

**RANCANG BANGUN SISTEM PENGAJIAN DENGAN METODE  
RANGKA KERJA ZACHMAN PADA ELITE GAME CENTER  
YOGYAKARTA**

**SKRIPSI**



Disusun oleh

**Muammar Mufti**

**07.12.2638**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2015**



**RANCANG BANGUN SISTEM PENGAJIAN DENGAN METODE  
RANGKA KERJA ZACHMAN PADA ELITE GAME CENTER  
YOGYAKARTA**

**SKRIPSI**

Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh derajat Sarjana S1 pada jurusan  
Sistem Informasi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika  
dan Komputer AMIKOM YOGYAKARTA



Disusun oleh

**Muammar Mufti**

**07.12.2638**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2015**

# **PERSETUJUAN**

## **SKRIPSI**

### **RANCANG BANGUN SISTEM PENGGAJIAN DENGAN METODE RANGKA KERJA ZACHMAN PADA ELITE GAME CENTER YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Muammar Mufti**

**07.12.2638**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 22 Oktober 2013

**Dosen Pembimbing,**



**Kusnawi, S.Kom, M.Eng**

**NIK. 190302112**

# PENGESAHAN

## SKRIPSI

### RANCANG BANGUN SISTEM PENGAJIAN DENGAN METODE RANGKA KERJA ZACHMAN PADA ELITE GAME CENTER YOGYAKARTA

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Muammar Mufti**

**07.12.2638**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 28 Agustus 2015

#### Susunan Dewan Penguji

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Kusnawi, S.Kom, M.Eng**  
NIK. 190302112



**Krisnawati, S.SI, M.T.**  
NIK. 190302038



**Hartatik, M.Cs.**  
NIK. 190302232



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh Sarjana Komputer  
Tanggal 31 Agustus 2015

