikan proses penggajian guru dalam sekolah dilakukan secara lebih mudah, efisien dan interaktif antara guru dan bagian keuangan. Supaya penggajian guru sekolah ini, dapat memperlancar kinerja pembelajaran siswa-siswi dan menjadikan fasilitas-fasilitas yang diperlukan oleh para siswa. Metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian penggajian guru, metode yang digunakan adalah Penelitian Lapangan (*Field Research*) yaitu melakukan pengamatan pada SDN. 06 Guguk Sarai dengan menggunakan bahasa pemrograman Java dan Database MySql.

Kata kunci: Pengolahan , penyewaan, pemesanan

1. Pendahuluan

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang dihadapi maka dalam hal ini dapat dirumuskan persoalan penelitian bagaimana

membuat sebuah sistem informasi laporan data gaji guru. Maka permasalahan ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana membangun sistem penggajian pada SDN. 06 Guguk Sarai ?
2. Apakah sistem yang dibangun dapat mempermudah dalam

menyiapkan laporan gaji guru SD. 06 Guguk Sarai ?

3. Bagaimana sistem informasi yang dibuat dapat mengurangi kesalahan pengolahan data gaji guru SDN. 06 Guguk Sarai ?

1.3 Hipotesa

Dari rumusan masalah di atas maka di kemukakan hipotesa yaitu, dengan menganalisa perancangan sistem tersebut di harapkan dapat membantu pihak hotel dalam mengelola dan melayani pelanggan dengan mudah dan efisien.

Dan pelanggan juga dengan mudah dalam pemesanan gedung yang akan di butuhkan.

1.4 Batasan Masalah

Berkaitan dengan perumusan masalah di atas, maka ruang lingkup permasalahan dibatasi :

1. Penelitian dilakukan di Penggajian SDN. 06 Guguk Sarai.
2. Penelitian yang dilakukan terbatas pada perancangan Sistem Informasi Penggajian.

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian adalah sebagai berikut:

1. Mempermudah sistem penghitungan gaji guru pada SDN.06 Guguk Sarai.
2. Sistem yang dibangun bermanfaat untuk mempermudah pihak sekolah dalam membuat laporan dengan cepat dan akurat, tanpa memakan waktu yang lama.
3. Dengan membuat sistem perhitungan gaji ini dapat menghemat biaya dan waktu pengerjaan sehingga pihak sekolah dapat bekerja secara optimal tanpa mengganggu kegiatan sekolah.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Peneliti
 - a. Dengan melakukan penelitian ini penulis saat lebih meningkatkan daya kreatifitas dan bisa secara langsung menerapkan ilmu yang telah dipelajari selama ini.
 - b. Penulis dapat mengetahui lebih banyak tentang perancangan sistem informasi tentang penggajian guru pada studi kasus yang digunakan pada SDN. 06 Guguk Sarai.
 - c. Dengan program dan metode yang digunakan dapat digunakan dimasa depan agar semakin kompetitif di dunia kerja .
2. Bagi Jurusan Sistem Informasi
 - a. Meningkatkan kontribusi sebuah lembaga pendidikan agar lebih maju dan membuat sistem untuk membantu kinerja yang lebih baik.
 - b. Agar dapat meningkatkan nama besar di masyarakat , perusahaan , dan pihak-pihak lainnya sebagai bukti bahwa ilmu yang diajarkan kepada mahasiswa benar-benar bermanfaat.
3. Bagi Perusahaan
 - a. Meningkatkan mutu dan kualitas kinerja dari perusahaan .
 - b. Dapat melakukan data penggajian secara efisien dan akurat serta lebih mempersingkat waktu kinerja dengan sistem yang telah di rancang.
 - c. Dengan adanya perancang sistem pengolahan laporan data gaji guru ini diharapkan dapat mempermudah kinerja pada studi kasus yang

digunakan pada SDN. 06
Guguk Sarai.

1.7 Ruang lingkup permasalahan

Agar penelitian yang di lakukan terarah sampai pada maksud dan tujuan yang diinginkan, maka penulis memberikan batasan yaitu khususnya tentang perancangan sistem penggajian guru pada SDN. 06 Guguk Sarai supaya lebih mudah dilakukan data penggajian secara efisien dan akurat serta lebih mempersingkat waktu kinerja dengan sistem yang telah di rancang.

