

SISTEM PENGGAJIAN GURU PADA SMP ISLAM AL KHOLILY AL HASANY

Vera Della Youelisa Maf'ula
Wiji Setyaningsih

¹ Teknik Informatika, Universitas Kanjuruhan Malang, veradellaym@gmail.com

² Teknik Informatika, Universitas Kanjuruhan Malang, Wiji_Setiya@yahoo.co.id

ABSTRAK

Sistem Informasi Penggajian Guru pada SMPI Al Kholily Al Hasany saat ini mengalami permasalahan dalam penyajian informasi terkait dengan rekab absen, penghitungan gaji, total gaji secara keseluruhan, proses dengan penghitungan berdasarkan beberapa komponen potongan. Tujuan dari pelaksanaan penelitian adalah mempercepat dan mempermudah pengolahan data penggajian yang terintegrasi pada trans pinjaman, jumlah jam ngajar dan rekab absen perbulan.

Berdasarkan dari hasil pembahasan pengembangan sistem informasi penggajian yang telah dilakukan, maka dapat diperoleh hasil atau kesimpulan sistem informasi penggajian yang diusulkan mampu mempersingkat waktu pengolahan data penggajian serta menghasilkan laporan-laporan penggajian dengan cepat dan akurat.

Kata Kunci : Sistem Informasi, Penggajian, Algoritma dan Pemrograman.

ABSTRACT

Payroll Information System Master on SMP islam Al Kholily Al has any in Blitar currently experiencing problems in the presentation of information related to absent, salary calculation, the salary as whole, the process associated with the calculation based on several components of the piece. the purpose of the implementation of the research is to accelerate and facilitate intergrated processing payroll, on loan trans teach and the number of hours a month hiatus based on the result of the discussion of the development of payroll information system that has been done. can be obtained results or conclusions of the proposed payroll information system is able to shorten the processing time payroll file and generate reports quickly and accurately payroll.

Keywords : Information Systems, Payroll Master, Programming, Database.

1. Pendahuluan

Gaji guru adalah salah satu unsur yang sangat penting yang dapat mempengaruhi kinerja guru di suatu lingkup pendidikan, sebab gaji guru adalah alat untuk memenuhi berbagai kebutuhan guru sehingga dengan adanya gaji yang diberikan, para guru akan termotivasi untuk berkerja lebih giat.

Sistem penggajian guru SMP Islam Al Kholily Al Hasany di Blitar adalah salah satu Instansi Pemerintah yang bergerak dibidang pendidikan yang menggunakan program terkomputerisasi. Banyaknya guru dan staf sering merepotkan petugas pengelola keuangan dalam mengatur pembayaran gaji guru karena di SMP Islam Al Kholily Al Hasany di Blitar adalah salah satu sekolah yang dalam melakukan pengolahan data penggajian masih menggunakan sistem menghitung absensi guru secara manual.

Berdasarkan pertimbangan-pertimbangan tersebut di atas, diperlukan sebuah database penggajian di suatu sekolah supaya proses pengelolaan penggajian guru dapat dengan mudah dilakukan. Sehingga penulis membuat suatu aplikasi dengan menggunakan Microsoft access sebagai databasenya dan menggunakan Borland Delphi sebagai bahasa pemrogramannya, keputusan dalam pemilihan Borland Delphi 7.0 diambil karena menyediakan perangkat yang dapat digunakan untuk membuat progam aplikasi. Dengan adanya latar belakang ini, timbulah gagasan skripsi dengan judul: ***“Aplikasi Penggajian Guru Pada SMP Islam Al Kholily Al Hasany Di Blitar Menggunakan Bahasa Pemrograman Delphi”***.

2. Tinjauan Pustaka

Gaji guru adalah salah satu unsur yang sangat penting yang dapat mempengaruhi kinerja guru di suatu lingkup pendidikan, sebab gaji guru adalah alat untuk memenuhi berbagai kebutuhan guru sehingga dengan adanya gaji yang diberikan, para guru akan termotivasi untuk bekerja lebih giat. (Mulyono,2004)

Gaji dapat disebut juga sebagai upah namun demikian,gaji dan upah mempunyai

perbedaan yang terletak pada kekuatan kontrak kerja dan jangka waktu penerimaan.

