

SISTEM INFORMASI PENGUSULAN KENAIKAN GAJI BERKALA BERBASIS WEB PADA DINAS PENDIDIKAN KABUPATEN INDRAGIRI HILIR

T.Ari Indra

Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer
Universitas Islam Indragiri (UNISI)
Jl. Parit 1 Tembilahan Hulu, Tembilahan Riau
tengkuariindra@gmail.com,

ABSTRAK

Dinas pendidikan Kabupaten Indragiri Hilir merupakan instansi yang telah menggunakan sistem komputerisasi dalam melaksanakan kegiatannya. Namun berbagai jenis sistem yang digunakan sangat memungkinkan timbulnya berbagai kerumitan dalam pencarian informasi-informasi, salah satunya informasi dalam mengolah pengusulan kenaikan gaji berkala yang dibutuhkan untuk memberikan laporan dan penilaian dari suatu kegiatan. Dalam pengolahan data kenaikan gaji berkala masih menggunakan cara manual dengan cara melihat dari tabel gaji, sehingga dalam pembuatan SK kenaikan gaji memerlukan waktu yang lama. sampai saat ini dinas pendidikan masih mengalami kesulitan dalam menemukan arif kepegawaian guru yang mengusulkan kenaikan gaji berkala, serta masih lambatnya proses pengajuan gaji berkala karena masih memakai sistem manual. Oleh karena itu diperlukan suatu aplikasi untuk memberikan solusi pada permasalahan tersebut. Dalam penelitian ini sistem informasi yang akan dikembangkan adalah sistem informasi modern berbasis web, sehingga bisa dikembangkan lebih lanjut demi kemajuan dan kepentingan instansi seiring dengan perkembangan teknologi informasi yang ada.

Kata Kunci : *Sistem Informasi, Pengusulan Kenaikan Gaji Berkala Berbasis Web*

1. PENDAHULUAN

Perkembangan Teknologi Informasi sekarang ini semakin cepat, hal ini sejalan dengan perkembangan komputer yang semakin hari semakin mengalami perkembangan semakin cepat. Perkembangan Teknologi Informasi yang semakin meningkat, menuntut sumber daya manusia untuk mengikuti perkembangan Teknologi.

Dinas Pendidikan Kabupaten Indragiri Hilir merupakan dinas yang bergerak dalam bidang pendidikan yang sangat erat hubungannya dalam bidang informasi. Dinas pendidikan Kabupaten Indragiri Hilir merupakan instansi yang telah menggunakan sistem komputerisasi dalam melaksanakan kegiatannya. Namun berbagai jenis sistem yang digunakan sangat memungkinkan timbulnya berbagai kerumitan dalam pencarian informasi – informasi. Informasi memiliki peranan penting dalam suatu perusahaan / perkantoran, salah satunya informasi dalam mengolah pengusulan kenaikan gaji berkala yang dibutuhkan untuk memberikan laporan dan penilaian dari suatu kegiatan, sampai saat ini dinas pendidikan masih mengalami kesulitan dalam menemukan arif kepegawaian guru yang mengusulkan kenaikan gaji berkala, serta masih lambatnya proses pengajuan gaji berkala karena masih memakai sistem manual. Berdasarkan hal tersebut diatas, maka penulis mengangkat judul yakni “Sistem Informasi Pengusulan Kenaikan Gaji Berkala Berbasis Web pada Dinas Pendidikan Kabupaten Indragiri Hilir”.

1. Sulitnya menemukan arsip data KGB, karena tempat penyimpanan berkas KGB masih bertumpuk-tumpuk dalam bentuk kertas.
 2. Lambatnya proses KGB, karena masih memakai sistem manual, sehingga memerlukan waktu yang relatif lama.
- Batasan Penelitian

1. Penelitian ini hanya membahas pada KGB PNS khususnya Guru.
2. Aplikasi ini hanya berjalan di *localhost* tidak berbasis internet.

Tujuan Penelitian

1. Mempemudah dalam pembuatan laporan KGB.
2. Agar pengusulan KGB menjadi lebih cepat dan mudah.

*T Ari, Sistem Informasi Pengusulan Kenaikan Gaji Berkala Berbasis Web
Pada Dinas Pendidikan Kabupaten Indragiri Hilir*

3. Mempermudah dalam mencari data KGB.

Manfaat Penelitian

1. Untuk mempercepat proses laporan data KGB.
2. Untuk memudahkan dalam mencari data kepegawaian Guru yang mengusulkan KGB.
3. Untuk mempermudah proses pengusulan KGB.