2. LANDASAN TEORI

2.1 Konsep Dasar Sistem dan Informasi

2.1.1

Pengertian Sistem. Sistem merupakan sekumpulan objek-objek yang saling berelasi dan berinteraksi serta hubungan antar objek bisa dilihat sebagai satu kesatuan yang dirancang untuk mencapai satu tujuan.

2.1.2 Pengertian Informasi

Informasi adalah hasil dari pengolahan data, akan tetapi tidak semua hasil dari pengolahan tersebut bisa menjadi informasi, hasil pengolahan data yang tidak memberikan makna atau arti serta tidak bermanfaat bagi seseorang bukanlah merupakan informasi bagi orang tersebut.

2.1.3 Pengertian Sistem Informasi

Sistem informasi adalah gabungan dari empat bagian utama. Keempat bagian utama tersebut mencakup perangkat lunak (*software*), perangkat keras (*hardware*), infrastruktur, dan sumber daya manusia (SDM) yang terlatih.

2.1.4 Siklus Hidup Pengembangan Sistem (SDLC)

Metode yang paling umum digunakan adalah dengan siklus hidup pengembangan sistem (*System Development Life Cycle - SDLC*). SDLC merupakan metodologi klasik yang digunakan untuk mengembangkan, memelihara dan menggunakan sistem informasi. Metode ini menggunakan pendekatan sistem yang disebut pendekatan air terjun (*waterfall approach*), yang menggunakan beberapa tahapan dalam mengembangkan sistem.

2.2 Alat Bantu Dalam Perancangan Sistem

Perancangan sistem adalah merancang atau mendesain suatu sistem yang baik, yang isinya adalah langkah-langkah operasi dalam proses pengolahan data dan prosedur untuk mendukung operasi aplikasi. Pada tahap perancangan sistem menggunakan UML (*Unified Modelling Language*) dengan pembuatan diagram.

2.2.1 Definisi UML

Unified Modelling Language (UML) adalah salah satu alat bantu yang sangat handal di dunia pengembangan sistem yang berorientasi obyek. Hal ini disebabkan karena UML menyediakan bahasa pemodelan visual yang memungkinkan bagi pengembangan sistem untuk membuat cetak biru atas visi mereka dalam bentuk yang baku, mudah dimengerti serta dilengkapi dengan mekanisme yang efektif untuk berbagi (*sharing*) dan mengkomunikasikan rancangan mereka dengan yang lain.

2.2.2 Sejarah UML

Bahasa pemrograman berorientasi objek pertama yang dikembangkan dan dikenal dengan nama Simula-67 yang dikembangkan pada tahun 1967 (Salahuddin, 2014). Perkembangan dari bahasa pemrograman berorientasi objek mulai menggeliat ketika berkembangnya bahasa pemrograman Smalltalk pada awal 1980 an yang diikuti dengan perkembangan bahasa pemrograman berorientasi objek lainnya seperti C objek, C++ (Salahuddin, 2014).

Banyaknya metodologi-metodologi yang berkembang pesat saat itu, maka muncul lah ide untuk membuat sebuah bahasa yang dapat dimengerti semua orang. Maka dibuatlah bahasa gabungan dari beberapa konsep *Object Modelling Technique (OMT)* dari Rumbaugh dan Bosch (1991), Konsep *The Classes, Responsibilities, Collaborators (CRC)* dari Rebecca Wirfs-Brock (1990), konsep pemikiran Ivar Jacobson, dan beberapa konsep lainnya dimana James R. Rumbaugh, Grady Booch, dan Ivar Jacobson bergabung dalam sebuah perusahaan yang bernama *Rational Software Corporation* menghasilkan bahasa yang disebut dengan *Unified Modelling Language (UML)* (Salahuddin, 2014).

2.2.3 Use Case Diagram

Use Case Diagram menggambarkan aliran kegiatan dan proses bisnis yang dilakukan oleh pengguna(aktor). Pada Diagram *Use Case* ini, setiap kegiatan yang digambarkan ke dalam *Use Case* berbentuk lonjong dan terdapat minimal seorang aktor (Pratama, 2014).