Berdasarkan jangka waktu penerimaan, seseorang yang menerima gaji akan diberikan setiap akhir bulan, sedangkan seseorang yang menerima upah akan di berikan setiap hari atau minggu.definisi gaji sebagai imbalan yang diberikan kepada pegawai yang di beri tugas-tugas administrasi dan pimpinan yang jumlahnya biasa tetap secara bulanan. (Soemarso,2006)

Gaji pokok adalah gaji dasar yang ditetapkan untuk melaksanakan satu jabatan atau pekerjaan tertentu pada golongan pangkat dan waktu tertentu. Gaji pokok di sutau perusahaan disusun menurut jenjang jabatan dan jenjang kepangkatan (Samsudin, 2006).

Penggajian adalah suatu penerimaan sebagai imbalan dari pengusaha kepada karyawan untuk suatu pekerjaan atau jasa yang telah atau dilakukan dan dinyatakan atau dinilai dalam bentuk uang yang ditetapkan atas dasar suatu persetujuan atau peraturan perundang-undangan serta dibayarkan atas dasar suatu perjanjian kerja antara pengusaha dengan karyawan termasuk tunjangan, baik untuk karyawan itu sendiri maupun untuk keluarga (Sumarsono, 2003). Sistem pengupahan atau penggajian merupakan kerangka bagaimana upah diatur dan ditetapkan sistem. Pengupahan di Indonesia pada umumnya didasarkan kepada tiga fungsi upah, yaitu:

- a. menjamin kehidupan yang layak bagi pekerja dan keluarganya
- b. mencerminkan imbalan atas hasil kerja seseorang
- c. menyediakan insentif untuk mendorong peningkatan produktivitas kerja. (Sumarsono, 2003).

Hal yang paling dominan ketika perancangan suatu aplikasi dilakukan adalah memodelkan kebutuhan pemakai.

Ada banyak cara untuk memodelkan aplikasi sebagaimana banyak cara yang

digunakan oleh seorang arsitek untuk membangun sebuah rumah.

pada dasarnya pemodelan tersebut merupakan kombinasi antara perangkat lunak dan perangkat keras yang digunakan. Perancangan suatu aplikasi termasuk dalam kegiatan rekayasa perangkat lunak, Proses rekayasa perangkat lunak dimulai jauh sebelum *coding* dilakukan dan berlanjut sampai tercapainya sebuah aplikasi yang diinginkan.

Pada dasarnya rekayasa perangkat lunak dilakukan untuk merancang suatu aplikasi atau software dengan mengurutkan transformasi masalah menjadi solusi perangkat lunak yang dapat bekerja dengan baik.

Perancangan sistem adalah pengembangan sistem baru dari sistem lama yang ada, dimana masalah-masalah yang terjadi pada sistem lama diharapkan sudah teratasi pada sistem yang baru. (Whitten, 2005)

Ada tiga alasan yang menyebabkan pemakaian pemodelan sistem, yaitu: (Kusrini, 2008).

1. Dapat memfokuskan perhatian pada hal-hal penting dalam sistem tanpa mesti terlibat terlalu jauh.
2. Mendiskusikan perubahan dan koneksi terhadap kebutuhan pemakai dengan resiko dan biaya minimal.
3. Menguji pengertian penganalisa sistem terhadap kebutuhan pemakai dan membantu pendisain sistem dan pemrograman membangun sistem.

Dalam dunia pemodelan sistem terdapat sejumlah cara yang mempresentasikan sistem melalui diagram, perangkat pemodelan meliputi:

Diagram Konteks (Context Diagram)

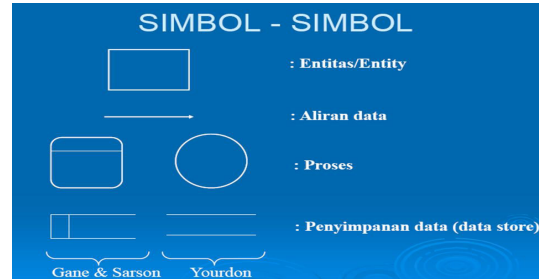
Untuk menggambarkan suatu interaksi dalam sistem informasi secara umum diperlukan suatu diagram konteks yang menjelaskan mengenai keterkaitan sistem informasi tersebut dengan entitas-entitas yang ada di dalam sistem.

Data Flow Diagram (DFD)

Data Flow Diagram atau sering di singkat DFD adalah perangkat – perangkat analisis dan perancangan yang terstruktur sehingga memungkinkan penganalisis sistem, memahami sistem dan subsistem secara visual sebagai

suatu rangkaian aliran data yang saling berkaitan entitas biasanya diberi nama dengan benda.