2. LANDASAN TEORI

2.1 Sistem Informasi

Sesungguhnya yang dimaksud dengan sistem informasi tidak harus melibatkan komputer. Sistem informasi yang menggunakan komputer biasa disebut sistem informasi berbasis komputer. Dalam prakteknya istilah sistem informasi lebih sering dipakai tanpa embel-embel berbasis komputer walaupun dalam keadaannya komputer merupakan bagian yang penting.

Menurut Hall (Kadir, 2003) Sistem Informasi adalah sebuah rangkaian prosedur formal di mana data dikelompokkan, diproses menjadi informasi dan didistribusikan kepada pemakai.

2.1.1 Pengertian Sistem

Jogiyanto, (1999) mendefinisikan Sistem yaitu suatu Sistem adalah kumpulan dari elemen-elemen untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Suatu sistem mempunyai maksud tertentu, ada yang menyebutkan maksud dari suatu sistem adalah untuk mencapai suatu tujuan (*goal*) dan ada yang menyebutkan untuk mencapai suatu sasaran (*objectives*). Goal biasanya dihubungkan dengan ruang lingkup yang lebih luas.

2.1.2 Pengertian Informasi

Jogiyanto, (1999) Informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya. Kegunaan informasi adalah untuk mengurangi ketidak pastian di dalam proses pengambilan keputusan tentang suatu keadaan. Informasi yang digunakan di dalam suatu sistem umum nya digunakan untuk beberapa kegunaan. Informasi digunakan tidak hanya oleh satu orang pihak di dalam organisasi. Nilai organisasi ditentukan oleh dua hal yaitu manfaat dan biaya untuk mendapatkannya. Suatu informasi dikatakan bernilai bila manfaatnya lebih efektif dibandingkan dengan biaya untuk mendapatkan informasi tersebut.

2.2 Konsep Dasar Sistem

Telah diketahui bahwa informasi merupakan hal yang sangat penting bagi manajemen dalam mengambil keputusan. Pertanyaannya adalah dari mana informasi tersebut di dapatkan. Informasi dapat diperoleh dari sistem informasi (*Information system*) atau di sebut juga dengan *Processing system* atau *Information Processing System* atau *Information-Generating System*.

2.3 Konsep Dasar Informasi

McLead (Ladjamudin, 2005) mendefinisikan informasi sebagai data yang telah diolah menjadi bentuk yang lebih berarti bagi penerimanya. Alat pengolah informasi dapat meliputi elemen komputer, elemen non komputer atau kombinasinya.

Informasi merupakan data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya. Tanpa suatu informasi, suatu sistem tidak akan berjalan dengan lancar dan akhirnya bisa mati. Suatu organisasi tanpa adanya suatu informasi maka organisasi tersebut tidak bisa berjalan dan tidak bisa beroperasi.

2.3.1 Siklus Informasi

Menurut Jogiyanto, (1999) Data merupakan bentuk yang masih mentah, sehingga dapat sehingga perlu diolah lebih lanjut, data diolah melalui suatu model untuk dihasilkan informasi. Data dapat berbentuk simbol-simbol semacam huruf-huruf atau alphabet, angka-angka, bentuk-bentuk suara, sinyal-sinyal, gambar-gambar dan sebagainya.

Data yang diolah melalui suatu model menjadi informasi, penerima kemudian menerima informasi tersebut, membuat suatu keputusan dan melakukan tindakan, yang berarti menghasilkan suatu tindakan yang lain yang akan membuat sejumlah data kembali. Data tersebut akan ditangkap sebagai input, diproses kembali lewat suatu model dan seterusnya membentuk suatu siklus. Siklus ini oleh John Burch disebut dengan siklus informasi (*information cycle*). Siklus ini disebut juga dengan siklus pengolahan data.