Berikut adalah simbol- simbol *use case diagram* yang ada pada tabel 2.1:

Tabel 2.1 Simbol-Simbol *Use Case Diagram*

Simbol 1	Deskripsi 2
<i>Use Case</i>	Fungsional yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor, biasanya dinyatakan dengan menggunakan kata kerja di awal fase <i>nama use case</i>
Aktor/ Actor	Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat di luar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri.
Asosiasi / Association	Komunikasi antara aktor dan <i>use case</i> yang berpartisipasi pada <i>use case</i> atau <i>use case</i> yang memiliki interaksi dengan aktor.
Ekstensi / extend <<extend>>	Relasi <i>use case</i> tambahan ke sebuah <i>use case</i> dimana <i>use case</i> yang ditambahkan dapat berdiri sendiri walaupun tanpa <i>use case</i> tambahan itu.

1	2
<p>Generalisasi / <i>Generalization</i></p>	<p>Hubungan generalisasi dan spesialisasi (umum-khusus) antara dua buah <i>use case</i> dimana fungsi yang satu adalah fungsi yang lebih umum dari lainnya.</p>
<p>Menggunakan / <i>include</i> / <i>uses</i></p> <p><<include>></p> <p><<uses>></p>	<p>Relasi <i>use case</i> tambahan ke sebuah <i>use case</i> dimana <i>use case</i> yang ditambahkan memerlukan <i>use case</i> ini untuk menjalankan fungsinya sebagai isyarat dijalankan <i>use case</i> ini</p>

Sumber : (Rosa A. S, dkk, 2014)

3. ANALISA DAN HASIL

3.1 Analisa Sistem

Analisis sistem ialah penjabaran dari suatu sistem informasi yang utuh ke dalam berbagai bagian komponennya dengan maksud agar bisa mengidentifikasi dan mengevaluasi berbagai macam masalah atau hambatan yang timbul pada sistem sehingga nantinya bisa dilakukan penanggulangan, perbaikan dan juga pengembangan., yang bertujuan untuk mengevaluasi permasalahan, kesempatan, hambatan yang terjadi dan kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikan atau perancangan suatu sistem yang baru.

Tahap analisis sistem pada pembuatan sistem informasi pada SD Negeri

06 Guguk Sarai Kabupaten Solok akan mengevaluasi kinerja dari sistem yang telah dibangun berdasarkan kebutuhan, sesuai dengan tujuan dari pengembangan sistem, serta pada akhirnya mencapai kesimpulan, analisis menentukan apakah sistem layak untuk digunakan atau tidak. Untuk menganalisa sistem diperlukan data yang akurat berdasarkan data lapangan atau data primer lapangan yang berkenaan dalam pembangunan sistem, misalnya data yang diambil dari SD Negeri 06 Guguk Sarai Kabupaten Solok agar kita bisa mengukur sejauh mana sistem yang dibuat mampu mengatasi masalah yang diangkat.

3.3.1 Model UML

Dengan menggunakan model UML membantu dalam memvisualisasikan, menspesifikasikan, membangun, dan pendokumentasian dari sebuah sistem pengembangan software berbasis OO

(Object-Oriented). UML sendiri juga Customerikan standar penulisan sebuah *system blue print*, yang meliputi konsep proses bisnis, penulisan kelas dalam bahasa program yang spesifik, skema database dan komponen yang diperlukan dalam sistem.

A. Model Use Case

Diagram use case yang ditampilkan akan digunakan untuk menjelaskan fitur-fitur yang dapat digunakan oleh bagian tata usaha sekolah. Diagram ini juga digunakan untuk verifikasi apakah seluruh fungsi yang dijelaskan didalam use case telah diimplementasikan ke dalam system

informasi tersebut. Model use case berfungsi untuk menggambarkan kebutuhan fungsional dan menggambarkan kelakuan (*behavior*) sistem yang akan dibuat serta mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem yang kan dibuat. Use case diagram pada sistem ini dapat dilihat pada Gambar 3.1

Gambar 3.1 Use Case Diagram

B. Class Diagram

Class diagram menggambarkan struktur dan deskripsi class, package dan objek beserta hubungan satu sama lain seperti *containment*, pewarisan, asosiasi, dan

lain-lain. Pada system informasi yang dirancang ini class diagram dapat dilihat pada Gambar 3.2.