**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**



**Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.**  
NIK 190302001

## PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 21 Agustus 2015

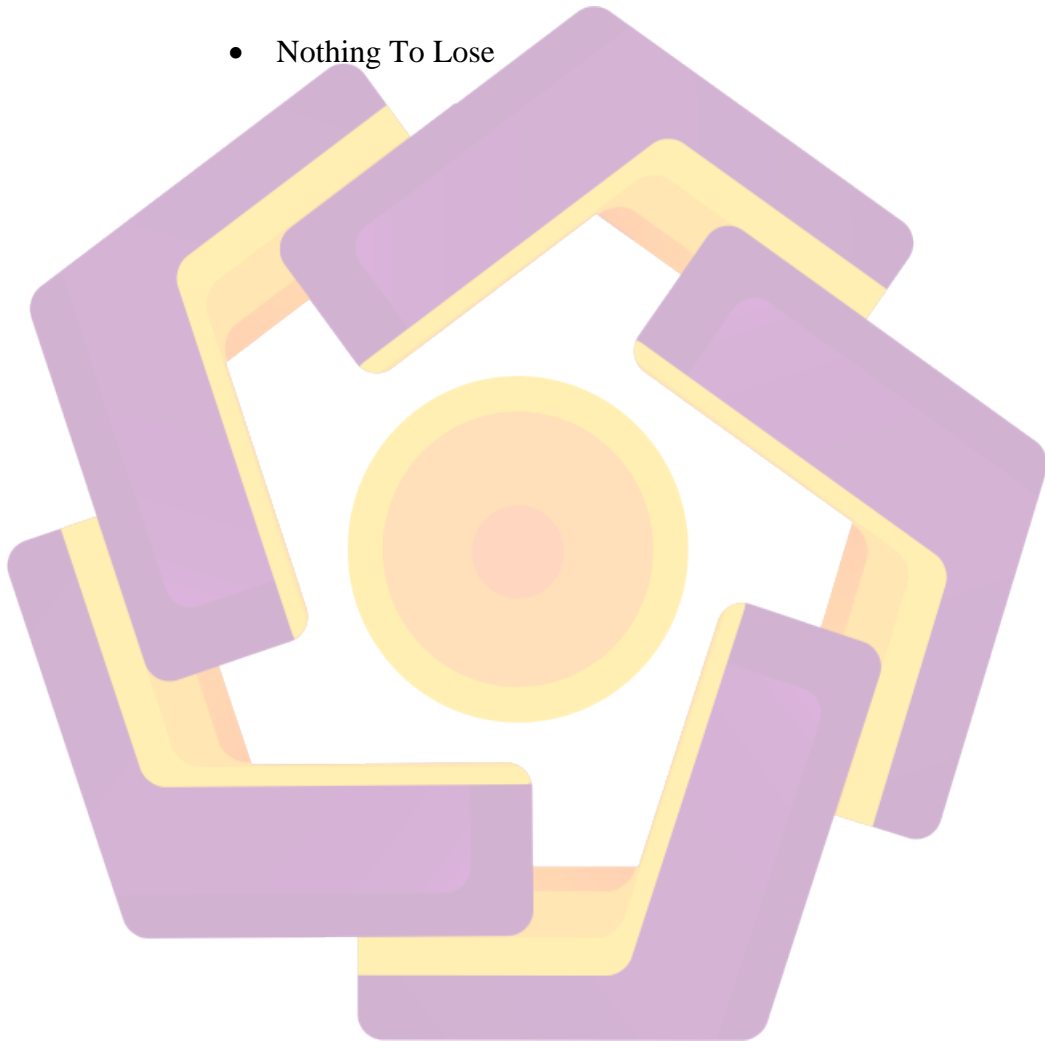


Muammar Mufti

NIM 07.12.2638

## MOTTO

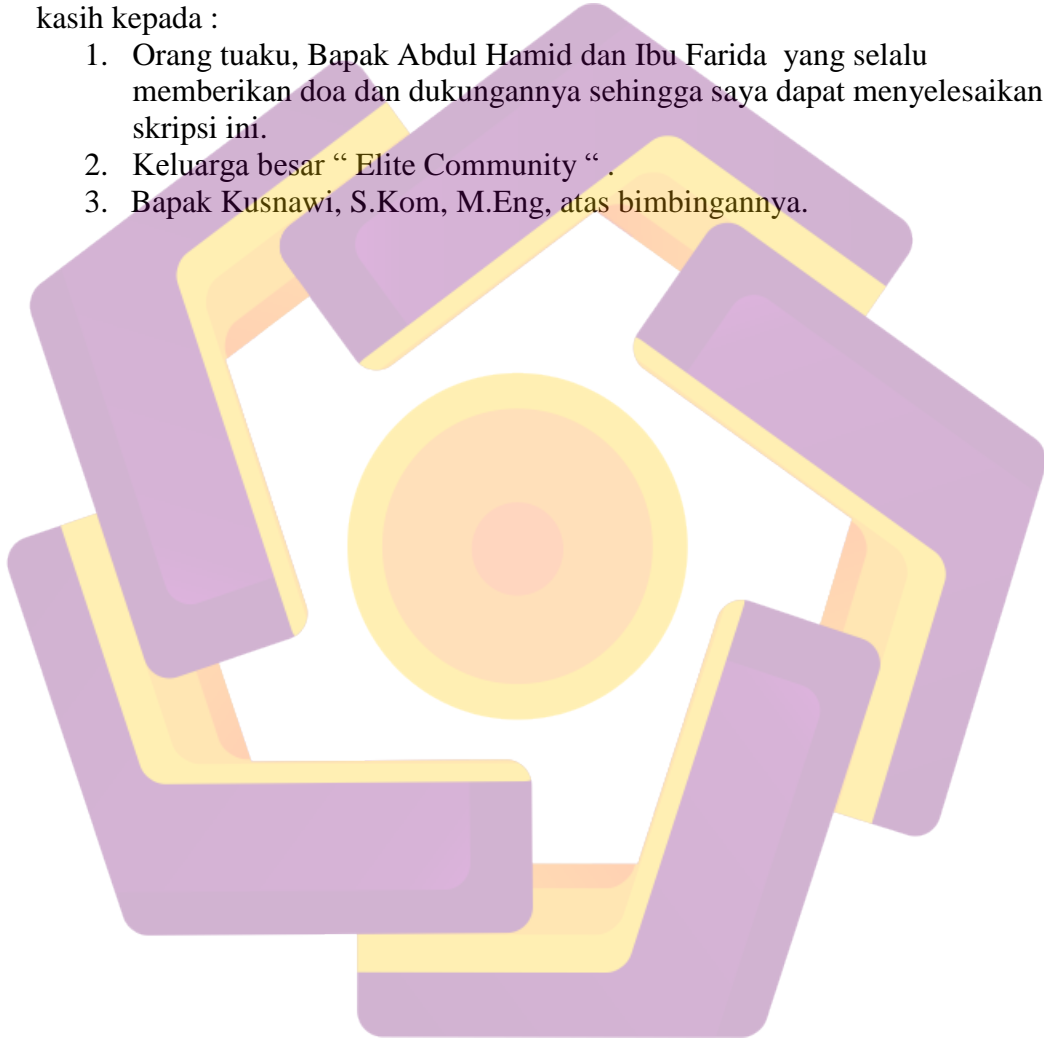
- Apa yang anda pikirkan, itulah yang semesta berikan
- Nothing To Lose