2.3.2 Kualitas Informasi

Menurut Ladjamudin, (2005) Kualitas informasi (*quality of information*) sangat dipengaruhi atau ditentukan oleh tiga hal sebagai berikut:

1. Relevan (*relevancy*), seberapa jauh tingkat relevansi informasi tersebut terhadap kenyataan kenyataan kejadian masa lalu, kejadian hari ini, dan kejadian yang akan datang. Informasi yang berkualitas akan mampu menunjukkan benang merah relevansi kejadian masa lalu, hari ini, dan masa depan sebagai sebuah bentuk aktivitas yang kongkrit dan mampu dilaksanakan, dan dibuktikan oleh siapa saja.
2. Akurat (*Accuracy*), Suatu informasi dikatakan akurat berkualitas jika seluruh kebutuhan informasi tersebut telah tersampaikan (*Completeness*), seluruh pesan telah benar / sesuai (*Correctness*), serta pesan yang disampaikan sudah lengkap atau hanya sistem yang diinginkan oleh user (*Security*).
3. Tepat waktu (*Timeliness*), Berbagai proses dapat diselesaikan dengan tepat waktu, laporan-laporan yang dibutuhkan dapat disampaikan tepat waktu.
4. Ekonomis (*Economy*), Informasi yang dihasilkan mempunyai daya jual yang tinggi, serta biaya operasional untuk menghasilkan informasi tersebut minimal, informasi tersebut juga mampu memberikan dampak yang luas terhadap laju pertumbuhan ekonomi dan teknologi informasi.
5. Efisien (*Efficiency*), informasi yang berkualitas memiliki sintaks ataupun kalimat yang sederhana (tidak berbelit-belit, tidak juga puitis, bahkan romantis), namun mampu memberikan makna dan hasil yang mendalam, atau bahkan menggetarkan setiap orang atau benda apapun yang menerimanya.
6. Dapat dipercaya (*Reliability*), informasi tersebut berasal dari sumber yang dapat dipercaya. Sumber tersebut juga telah teruji tingkat kejujurannya. Misalnya output suatu program komputer, bisa dikategorikan sebagai reliability, karena program komputer akan diberikan output sesuai dengan input yang diberikan, dan outputnya tidak pernah dipengaruhi oleh iming-iming jabatan, ataupun setumpuk nilai rupiah.

2.4 Konsep Dasar Sistem Informasi

Telah diketahui bahwa informasi merupakan hal yang sangat penting bagi manajemen dalam pengambilan keputusan. Pertanyaannya adalah darimana informasi tersebut bisa didapatkan. Informasi dapat diperoleh dari sistem informasi (*information systems*) atau disebut juga dengan *processing systems* atau *information processing systems* atau *information generating systems*.

Menurut Robert (Jogiyanto, 1999) Sistem informasi adalah suatu sistem didalam 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 diperlukan.

2.5 System Development Live Cycle (SDLC)

Jogiyanto (2005), Pengembang sistem dapat berarti menyusun sistem yang baru untuk menggantikan sistem yang lama secara keseluruhan atau memperbaiki sistem yang telah ada. Sistem yang lama perlu diperbaiki karena adanya permasalahan-permasalahan yang timbul di sistem yang lama.

Siklus hidup Pengembangan sistem (*System Development Life Cycle*) atau SDLC merupakan suatu bentuk yang digunakan untuk menggambarkan tahapan dan langkah-langkah didalam tahapan tersebut dalam proses pengembangannya. Tahapan tersebut terdiri dari:

1. Kebijakan dan Perencanaan Sistem
Kebijakan sistem (*system policy*) merupakan landasan dan dukungan dari manajemen puncak untuk membuat perencanaan sistem. Perencanaan sistem (*system planning*) merupakan pedoman untuk melakukan pengembangan sistem.
2. Analisa Sistem
Analisa sistem merupakan tahapan menganalisis sistem untuk menemukan kelemahan-kelemahannya sehingga dapat diusulkan perbaikannya.
3. Desain (perancangan) sistem secara umum
Desain sistem secara umum merupakan persiapan dari desain terinci yang mengidentifikasi komponen-komponen sistem informasi yang akan didesain secara rinci.
4. Desain (perancangan) sistem terinci
Desain sistem terinci dimaksudkan untuk pemrograman komputer dan ahli teknik lainnya yang akan mengimplementasikan sistem.
5. Seleksi Sistem

Seleksi sistem merupakan tahap untuk memilih perangkat keras dan perangkat lunak untuk sistem informasi.

6. Implementasi

Implementasi sistem yaitu tahapan menerapkan sistem supaya sistem siap dioperasikan.

7. Perawatan Sistem

Perawatan sistem merupakan tahapan setelah pengembang sistem selesai dilakukan atau sistem telah dioperasikan

2.6 Kenaikan Gaji Berkala

Kenaikan gaji berkala adalah kenaikan gaji yang diberikan kepada pegawai negeri sipil yang telah mencapai masa kerja golongan yang ditentukan untuk kenaikan gaji berkala yaitu setiap dua tahun sekali.