Gambar 3.2 Class Diagram

C. Activity Diagram

Activity diagram menggambarkan berbagai alir aktivitas dalam sistem yang sedang dirancang, bagaimana masing-masing alir berawal, *decision* yang mungkin terjadi, dan bagaimana mereka berakhir. *Activity diagram* juga dapat menggambarkan proses paralel yang terjadi pada beberapa eksekusi. *Activity diagram* lebih menggambarkan proses-proses dan jalur-jalur aktivitas dari level atas secara umum. *Activity diagram* atau diagram aktivitas menggambarkan aktivitas yang dilakukan sistem bukan apa

Gambar 3.3 Activity Diagram Operator

Sekolah

D. Sequence Diagram

Sequence diagram digunakan untuk menggambarkan skenario atau rangkaian langkah-langkah yang dilakukan sebagai respons dari sebuah event untuk menghasilkan output tertentu. Diawali dari apa yang men-*trigger* aktivitas tersebut,

yang dilakukan aktor. Activity diagram pada sistem ini dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Activity Diagram Operator

Sekolah

Activity Diagram administrator menggambarkan aliran aktivitas atau aliran kerja yang dilakukan admin sistem. Model *Activity diagram* pada administrator tersebut dapat digambarkan seperti pada Gambar 3.3

proses dan perubahan apa saja yang terjadi secara internal dan output apa yang dihasilkan.

1) Sequence Diagram Administrator

Sequence diagram login pada user menggambarkan urutan event dan waktu yang digambarkan seperti pada Gambar 3.4

Gambar 3.4 Sequence Diagram Administrator

E. State Chart Diagram

State Chart Diagram berfungsi untuk membantu analis, perancang dan pengembang untuk memahami perilaku objek dalam sistem. *State Chart Diagram* pada system informasi tersebut terdiri atas dua macam, yaitu:

- State Chart Diagram* pada Operator Sekola

State Chart Diagram pada *Administrator* ini menjelaskan bahwa operator sekolah memiliki pilihan *update* data, hapus data dan cetak laporan terhadap data yang dianggap diperlukan, seperti yang terlihat pada Gambar 3.9 berikut:

Gambar 3.9 State Chart Diagram pada Operator Sekolah

F. Pembuatan Deployment Diagram

Deployment diagram digunakan untuk menunjukkan tata letak sebuah sistem

secar fisik, dengan menampakkan bagian-bagian *software* yang berjalan pada bagian-bagian *hardware* yang akan ditampilkan dalam gambar 3.10

Gambar 3.10 Deployment diagram

3.3.2 Desain Rinci

Didalam membuat desain secara detail, terlebih dahulu menetapkan rancangan output laporan-laporan yang diperlukan setelah itu baru ditentukan input-input yang dibutuhkan, kemudian kita mulai melakukan

A. Desain Output

perencanaan file-file yang digunakan dalam pembuatan laporan tersebut. Langkah-langkah yang paling akhir ditentukan dalam sistem detail adalah perancangan program *flowchart* untuk menggambarkan proses program yang dirancang sebagai sistem baru.

Merupakan suatu model keluaran atau output dari sistem informasi dalam bentuk laporan yang ditampilkan ke layar

1. Laporan Data Guru

monitor maupun ke mesin cetak (*printer*). Adapun rancangan output adalah sebagai berikut :

**DINAS PENDIDIKAN KAB. SOLOK
SEKOLAH DASAR NEGERI 06 GUGUAK
LAPORAN DATA GURU**

No	Kode Guru	Nama Guru	Tempat Lahir	Tanggal Lahir	Alamat	Nomor Telfon
x(x)	varchar(10)	varchar(25)	varchar(25)	Date	varchar(25)	varchar(12)
x(x)	varchar(10)	varchar(25)	varchar(25)	Date	varchar(25)	varchar(12)