Berikut contoh simbol-simbol DFD :



Gambar 1 simbol-simbol DFD

Entity Relationship Diagram (ERD)

Menurut Edi Winarko (2006) Entity Relationship Diagram (ER-Diagram) adalah sebuah digram yang menggambarkan hubungan atau relasi antar entitas (Entity).

Relationship

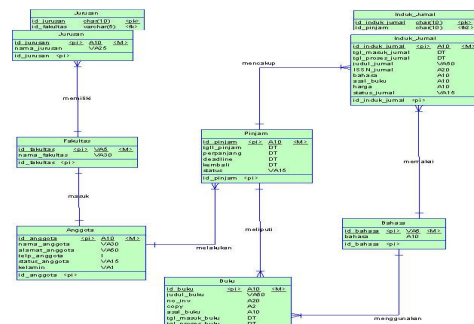
Relasi atau Hubungan ,relasi menunjukkan adanya hubungan di antara sejumlah entitas yang berasal dari himpunan entitas yang berbeda.

Penghubung antara himpunan relasi dengan himpunan entitas dan himpunan entitas dengan atribut dinyatakan dalam bentuk garis

Conceptual Data Model (CDM)

Model yang dibuat berdasarkan anggapan bahwa dunia nyata terdiri dari koleksi obyek-obyek dasar yang dinamakan entitas serta hubungan antara entitas-entitas itu. biasanya direpresentasikan dalam bentuk ERD. (Soemarso 2010)

Berikut contoh dari CDM :

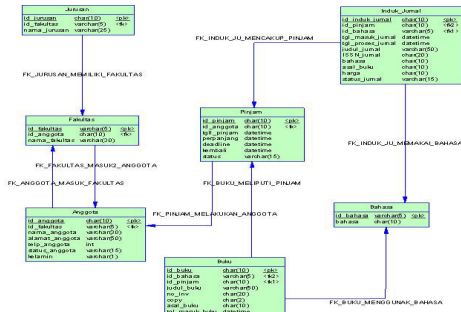


Gambar 2 contoh CDM

Physical Data Model (PDM)

Merupakan model yang menggunakan sejumlah tabel untuk menggambarkan data serta hubungan antara data-data tersebut. setiap table mempunyai sejumlah kolom di mana setiap kolom memiliki nama yang unik. PDM perancangan database secara fisik tipe data bersifat lebih khusus dan spesifik. (Jogiyanto,2004)

Berikut contoh dari PDM:



Gambar 3 contoh PDM

Borland Delphi

Borland Delphi 7.0 merupakan suatu bahasa pemrograman yang memberikan berbagai fasilitas pembuatan aplikasi untuk mengolah teks, grafik, angka, database dan aplikasi web. program ini mempunyai kemampuan luas yang terletak pada produktifitas, kualitas, pengembangan perangkat lunak, kecepatan kompilasi, pola desain yang menarik serta bahasa pemrogramannya terstruktur dan lengkap.

3. Pembahasan

3.1 Deskriptif Aplikasi

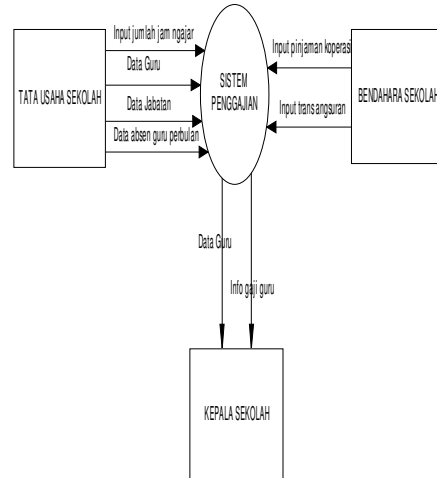
Aplikasi penggajian guru untuk SMP Islam AA, aplikasi penggajian guru yang penulis buat berbasis komputerisasi dan menggunakan bahasa pemrograman Borland Delphi, pembuatan aplikasi tersebut dilakukan agar para guru di SMP Islam AA dapat memperoleh kemudahan dalam melakukan proses kegiatan penggajian guru, dan dalam melakukan proses *input* dan *output* gaji guru, selain itu dengan adanya aplikasi ini maka waktu yang diperlukan dalam proses pengarsipan gaji guru dapat menjadi lebih singkat.

3.2 Perancangan Aplikasi

Dalam suatu pembangunan aplikasi, analisis perlu dilakukan sebelum tahap perancangan dilakukan. Perancangan aplikasi harus menganalisis kebutuhan apa saja yang diperlukan untuk membangun suatu perangkat lunak. Kebutuhan utama dalam perancangan aplikasi untuk penggajian guru serta perangkat lunak yang digunakan untuk membangun aplikasi penggajian guru dengan menggunakan bahasa pemrograman Borland Delphi.