2.7. Analisa Sistem

Analisa sistem dapat didefinisikan sebagai penguraian dari suatu sistem yang utuh dalam bagian komponen-komponen nya dengan maksud untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikannya.

2.7.1 Analisa PIECES

Hanif alfattah (2007), analisa pieces adalah analisa yang digunakan dalam pembuatan sistem informasi, analisa pieces yaitu menganalisa data yang diperlukan dalam pembuatan sistem.

2.8 Alat Perancangan Sistem

Perancangan sistem menurut Burch dan Grudnitski (1986), seperti yang di kutip oleh Jogyanto adalah penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa.

2.8.1 Alat Perancangan Sistem

Alat perancangan sistem digunakan untuk melakukan kegiatan perancangan sistem, untuk memudahkan dalam penggambaran sistem yang sedang dirancang.

2.8.1.1 Bagan Alir Dokumen

Jogyanto (2005) Bagan alir dokumen (*dokument flowchart*) atau disebut juga bagan alir formulir (*form flowchart*) atau (*paperwork flowchart*) merupakan bagan yang menunjukkan arus dari laporan dan formulir termasuk tembusan – tembusannya.

2.8.1.2 Diagram Konteks

Menurut Ladjamudin (2005) Diagram konteks adalah diagram yang terdiri dari suatu proses dan menggambarkan ruang lingkup suatu sistem. *Diagram konteks* merupakan level tertinggi dari DFD yang menggambarkan seluruh *input* ke sistem atau *output* dari sistem.

Menurut Kristanto, (2008) *diagram konteks* adalah sebuah diagram sederhana yang menggambarkan hubungan antara *entity* luar, masukan dan keseluruhan dari sistem. Dengan *konteks* direpresentasikan dengan lingkungan tunggal yang mewakili keseluruhan sistem.

2.8.1.3 Data Flow Diagram (DFD)

Menurut Ladjamudin (2005) data *flow* diagram merupakan model dari sistem untuk menggambarkan pembagian sistem ke model yang lebih kecil. Salah satu keuntungan menggunakan diagram data adalah memudahkan pemakai atau user yang kurang menguasai bidang komputer untuk mengerti sistem yang akan dijalankan.

Simbol-simbol yang digunakan di DFD mewakili maksud tertentu, yaitu:

- External entity* (kesatuan Luar) atau *boundary* (batas sistem), Setiap sistem pasti memiliki batas sistem (*boundary*) yang memisahkan suatu sistem dengan lingkungan luarnya. Kesatuan luar (*external entity*) merupakan kesatuan di lingkungan luar sistem yang dapat berupa orang, organisasi atau sistem lainnya yang berada di lingkungan luarnya yang memberikan *input* atau menerima *output* dari sistem.
- Data flow* (arus data), Arus data di DFD diberi simbol panah. Arus data ini mengalir diantara proses, simpanan, dan kesatuan luar.
- Process* (proses), Suatu proses adalah kegiatan atau kerja yang dilakukan oleh orang, mesin atau komputer dari hasil suatu arus data yang masuk ke dalam proses untuk dihasilkan arus data yang akan keluar dari proses.
- Data Store* (Simpanan Data), Simpanan data (*data store*) merupakan simpanan dari data yang dapat berupa suatu *file* atau *database* di komputer, suatu arsip atau catatan manual dan lain sebagainya.

2.8.1.4 Diagram Nol / Zero

Ladjamudin (2005) *Diagram nol* adalah diagram yang menggambarkan proses dari *data flow diagram*. *Diagram nol* memberikan pandangan secara menyeluruh mengenai sistem yang ditangani, menunjukkan tentang fungsi-fungsi utama atau proses yang ada, aliran data, dan *eksternal entity*. Pada level ini sudah memungkinkan adanya / digambarkannya *data store* yang digunakan. Untuk proses yang tidak dirinci lagi pada level selanjutnya, symbol “*” atau ‘p (*functional primitive*) dapat ditambahkan pada akhir nomor proses. Keseimbangan *input* dan *output (balacing)* antara diagram 0 dengan *diagram konteks* harus terpelihara.

2.8.1.5 Diagram Rinci (*Level Diagram*)

Ladjamudin (2005) Diagram rinci adalah digram yang menguraikan proses apa yang ada dalam *diagram zero* atau *diagram level* di atasnya.

2.9 Perancangan Basis Data

Menurut Jogiyanto (2005), basis data merupakan kumpulan dari data yang saling berhubungan tersimpan di perangkat keras komputer dan digunakan perangkat lunak untuk memanipulasinya.