Solok, 99/99/9999
Kepala Sekolah

(_____)

Gambar 3.11 Laporan Data Guru

2. Resi Gaji

DINAS PENDIDIKAN KAB. SOLOK SEKOLAH DASAR NEGERI 006 GUGUAK RESI GAJI GURU	
No Resi	Int (5)
Tgl Terima	Date
Nama Penerima	Var (25)
Kode Guru	Var (10)
Tunjangan Kerja	Double
Tunjangan Jabatan	Double
Gaji Pokok	Double
Gaji Per Jam	Double
Jumlah Jam Kerja	Double
Potongan Infaq	Double
Potongan DLL	Double
Gaji Bersih	Double
Penerima (Tanda Tangan)	Mengetahui (Tanda Tangan)

Gambar 3.12 Resi Gaji

3. Rekapitulasi Gaji Guru

DINAS PENDIDIKAN KAB. SOLOK
SEKOLAH DASAR NEGERI 06 GUGUAK
REKAPITULASI GAJI
BULAN : 99-9999

No	No Resi	Kode Guru	Nama Guru	Gaji Pokok	Tunjangan			Potongan	
x(x)	varchar(10)	varchar(25)	varchar(25)	Date					
x(x)	varchar(10)	varchar(25)	varchar(25)	Date					

Solok, 99/99/9999
Kepala Sekolah

(_____)

Gambar 3.13 Rekapitulasi Gaji Guru

B. Desain Input

Desain input merupakan rancangan masukan data yang ada, yang akan diolah serta yang akan dilaporkan. Input atau masukan merupakan awal dimulainya proses informasi. Semakin cepat dan akuratnya data yang diinputkan, maka akan semakin meningkat nilai dari sistem itu sendiri yang akan mempengaruhi keabsahan dan kebenaran laporan nantinya, adapun bentuk rancangan input tersebut adalah sebagai berikut:

1. Desain Input Data Operator Sekolah

Entri Data Operator

Kode Operator	<input type="text" value="X(30)"/>
Nama Operator	<input type="text" value="X(30)"/>
Level	<input type="text" value="X(30)"/>
Password	<input type="text" value="X(30)"/>

Gambar 3.14 Desain Input Operator Sekolah

2. Desain Input Jabatan

Entri Data Jabatan

Kode Jabatan	<input type="text" value="X(30)"/>
Nama Jabatan	<input type="text" value="X(30)"/>
Tunjangan Kerja	<input type="text" value="Double"/>
Tunjangan Jabatan	<input type="text" value="Double"/>
Gaji Per Jam	<input type="text" value="Double"/>
Gaji Pokok	<input type="text" value="Double"/>

Gambar 3.15 Desain Input Jabatan

3. Desain Input Pelajaran

Entri Data Mata Pelajaran	
Kode Mata Pelajaran	<input type="text" value="X(30)"/>
Nama Mata Pelajaran	<input type="text" value="X(30)"/>
NIP	<input type="text" value="X(30)"/>
<input type="button" value="Simpan"/> <input type="button" value="Hapus"/> <input type="button" value="Tutup"/>	

Gambar 3.16 Desain Input Pelajaran

4. Desain Input Gaji

Entri Data Gaji			
No Resi	<input type="text" value="X(30)"/>		
Tgl Terima	<input type="text" value="Date"/>		
Kode Guru	<input type="text" value="X(30)"/>	Potongan	<input type="text" value="Double"/>
	<input type="text" value="X(30)"/>		<input type="text" value="Double"/>
	<input type="text" value="Double"/>		<input type="text" value="Double"/>
	<input type="text" value="Double"/>		
	<input type="text" value="Double"/>	Gaji Bersih	<input type="text" value="Double"/>
<input type="button" value="Simpan"/> <input type="button" value="Hapus"/> <input type="button" value="Tutup"/>			

Gambar 3.17 Desain Input Gaji

C. Rancangan Database

Perancangan database dilakukan setelah pemodelan sistem dibuat. Dengan

1. File Operator

Nama Database : dbdsn06

Nama Table :

tbl_operator

Nama Field Kunci :

kd_operator

Tabel 3.13 File Operator

2. File Jabatan

Nama Database : dbdsn06

Nama Table : tbl_jabatan

Nama Field Kunci : kd_jabatan

menggunakan MySQL sebagai database dilakukan perancangan terhadap *field-field* yang akan digunakan pada setiap database.