Adapun perancangan sistem yang dibuat terdiri dari beberapa tahap perancangan sebagai berikut :

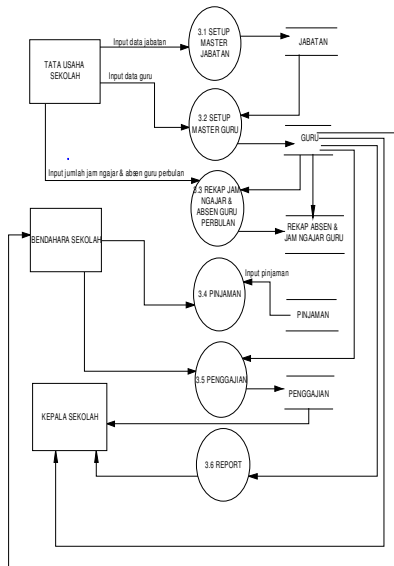
Perancangan Diagram Konteks



Gambar 4 Diagram Konteks

Pada gambar 3.1 menjelaskan bahwa dalam aplikasi penggajian guru terdapat tiga pengguna yaitu TU, Bendahara, dan Kepsek dengan kapasitas pekerjaan yang berbeda TU hanya bisa mengakses input jumlah jam mengajar, data guru, data jabatan, dan data absensi guru perbulan. Bendahara hanya bisa mengakses input master gaji pokok, input pinjaman koperasi, input angsuran guru, dan info gaji guru. Kemudian kepsek hanya bisa mengakses data guru dan info gaji guru.

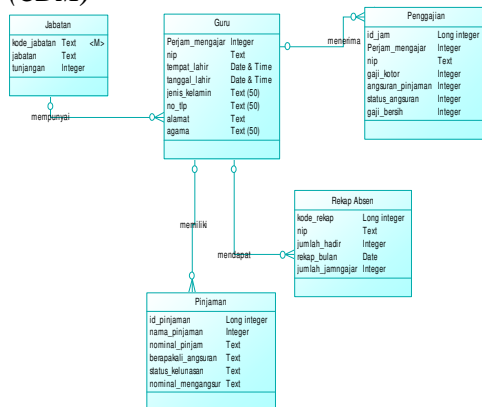
Perancangan Data Flow Diagram (DFD)



Gambar 5 Data Flow Diagram Level 1

DFD pada gambar 3.2 adalah penjelasan yang lebih spesifik dari diagram konteks pada gambar 3.1 tugas TU adalah menginput data jabatan, menginput data guru, menginput data absensi guru perbulan, dan menginput jumlah jam ngajar yang kemudian akan di proses dan Bendahara bertugas menginputkan data penggajian mulai dari gaji pokok dan pinjaman koperasi pada proses berikutnya semua data akan di jadikan laporan dan kemudian di serahkan pada Kespsek.

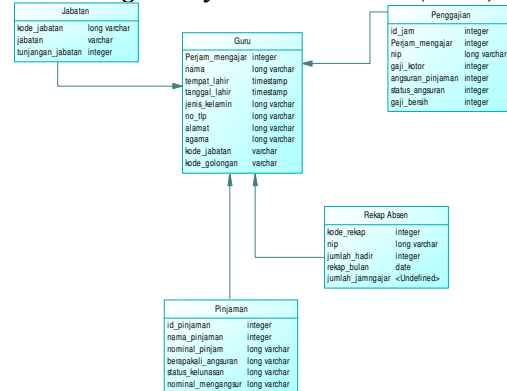
Perancangan Conceptual Data Model (CDM)



Gambar 6 CDM Aplikasi Penggajian Guru

CDM pada gambar 3.3 spesifikasi dari CDM tersebut adalah berisi tentang komponen-komponen himpunan entitas dan himpunan relasi yang masing-masing dilengkapi dengan beberapa atribut yang mempresentasikan seluruh fakta yang ditinjau dari keadaan yang nyata. Yakni dengan guru memiliki beberapa *entity* yaitu jabatan, rekap jam ngajar dan rekap absen untuk dapat menghitung transaksi penggajian dan pinjaman guru tersebut.