2.9.1 Normalisasi

Menurut Indrajani (2002) Normalisasi adalah Suatu teknik formal yang dapat digunakan dalam perancangan basis data. Bentuk normalisasi adalah suatu aturan yang dikenakan pada tabel-tabel dalam basis data dan harus dipenuhi oleh tabel-tabel tersebut pada level-level normalisasi. Ada macam-macam bentuk normalisasi, diantaranya adalah bentuk tidak normal, bentuk normal pertama, bentuk normal kedua dan bentuk normal ketiga.

2.9.2 Entity Relationship Diagram (ERD)

ERD adalah suatu model jaringan yang menggunakan susunan data yang disimpan didalam sistem secara abstrak.

2.10 Flowchart

Menurut Ladjamudin, (2005). *Flowchart* adalah cara penyajian dari suatu algoritma. Dalam pembuatan *flowchart* tidak ada rumus atau patokan yang bersifat mutlak. Karena *flowchart* merupakan gambaran hasil pemikiran dalam menganalisa suatu masalah dengan komputer. Sehingga *flowchart* yang dihasilkan dapat bervariasi antara satu pemrogram dengan pemrogram lainnya.

2.11 Bahasa Pemrograman

Bahasa pemrograman, atau sering diistilahkan juga dengan bahasa komputer, adalah teknik komando/instruksi standar untuk memerintah komputer. Bahasa pemrograman ini merupakan suatu himpunan dari aturan sintaks dan semantik yang dipakai untuk mendefinisikan program komputer.

2.11.1 MySQL

Menurut Nugroho (2004), MySQL merupakan database yang paling digemari kalangan *Programmer web*, dengan alasan bahwa program ini merupakan database yang sangat kuat dan cukup stabil untuk digunakan sebagai media penyimpanan data. Sebagai sebuah database Server yang mampu untuk manajemen database dengan baik .Di dalam dunia Internet, MySQL dijadikan sebagai sebuah database yang paling banyak digunakan selain database yang bersifat *share ware* seperti *Ms Access*, penggunaan MySQL ini biasanya dipadukan dengan menggunakan program aplikasi PHP, karena dengan menggunakan kedua program tersebut di atas telah terbukti akan kehandalannya dalam menangani permintaan data. Pada distro database ini, MySQL memiliki *query* yang telah distandardkan oleh ANSI/ISO yaitu menggunakan bahasa SQL sebagai bahasa permintaannya ,hal tersebut juga telah dimiliki oleh bentuk-bentuk Database Server seperti *Oracle*, *PostgreSQL*, *MSQL*, *SQL Server* maupun bentuk-bentuk database yang berjalan pada mode grafis (sifatnya Visual) seperti *Interbase* yang diproduksi oleh Borland.

2.11.2 Pengenalan HTML

HTML adalah kependekan dari (*HyperText Markup Language*), merupakan sebuah bahasa *Scripting* yang berguna untuk menuliskan halaman Web. Pada halaman Web HTML dijadikan sebagai Bahasa Script yang berjalan bersama berbagai bahasa *Scripting* Pemrograman lainnya.

2.11.3 Sintak Dasar HTML

Sebagai sebuah elemen dasar di dalam *pemrograman Web*, HTML memiliki beberapa aturan-aturan dalam penulisannya yang kesemuanya itu harus kita penuhi dalam penulisannya. Sehingga dengan adanya aturan-aturan tersebut, sebagai seorang programer Web kita harus konsisten dalam hal semua penulisan Tag-tag HTML.

2.12 PHP

Ada beberapa pengertian tentang PHP, akan tetapi, kurang lebih PHP dapat kita ambil arti sebagai PHP *Hypertext Preprocessor*. Ini merupakan bahasa yang hanya dapat berjalan pada server yang hasilnya dapat ditampilkan pada klien. PHP merupakan bahasa standar yang digunakan dalam dunia web site. PHP adalah bahasa pemrograman yang berbentuk *script* yang diletakkan di dalam *server web*. PHP telah dicipta terutama untuk kegunaan *web* dan boleh menghubungkan *query database* dan menggunakan simple task yang boleh diluruskan dengan 3 atau 4 baris kod saja. PHP dapat menukarkan static website yang menggunakan HTML ke *dynamic web pages* yang berfungsi secara automatik seperti ASP, CGI, dan sebagainya.