No	Field Name	Type	Width
1.	Kd_operator	Varchar	5
2.	Nm_operator	varchar	25
3.	Level	Varchar	10
4.	Username	Varchar	15
5.	password	Varchar	15

Tabel 3.13 File Jabatan

No	Field Name	Type	Width
1.	Kd_jabatan	Varchar	5
2.	Nm_jabatan	varchar	25
3.	Tunjangan_kerja	Double	8
4.	Tunjangan_jabatan	Double	8
5.	Gaji_perjam	Double	8
6.	Gaji_pokok	Double	8

3. File Pelajaran

Nama Table :
tbl_pelajaran
Nama Field Kunci :
kd_pelajaran

Tabel 3.13 File Pelajaran

No	Field Name	Type	Width
1.	Kd_pelajaran	Varchar	5
2.	Nm_pelajaran	varchar	25
3.	Kd_guru	Varchar	10

4. File Guru

Nama Database : dbsd06
Nama Table : tbl_guru
Nama Field Kunci : kd_guru

Nama Database : dbsd06

Tabel 3.13 File Guru

No	Field Name	Type	Width
1.	Kd_guru	Varchar	10
2.	Nm_guru	Date	25
3.	Tmp_lahir	Varchar	25
4.	Tgl_lahir	Date	
5.	Jenkel	Varchar	10
6.	pendidikan	Varchar	3
7.	Status	Varchar	10
8.	No_telfon	Integer	12
9.	Alamat	Varchar	35
10.	Kd_jabatan	Varchar	5

4.1 Form Menu Utama

Form menu utama adalah antar muka (*interface*) yang digunakan sebagai *form* induk atau *form* utama. Tampilan *form* menu utama menampilkan sub menu yang terdiri dari sub menu *input* data, sub menu laporan serta sub menu keluar. Masing-masing dari

sub menu tersebut juga memiliki sub menutersendiri. *Form* menu utama ini akan selalu ditampilkan saat program dijalankan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar berikut :

4.2 Menu Utama

Dalam *input* data login terdapat beberapa sub menu yang digunakan untuk masuk ke halaman utama aplikasi sistem penunjang

keputusan pemilihan sawit yang layak tanam seperti gambar berikut :

Kode Operator	Nama Operator	Level	username	password
1	budi	admin	admin	admin
2	operator	operator	operator	operator
3	guru	guru	guru	guru

4.3 Input Data Operator

Dalam *input* data operator terdapat beberapa sub menu yang digunakan untuk masuk

menambahkan pengguna seperti gambar berikut :

Kode Operator	Nama Operator	Level	username	password
1	budi	admin	admin	admin
2	operator	operator	operator	operator
3	guru	guru	guru	guru

4.4 Input Data Jabatan

Dalam *input* data jabatan terdapat beberapa sub menu yang digunakan

untuk mengelola data jabatan seperti gambar berikut :

Kelola Data Jabatan

Kode Jabatan	Tunjangan Jabatan	<input type="button" value="TAMBAH"/> <input type="button" value="UBAH"/> <input type="button" value="HAPUS"/> <input type="button" value="BATAL"/>
Nama Jabatan	Gaji Perjam	
Tunjangan Kerja	Gaji Pokok	

Catatan : Untuk mengedit data, silahkan pilih data pada tabel

Kode Jabatan	Nama Jabatan	Tunjangan Kerja	Tunjangan Jabatan	Gaji Perjam	Gaji Pokok
1	example	1000000	0	20000	40000000

4.5 Input Data Guru

Dalam *input* data guru terdapat beberapa sub menu yang digunakan

untuk mengelola data guru seperti gambar berikut :

Kelola Data Guru

Kode Guru	Tanggal Lahir	Status	<input type="button" value="TAMBAH"/> <input type="button" value="UBAH"/> <input type="button" value="HAPUS"/> <input type="button" value="BATAL"/>
Nama Guru	Jenis Kelamin	No Telfon	
Tempat Lahir	Pendidikan	Alamat	
Jabatan	Catatan : Untuk mengedit data, silahkan pilih data pada tabel		