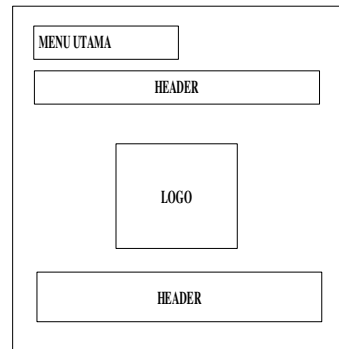
Perancangan Physical Data Model (PDM)



Gambar 7 PDM Aplikasi Penggajian Guru

PDM pada gambar 3.4 spesifikasi dari PDM tersebut adalah menghitung penggajian guru dengan memasukkan data guru, data jabatan, rekap jam ngajar dan rekap absen, dalam transaksi penggajian guru ada juga penghitungan pinjaman guru.

3.3 Desain Sistem



Gambar 8 Bentuk Rancangan Form Menu Utama

Pada tampilan *form* diatas menjelaskan tentang tampilan awal untuk admin dan pengguna pada aplikasi sistem informasi penggajian guru yaitu tampilan halaman menu utama dengan menampilkan beberapa field yaitu input, data, laporan, pencarian dan keluar dalam menu utama ini TU bertugas untuk menginputkan data-data mulai dari data jabatan, data guru, data honor guru, rekap absen, dan input pinjaman yang kemudian akan di proses dan selanjutnya Bendahara menginput transaksi penggajian guru.

3.4 Implementasi Program

Tampilan Menu Login

Tampilan aplikasi meliputi tampilan menu-menu utama aplikasi yang ada didalamnya dan kegunaan program yang dibuat beserta tampilan desain. Tampilan ini dibuat sesuai dengan rancangan tampilan penggajian guru yang telah disampaikan pada bab sebelumnya.

Adapun tampilan menu login tersebut adalah sebagai berikut :



Gambar 9 Tampilan Menu Login

Tampilan Menu Utama

Tampilan dari Menu Utama akan dideskripsikan sebagai berikut:

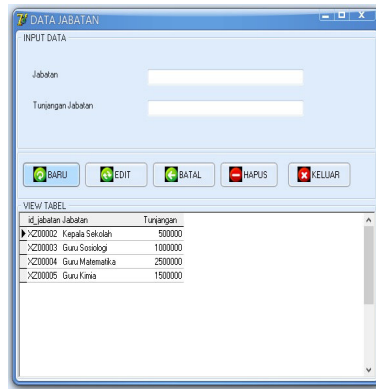


Gambar 10 Tampilan Menu Utama

Di dalam tampilan menu utama ini TU dan Bendahara dapat menginput data penggajian guru mulai dari data jabatan,data guru,data honor guru,transaksi gaji guru dan pinjaman koperasi yang pada proses berikutnya semua data akan di jadikan laporan dan kemudian di serahkan pada Kepsek

Tampilan Menu Data Jabatan

Tampilan dari Menu data jabatan akan dideskripsikan sebagai berikut :

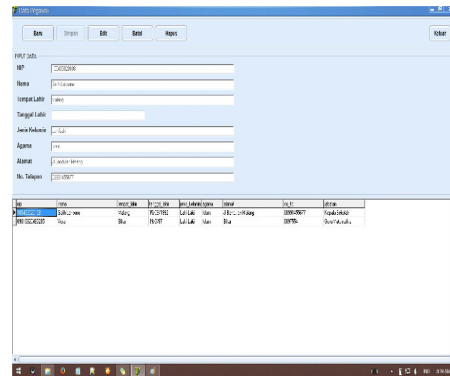


Gambar 11 Tampilan Menu Data Jabatan

Tampilan Menu Data Jabatan

Tampilan Halaman Menu Data Jabatan ini menampilkan data jabatan dan tunjangan jabatan dalam menu ini yang bertugas menginput data jabatan adalah TU.

Tampilan dari menu data jabatan akan dideskripsikan sebagai berikut :



Gambar 12 Tampilan Menu Data Guru

Tampilan Menu Data Guru ini menampilkan data guru yang ada di smp islam al kholily al hasany yang berisi tentang identitas diri dari guru dengan mengisi NIP, nama, tempat dan tanggal lahir, jenis kelamin, agama, alamat dan nomor telepon, pengisian tersebut di input oleh TU.