2.12.1 Sejarah PHP

Sekitar tahun 1994, Lerdorf telah meletakkan bersama Perl *scripts* untuk membuat siapa yang telah melihat resumennya terkesan, kemudian sedikit demi sedikit pengguna atau programmer mulai menyukai script ini. Selanjutnya dibentangkannya sebagai package, yaitu *Personal Home Page tools*. Dengan penggalan ini dia telah mencipta *engine* untuk script ini dan mencipta tool yang lain untuk mengambil input dari HTML form: F1. Form *Interpreter* juga dikenali sebagai PHP/F1 atau PHP2 ini berlaku sekitar tahun 1995.

2.12.2 Teknik menuliskan Script PHP

Ada beberapa cara menuliskan Script PHP

1. `<? Skript PHP anda ada disini ?>` atau
2. `<?php Skript PHP anda ada disini ?>` atau
3. `<% Skript PHP anda ada disini %>` atau
4. `<SCRIPT language="php"> Skript php anda ada disini </SCRIPT>`

Jadi, semua kata dan script yang diletakkan pada daerah script akan dianggap sebagai perintah PHP sehingga jika terjadi kesalahan atau kata-katanya tidak sesuai dengan program akan dianggap salah dan akan mengakibatkan program menjadi *error*.

2.12.3 Editor PHP

Mungkin sebagian orang masih awam dengan PHP, merasa bingung dengan editor PHP. PHP tidak seperti program-program lain seperti *Pascal*, *Clipper* maupun pemrograman *visual* yang memiliki editor sendiri dalam menuliskan perintahnya, jika kita lihat pada pembahasan sebelumnya PHP merupakan sebuah pemrograman yang berbentuk script, jadi PHP tidak memiliki editor khusus bawaan dalam menuliskan scriptnya.

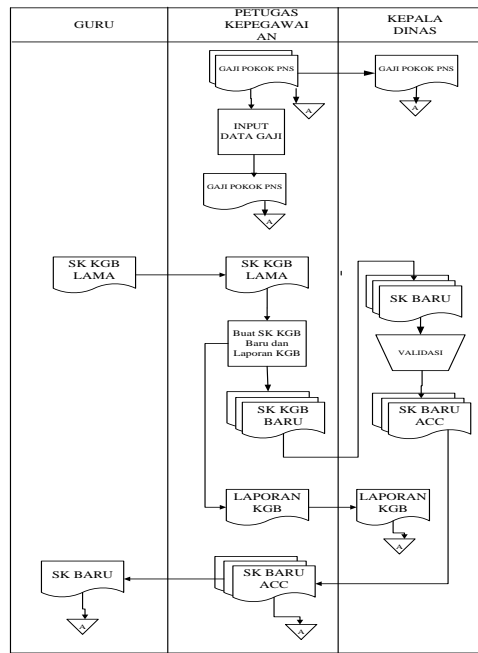
3. METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Metode penelitian penulis lakukan agar dalam penyusunan penelitian ini, dapat memperoleh data – data yang dibutuhkan yang sesuai dengan kebutuhan penelitian, sehingga penyusunan laporan penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik.

3.2 Bagan Alir Dokumen Yang Dirancang

Berikut adalah Bagan Alir Dokumen Pengajuan gaji berkala, pengajuan pangkat, dan pengajuan mutasi yang akan penulis rancang untuk dinas Pendidikan Kabupaten Indragiri Hilir adalah sebagai berikut :



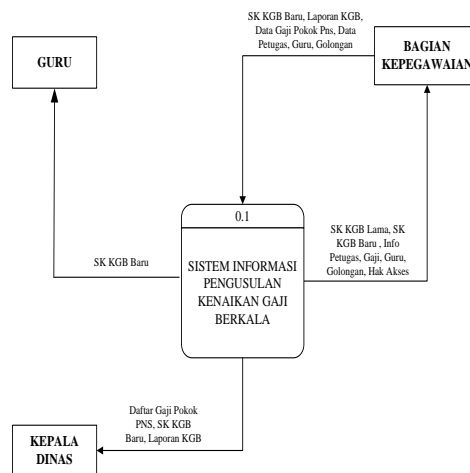
Gambar 3.1 BAD yang dirancang

Pada **Gambar 3.1** data gaji di simpan dalam sebuah database, dan pembuatan SK KGB menggunakan sistem komputerisasi.