Kode Guru	Nama Guru	Tempat Lahir	tanggal Lahir	Jenis Kelamin	Pendidikan	Status	No Telfon	ALamat	Kode Jabatan
1234567	example guru	padang	01-01-1991	laki-laki	s1	pns	8	j'l padang solok	1

4.6 Input Daftar Pelajaran

Dalam *input* data hasil keputusan terdapat beberapa sub menu yang digunakan untuk

mengelola daftar pelajaran seperti gambar berikut :

Kelola Data Pelajaran

Kode Mata Pelajaran: 01
 Nama Mata Pelajaran: contohmatematika
 Kode Guru: 1234567

TAMBAH
 UBAH
 HAPUS
 BATAL

Catatan : Untuk mengedit data, silahkan pilih data pada tabel

Kode Mata Pelajaran	Nama Mata Pelajaran	Kode Guru
1	contohmatematika	1234567

4.6 Input Data Gaji Guru

Dalam *input* data gaji guru terdapat beberapa sub menu yang digunakan

mengelola data gaji guru seperti gambar berikut :

Kelola Data Gaji Guru

No Resi:
 Tanggal Terima: 07-06-2019
 Nama Penerima:
 Kode Guru: 1234567
 Kode Jabatan: 1

Tunjangan Kerja:
 Tunjangan Jabatan:
 Gaji Pokok:
 Gaji PerJam:

Jumlah Jam Kerja:
 Potongan Imfak:
 Potongan DLL:
 Gaji Bersih:

TAMBAH
 UBAH
 HAPUS
 BATAL

Catatan : Untuk mengedit data, silahkan pilih data pada tabel

No Resi	Tanggal	Nama Pe	Kode Guru	Kode Jab	Tunjanga	Tunjanga	Gaji Pokok	Gaji Perj	Jumlah J	Potonga	Pontang	Gaji Bersih
1	07-06-2019	aldo	1234567	1	1000000	0	4000000	20000	4	0	0	41080000

4.7 Cetak Resi Gaji Guru

Dalam *cetak* resi gaji guru terdapat beberapa sub menu yang digunakan

untuk mengelola resi gaji guru gambar berikut :

Cetak Resi Gaji Guru

No Resi 1	Tunjangan Kerja 1000000	Jumlah Jam Kerja 4	Print
Tanggal Terima 07-06-2019	Tunjangan Jabatan 0	Potongan Imfak 0	
Nama Penerima aldo	Gaji Pokok 40000000	Potongan DLL 0	
Kode Guru 1234567	Gaji Perlam 20000	Gaji Bersih 41080000	
Kode Jabatan 1			

Catatan : Untuk mengedit data, silahkan pilih data pada tabel

No Resi	Tanggal ...	Nama Pe...	Kode Guru	Kode Jab...	Tunjanga...	Tunjanga...	Gaji Pokok	Gaji Perj...	Jumlah J...	Potonga...	Pontang...	Gaji Bersih
1	07-06-2019	aldo	1234567	1	1000000	0	40000000	20000	4	0	0	41080000

4.8 Cetak Laporan Data Guru

Dalam *cetak* laporan data guru terdapat beberapa sub menu yang

digunakan untuk mengelola laporan data guru seperti gambar berikut :

Laporan Data Guru

Kode Guru 1234567	Tanggal Lahir 01-01-1991	Status pns	PRINT
Nama Guru example guru	Jenis Kelamin laki-laki	No Telfon 8	
Tempat Lahir padang	Pendidikan s1	Alamat jl padang solok	
Jabatan 1	Catatan : Untuk mengedit data, silahkan pilih data pada tabel		

Kode Guru	Nama Guru	Tempat Lahir	tanggal Lahir	Jenis Kelamin	Pendidikan	Status	No Telfon	Alamat	Kode Jabatan
1234567	example guru	padang	01-01-1991	laki-laki	s1	pns	8	jl padang solok	1

4.9 Rekapitulasi Data Gaji Guru

Dalam *Rekap* data gaji guru terdapat beberapa sub menu yang digunakan

untuk me rekap data gaji guru seperti gambar berikut :