Tampilan Menu Transaksi

Tampilan Menu Transaksi ini menampilkan tentang penghitungan gaji guru yang dalam hal ini bendahara bertugas untuk menginput. Tampilan dari form transaksi akan dideskripsikan sebagai berikut :

Gambar 13 Tampilan Menu Transaksi Tampilan Menu Hasil Transaksi

Tampilan Menu Hasil Transaksi ini menampilkan hasil dari transaksi yang sudah di input di menu transaksi. Tampilan dari form Hasil transaksi akan dideskripsikan sebagai berikut:

No	Tanggal	NIP	Nama	Jenis	Luar	an	Jumlah	Perjan	Hadir	Kotor	Bersih
1	27/04	33001	SL	Guru	5	2000	10000	4	10000	40000	36000
2	27/04	33002	SL	Guru	4	2000	10000	6	10000	24000	20000
3	27/04	33003	SL	Guru	5	2000	10000	7	10000	35000	31000
4	27/04	33004	SL	Guru	5	2000	10000	4	10000	20000	16000
5	27/04	33005	SL	Guru	5	2000	10000	6	10000	30000	26000
6	27/04	33006	SL	Guru	5	2000	10000	18	10000	90000	82000
7	27/04	33007	SL	Guru	10	2000	10000	10	10000	100000	90000
8	27/04	33008	SL	Guru	10	2000	10000	10	10000	100000	90000
9	27/04	33009	SL	Guru	10	2000	10000	10	10000	100000	90000
10	27/04	33010	SL	Guru	10	2000	10000	10	10000	100000	90000
11	27/04	33011	SL	Guru	10	2000	10000	10	10000	100000	90000
12	27/04	33012	SL	Guru	10	2000	10000	10	10000	100000	90000
13	27/04	33013	SL	Guru	10	2000	10000	10	10000	100000	90000
14	27/04	33014	SL	Guru	10	2000	10000	10	10000	100000	90000
15	27/04	33015	SL	Guru	10	2000	10000	10	10000	100000	90000
16	27/04	33016	SL	Guru	10	2000	10000	10	10000	100000	90000
17	27/04	33017	SL	Guru	10	2000	10000	10	10000	100000	90000
18	27/04	33018	SL	Guru	10	2000	10000	10	10000	100000	90000
19	27/04	33019	SL	Guru	10	2000	10000	10	10000	100000	90000
20	27/04	33020	SL	Guru	10	2000	10000	10	10000	100000	90000
21	27/04	33021	SL	Guru	10	2000	10000	10	10000	100000	90000
22	27/04	33022	SL	Guru	10	2000	10000	10	10000	100000	90000
23	27/04	33023	SL	Guru	10	2000	10000	10	10000	100000	90000
24	27/04	33024	SL	Guru	10	2000	10000	10	10000	100000	90000
25	27/04	33025	SL	Guru	10	2000	10000	10	10000	100000	90000
26	27/04	33026	SL	Guru	10	2000	10000	10	10000	100000	90000
27	27/04	33027	SL	Guru	10	2000	10000	10	10000	100000	90000
28	27/04	33028	SL	Guru	10	2000	10000	10	10000	100000	90000
29	27/04	33029	SL	Guru	10	2000	10000	10	10000	100000	90000
30	27/04	33030	SL	Guru	10	2000	10000	10	10000	100000	90000
31	27/04	33031	SL	Guru	10	2000	10000	10	10000	100000	90000
32	27/04	33032	SL	Guru	10	2000	10000	10	10000	100000	90000
33	27/04	33033	SL	Guru	10	2000	10000	10	10000	100000	90000
34	27/04	33034	SL	Guru	10	2000	10000	10	10000	100000	90000
35	27/04	33035	SL	Guru	10	2000	10000	10	10000	100000	90000
36	27/04	33036	SL	Guru	10	2000	10000	10	10000	100000	90000
37	27/04	33037	SL	Guru	10	2000	10000	10	10000	100000	90000
38	27/04	33038	SL	Guru	10	2000	10000	10	10000	100000	90000
39	27/04	33039	SL	Guru	10	2000	10000	10	10000	100000	90000
40	27/04	33040	SL	Guru	10	2000	10000	10	10000	100000	90000
41	27/04	33041	SL	Guru	10	2000	10000	10	10000	100000	90000
42	27/04	33042	SL	Guru	10	2000	10000	10	10000	100000	90000
43	27/04	33043	SL	Guru	10	2000	10000	10	10000	100000	90000
44	27/04	33044	SL	Guru	10	2000	10000	10	10000	100000	90000
45	27/04	33045	SL	Guru	10	2000	10000	10	10000	100000	90000
46	27/04	33046	SL	Guru	10	2000	10000	10	10000	100000	90000
47	27/04	33047	SL	Guru	10	2000	10000	10	10000	100000	90000
48	27/04	33048	SL	Guru	10	2000	10000	10	10000	100000	90000
49	27/04	33049	SL	Guru	10	2000	10000	10	10000	100000	90000
50	27/04	33050	SL	Guru	10	2000	10000	10	10000	100000	90000

Gambar 14 Tampilan Menu Hasil Transaksi

3.5 Listing Program

Ini adalah potongan *source* dari program aplikasi Sistem informasi penggajian guru.