4. PEMBAHASAN DAN IMPLEMENTASI

4.2.1 Context Diagram

Berikut ini adalah gambar Context Diagram



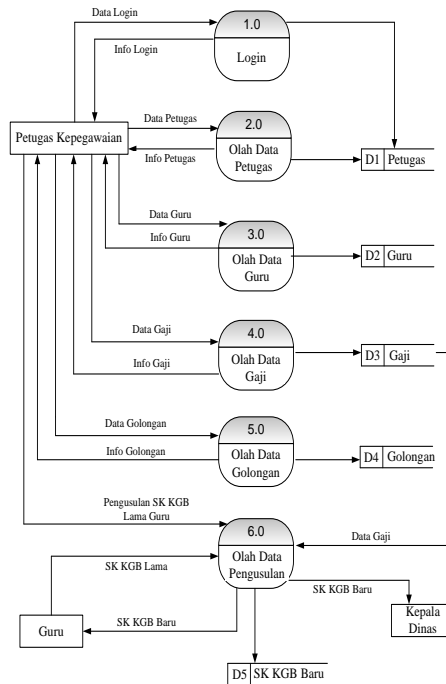
Gambar 4.1 Context Diagram

Contexts Diagram **Gambar 4.1** menggambarkan secara umum aliran data yang masuk dan keluar dari sistem dari tiap komponen. Komponen yang berhubungan dengan sistem informasi pengajuan kenaikan gaji berkala, adalah : Guru, Bagian kepegawaian, Kepala Dinas.

4.2.1.1 DFD Level 0

Data Flow Diagram ini memberikan pandangan secara menyeluruh mengenai sistem yang ditangani, menunjukkan tentang fungsi-fungsi utama atau proses yang ada, aliran data, dan *eksternal entity*.

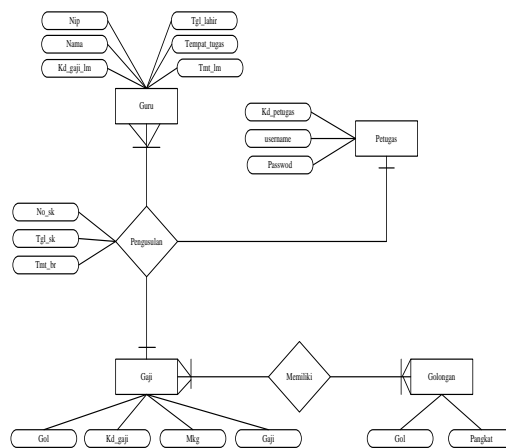
Berikut ini adalah gambar dari DFD level 0



Gambar 4.2 DFD Level 0

4.3 Rancangan Database

Berikut ini adalah rancangan database yang di rancang.

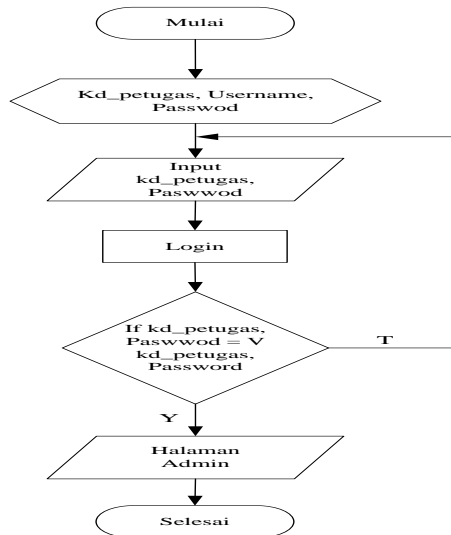


Gambar 4.3 Entity Relationship Diagram

4.4 Rancangan Logika Program

Perancangan Logika Program yaitu rancangan logika program yang akan di buat, dalam perancangan logika program akan di jelaskan dalam bentuk *FlowChart*.

1. *Flowchart Login*



Gambar 4.4 Flowchart Login

IMPLEMENTASI

4.5 Implementasi Sistem

Sebelum sistem diterapkan dan di implementasikan, maka sistem tersebut harus jauh dari kesalahan – kesalahan penulisan bahasa, kesalahan sewaktu proses atau kesalahan dalam logika. Setelah sistem tersebut telah sesuai dan tidak ada kesalahan sistem tersebut di coba dengan membuka halaman – halaman yang ada.

Pengaksesan sistem ini admin yang mempunyai hak akses penuh dalam mengelola isi program tersebut, dari pengelolaan data sampai laporan – laporan yang dibutuhkan.

4.5.1 Implementasi Program

Implementasi dilakukan agar setiap pengguna sistem dapat mengerti tentang bagaimana cara kerja sistem tersebut. Dibawah ini adalah beberapa implementasi dari sistem kenaikan gaji berkala.