Rekapitulasi Gaji Guru

No Resi 1	Gaji Pokok 40000000	Jumlah Jam Kerja 4	PRINT
Nama Penerima aldo	Gaji Perjam 20000	Potongan Imfak 0	
Kode Guru 1		Potongan DLL 0	
Kode Jabatan 1000000			

Catatan : Untuk mengedit data, silahkan pilih data pada tabel

No Resi	Tangga...	Nama ...	Kode G...	Kode J...	Tunjan...	Tunjan...	Gaji Po...	Gaji Pe...	Jumlah ...	Potong...	Pontan...	Gaji Be...
1	07-06-2019	aldo	1234567	1	1000000	0	40000000	20000	4	0	0	41080000

4.10 Laporan Data Guru

Laporan data guru yaitu hasil input dari data guru ditampilkan kembali

kepada form seperti terlihat pada gambar :

DINAS PENDIDIKAN KAB. SOLOK
SEKOLAH DASAR NEGERI 006 GUGUAK
LAPORAN DATA GURU

Kode Guru 1234567	Nama Guru example guru	Tempat Lahir padang	Tanggal Lahir 01-01-1991	Alamat jl padang solok	No Telfon 8
----------------------	---------------------------	------------------------	-----------------------------	---------------------------	----------------

Solok Mon Jun 24 17:14:00 ICT 2019
Kepala Sekolah
()

4.11 Laporan Rekapitulasi Gaji

Laporan rekapitulasi gaji guru yaitu hasil input dari data guru kriteria

ditampilkan kembali kepada form seperti:

DINAS PENDIDIKAN KAB. SOLOK
SEKOLAH DASAR NEGERI 006 GUGUAK
REKAP GAJI GURU
Mon Jun 24 17:15:13 ICT 2019

No Resi 1	Kode Guru 1	Nama Guru aldo	Gaji Pokok 40000000	Tunjangan 40000000	Potongan 20000	4	0	0
--------------	----------------	-------------------	------------------------	-----------------------	-------------------	---	---	---

Solok Mon Jun 24 17:15:13 ICT 2019
Kepala Sekolah
()

2. Kesimpulan

Kesimpulan harus memberikan ringkasan:

- Apa yang telah dipelajari (ini biasanya pertama)
- Apa yang masih harus dipelajari (arah untuk penelitian masa depan)
- Kekurangan dari apa yang telah dilakukan (evaluasi)
- Manfaat, keuntungan, aplikasi, dll penelitian (evaluasi).

Daftar Pustaka

- A. S, Rosa, dan M. Shalahuddin.** 2013. *Rekayasa Perangkat Lunak (Terstruktur dan Berorientasi Objek)*. Yogyakarta : Bandung : Informatika.
- Hariyanto, Bambang.** 2014. *Esensi-esensi Pemrograman Java*. Bandung : Informatika.
- Munawar.** 2018. *Analisis Perancangan Sistem Berorientasi Objek dengan UML (Unified Modeling Language)*. Depok : Bandung : Informatika.
- Darmawan, Dr Deni, dan Kunkun Nur Fauzi.** 2013. *Sistem Informasi Manajemen*. Rosdakarya : PT Remaja.
- Sidik, Betha.** 2014. *Pemrograman Web dengan PHP*. Bandung : Informatika.
- Pratama, I Putu Agus Eka.** 2013. *Sistem Informasi Dan Implementasinya*. Bandung : Informatika.
- Sutabri, Tata.** 2014. “ *Sistem Informasi Manajemen*”. Jakarta : Andi.
- Tohari, Hamim.** 2014. *Astah (Analisa serta Perancangan Sistem Informasi melalui Pendekatan UML)*. Yogyakarta : Andi.
- Chan, Syahrial.** 2017. *Membuat Aplikasi Database dengan PowerBuilder 12.6 dan MySQL*. Jakarta : Komputindo : PT. Elex Media.
- Enterprise, Jubilee.** 2015. *Mengenal Jawa dan Database dengan NetBeans*. Yogyakarta : Komputindo : PT. Elex Media.