## PERSEMBAHAN

Segala puja dan puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan keamanan, keselamatan, kelancaran, dan kebarokahan. Shalawat dan salam kepada nabi Muhammad SAW yang telah membawa dunia dari zaman jahiliah ke zaman penuh dengan ilmu. Dalam kesempatan kali ini, penulis juga tidak lupa mengucapkan rasa syukur dan terima kasih kepada :

1. Orang tuaku, Bapak Abdul Hamid dan Ibu Farida yang selalu memberikan doa dan dukungannya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Keluarga besar “ Elite Community “ .
3. Bapak Kusnawi, S.Kom, M.Eng, atas bimbingannya.





## KATA PENGANTAR

*Assalamu'alaikum Warahmatullah Wabarakatuh*

Alhamdulillah, Puji syukur kehadirat Allah *Subhanahu wa ta'ala* yang telah melimpahkan rahmat, taufik, hidayah dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi ini yang diberi judul ” **RANCANG BANGUN SISTEM PENGGAJIAN DENGAN METODE RANGKA KERJA ZACHMAN PADA ELITE GAME CENTER YOGYAKARTA** ”

Penyusunan laporan ini dimaksudkan sebagai syarat untuk memperoleh derajat Sarjana S1 pada Jurusan Sistem Informasi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer ”AMIKOM” Yogyakarta.

Proses penyusunan hingga selesainya skripsi ini tidak terlepas dari bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak secara langsung maupun tidak langsung telah memberikan motivasi kepada penulis. Maka dari itu, sebagai rasa hormat penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Orang tua dan keluarga besar atas doa dan dukungannya selama ini.
2. Bapak Prof. Dr. H. M. Suyanto, MM sebagai Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Bambang Sudaryatno, Drs, MM selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi STMIK Amikom Yogyakarta.
4. Bapak Kusnawi, S.Kom, M.Eng selaku dosen pembimbing yang telah memberika masukan, arahan, dan motivasi kepada penulis.
5. Segenap staff dan dosen STMIK Amikom Yogyakarta yang telah sharing dan memberikan ilmunya selama kuliah.
6. Semua pihak yang telah membantu kelancaran penyusunan skripsi yang tidak dapat penulis tulis satu per satu.