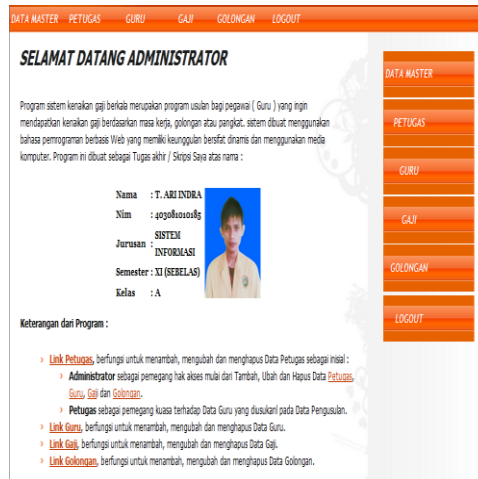
1. Halaman *Login*

Berikut ini adalah halaman login petugas dari sistem kenaikan gaji berkala berbasis web pada Dinas Pendidikan Kabupaten Indragiri Hilir. Pada halaman login ini harus di isikan username dan password, untuk masuk kehalaman berikutnya.



Gambar 4.5 Halaman Login

2. Halaman Utama Admin



Gambar 4.6 Halaman Utama Admin

3. Halaman Pengusulan Gaji Berkala

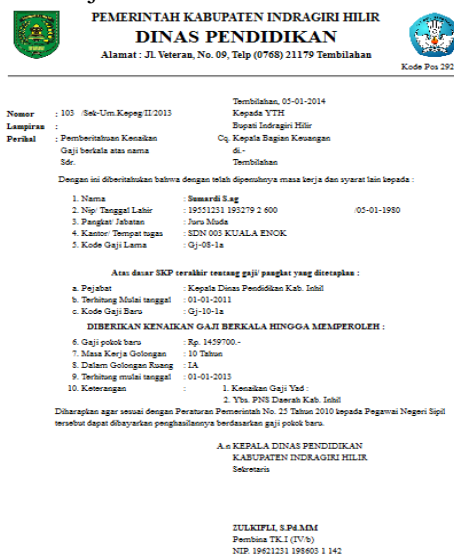
Berikut ini adalah halaman pengusulan kenaikan gaji berkala yang di usulkan oleh guru.



Jumlah 1 dan 4 dan Total 4

Gambar 4.7 Halaman Pengusulan Gaji Berkala

4. Tampilan Output SK Kenaikan Gaji Berkala



Gambar 4.8 Output SK kgb

5. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Dari pembahasan-pembahasan yang telah diuraikan diatas, penulis dapat menyimpulkan beberapa hal sebagai berikut :

1. Sistem informasi pengusulan kenaikan gaji berkala ini memudahkan dalam menemukan arsip data kenaikan gaji berkala.
2. Sistem informasi pengusulan kenaikan gaji berkala ini dapat dilakukan dengan cepat, karena sudah memakai sistem terkomputerisasi.
3. Penginputan data SK KGB tidak lagi secara manual, sehingga mempermudah dalam pembuatan SK KGB.

5.2 Saran

Sebagai penutup dari tugas akhir ini, penulis dapat memberikan beberapa saran diantaranya :

1. Diharapkan untuk melakukan pengenalan terhadap sistem informasi yang baru kepada pegawai atau petugas sebagai pengguna sistem.
2. Diharapkan pada peneliti selanjutnya dapat mengembangkan lebih lanjut penelitian ini, agar mendapatkan hasil yang lebih baik sesuai dengan kebutuhan.

DAFTAR PUSTAKA

- Al – Bahra, L. (2005), *Analisa dan Desain Sistem Informasi, Graha ilmu, Yogyakarta.*
- Jogiyanto HM. (1999), *Analisis & Desain Sistem Informasi Andi Yogyakarta.*
- Kadir. (2003), *Pengenalan Sistem Informasi, Andi Yogyakarta.*
- Indrajani (2002), *Pengantar Dan Sistem Basis Data, Elex Media Komputindo Jakarta.*
- Kristanto. (2008), *Perancangan Sistem Informasi dan Aplikasinya. Yogyakarta Gava Media.*
- Nugroho. (2004), *Aplikasi Pemrograman Web Dinamis dengan PHP dan MySQL. Yogyakarta Gava Media.*
- Hanif, A.F. (2007), *Analisa dan Perancangan Sistem Informasi. Edisi 1, Andi, Yogyakarta.*