Gambar 15 potongan script menu score

```
procedure
TFormTransaksi.btnSimpanClick (S
ender: TObject);
{var
locsql : string;}
begin
{ locsql := 'INSERT INTO
TPenggajian(No_Transaksi, Tanggal
l,NIP>Nama,Jabatan,Jumlah_Jam_M
engajar,Perjam_Mengajar,Tunjangan
,Jumlah_Hadir,Gaji_Kotor,Poto
ngan,Gaji_Bersih) '+
'VALUES (%s,%s,%s,%s,%s,%s,%s,%s,%s
,%s,%s,%s)';
locsql:=
Format (locsql, [QuotedStr (edtNoT
ransaksi.Text),
QuotedStr (DateToStr (dtpTanggal.
Date)),
quotedstr (Trim (edtNip.Text)),
QuotedStr (Trim (edtNama.Text)),
QuotedStr (Trim (edtJabatan.Text)
),
QuotedStr (Trim (edtJmlhAjar.Text
)),
QuotedStr (Trim (edtJamMngjar.Tex
t)),
QuotedStr (Trim (edtTunjangan.Tex
t)),
QuotedStr (Trim (edtJmlhHadir.Tex
t)),
QuotedStr (Trim (edtGajiKotor.Tex
t)),
QuotedStr (Trim (edtGajiBersih.Te
xt)) ]]);
ShowMessage (locsql); }
if edtNip.Text = '' then
begin
ShowMessage ('NIP Masih
Kosong!');
edtNip.SetFocus;
Exit;
end;
if edtJmlhAjar.Text = '' then
begin
ShowMessage ('Jumlah Jam
Mengajar Masih Kosong!');
edtJmlhAjar.SetFocus;
Exit;
end;
if edtJmlhHadir.Text = '' then
```

```

begin
ShowMessage('Jumlah Kehadiran
Masih Kosong!');
edtJmlhHadir.SetFocus;
exit;
end;
if edtTunjangan.Text = '' then
begin
ShowMessage('Tunjangan Masih
Kosong!');
edtTunjangan.SetFocus;
Exit;
end;
if edtGajiKotor.Text = '' then
begin
ShowMessage('Gaji Kotor Masih
Kosong!');
edtGajiKotor.SetFocus;
Exit;
end;

```

3.6 Uji Coba Program

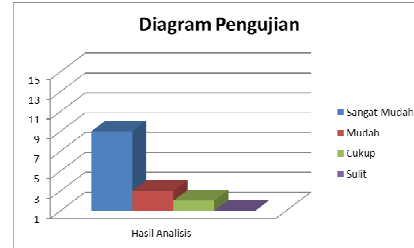
Analisis data hasil tes digunakan untuk mengukur tingkat kemudahan penggunaan dalam menjalankan aplikasi yang akan di buat Data tersebut dideskripsikan dengan teknik presentase. Data yang diperoleh diolah menggunakan rumus tersebut kemudian di analisis dengan frekuensi jawaban tiap alternatif yang dipilih responden dengan mengalikan 100%. Selanjutnya hasil yang diperoleh disesuaikan dengan kriteria penilaian. Pedoman yang digunakan dalam menentukan kriteria penilaian adalah 80% - 100% : Sangat Mudah, 60% - 70% : Mudah, 56% - 65% : , 40% - 55% : Cukup Mudah, 30% - 39% : Sulit. (Arikunto, 2008:245).

Tabel 1 Hasil Pengujian Tes

No	Kriteria	Testing
1	Sangat Mudah	9
2	Mudah	3
3	Cukup Mudah	2
4	Sulit	1
Jumlah reponden		15

3.7 Grafik Hasil Kuisisioner

Gambar 10 Grafik Hasil Kuisisioner



Maka secara keseluruhan penelitian kualitas dari pengujian tes ini dapat dihitung dengan menggunakan rumus (1);

$$Pk = (f/N) * 100\% \dots\dots\dots(1)$$

Dimana:

Pk = persentase untuk kondisi dalam hal sangat, cukup, kurang, tidak sama sekali.

F = total respon data k kondisi

N : jumlah total jenis test total responden yaitu 15

Sehingga untuk masing-masing kondisi diperoleh persentase sebagai berikut:

$$Psangat = (9 / 15) * 100\% = 59,4\%$$

$$Pmudah = (3 / 15) * 100\% = 19,8 \%$$

$$Pcukup = (2 / 15) * 100\% = 13,2\%$$

$$Psulit = (1 / 15) * 100\% = 6,6\%$$

Berdasarkan penelitian tes maka diperoleh hasil yang dinilai sangat memiliki persentase yang terbesar yaitu 59,4% sehingga kemudahan pengoperasian aplikasi ini dikategorikan Mudah.

4. Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil pembahasan pengembangan sistem informasi penggajian yang telah dilakukan, maka dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Sistem informasi penggajian yang diusulkan mampu mempersingkat waktu pengolahan data penggajian dan mengurangi masalah *human eror* dalam penghitungan rekap absen dan gaji guru.
2. Sistem informasi penggajian ini menghasilkan laporan-laporan penggajian dengan cepat dan akurat,

diharapkan pembayaran gaji pun dapat dipercepat.

3. Sistem informasi penggajian yang diusulkan terdapat pembatasan hak akses terhadap sistem sehingga dapat menghindari pihak-pihak yang tidak berwenang untuk mengakses data dengan bebas.

5. Saran

Setelah mengembangkan sistem informasi penggajian guru ini, ada beberapa saran yang harus diterapkan guna pengembangan sistem penggajian guru lebih lanjut, agar pengembangan yang dilakukan oleh peneliti selanjutnya menjadi lebih baik lagi, diantaranya:

1. Penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk penelitian selanjutnya di bidang penggajian, khususnya lingkup lembaga pendidikan (sekolah).
2. Kedepannya aplikasi penggajian guru ini bisa menggunakan aplikasi web agar lebih mudah di akses oleh user.
3. Diperlukan back up database jika sewaktu-waktu terjadi pada perancangan sistem ini.
4. Sistem informasi penggajian ini hanya untuk pembayaran gaji secara tunai, semoga untuk penelitian selanjutnya pembayaran gaji dapat ditransfer melalui bank.
5. Sistem informasi penggajian ini berfokus pada penggajian dan tidak membahas penghitungan pajak, untuk penelitian selanjutnya dapat diintegrasikan dengan fungsi keuangan lainnya dan dapat membahas penghitungan pajak.

6. Daftar Pustaka

anonim. 2011. *Apa itu Sistem Informasi*

<http://www.infoteknologi.com/selular/apa-itu-sistem-informasi/>. Di akses tanggal :20 Mei 2014

anonim. 2012. *Penggajian guru*
[http://laisanuri.blosspot.com/2012/12/penggajian-guru-tecnology-bi-ss-](http://laisanuri.blosspot.com/2012/12/penggajian-guru-tecnology-bi-ss-2012.html)

[2012.html](http://www.infoteknologi.com/selular/apa-itu-sistem-informasi/). Di akses tanggal : 5 September 2013

wikipedia.2012. *Mengenal Borland Delphi*
http://id.wikipedia.org/wiki/Borland_Delphi di akses tanggal 5 Juni 2014

Kadir, Abdul. 1999. *Konsep dan Tuntunan Praktis Basis Data*. Yogyakarta : Andi

Hartanto, Antonius A., 2003. *Mengenal Sistem Penggajian Guru*

Milgram, Paul., Kishino, Fumio., 1994, *Borland Delphi* Japan: ATR Communication Systems Research Laboratories. Di akses pada tanggal 2 Mei 2014

Mulyadi., 2010. *Membuat Aplikasi Penggajian*. Yogyakarta: Multimedia Center

Publishing. Diakses pada tanggal 10 april 2014

Mengenal Microsoft access
<http://blog.uad.ac.id/ardi/2011/04/04/mengenal-microsoft-access-lbs/> , diakses tanggal 20 maret 2014.

Aplikasi dan Informasi.
<http://www.totalinfo.com/>, diakses tanggal 5 maret 2014.

Alam, M. Agus J. 2000. *Management Database dengan Microsoft Access*. Jakarta : PT. Elex Media Komputindo

Pandia, Henry. 2006. *Pemrograman Borland Delphi*, Erlangga, Jakarta.

Wijaya. 2007. *Dasar-dasar, Desain Dan Implementasi Data Base Processing*. Erlangga. Jakarta.

<http://www.ilmumu.com/pengertian/pengertian-dfd-data-flow-diagram>, (diakses tanggal 15 Februari 2013)