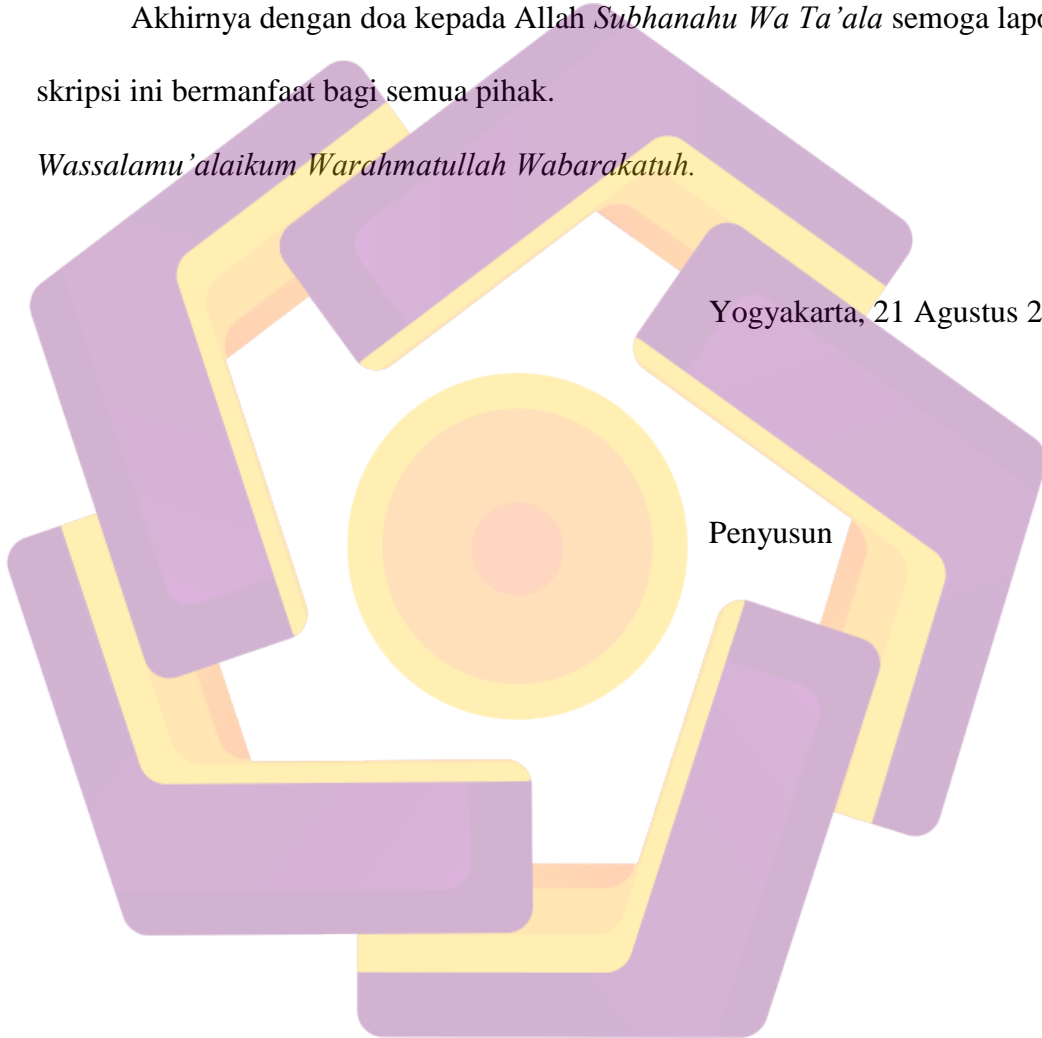
Penulis menyadari masih ada kekurangan dari penyusunan laporan skripsi ini. Kritik dan saran yang bersifat membangun selalu penulis harapkan demi kemajuan dan arah lebih baik di masa yang akan datang sehingga dapat bermanfaat bagi penulis serta pihak-pihak yang membutuhkan.

Akhirnya dengan doa kepada Allah *Subhanahu Wa Ta'ala* semoga laporan skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak.

*Wassalamu'alaikum Warahmatullah Wabarakatuh.*

Yogyakarta, 21 Agustus 2015

Penyusun



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
PERSETUJUAN .....	ii
PENGESAHAN .....	iii
PERNYATAAN .....	iv
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR TABEL .....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
INTISARI .....	xvi
<i>ABSTRACT</i> .....	xvii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah .....	3
1.4 Tujuan Penelitian .....	3
1.5 Metodologi Penelitian .....	4
1.6 Sistematika Penulisan .....	5
BAB II LANDASAN TEORI .....	7
2.1 Tinjauan Pustaka .....	7

2.2	Pengertian Sistem.....	8
2.1.1	Informasi.....	8
2.2.2	Sistem Informasi.....	8
2.2.3	Siklus Informasi.....	9
2.2.4	Nilai Informasi.....	9
2.3	Karakteristik Sistem.....	10
2.4	Konsep Dasar Sistem Penggajian.....	11
2.4.1.	Framework Sistem Informasi.....	12
2.5	Konsep Basis Data.....	14
2.5.1	Definisi Basis Data.....	14
2.5.2	Database Manajemen Sistem (DBMS).....	15
2.5.3	Unified Modelling Language (UML).....	16
2.5.4	Entity Relation Diagram (ERD).....	23
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....</b>		<b>25</b>
3.1	Deskripsi Perusahaan.....	25
3.2	Uraian Sistem Terdahulu.....	25
3.3	Analisis Masalah.....	25
3.3.1	Langkah-langkah Analisis.....	25
3.3.2	Hasil Analisis.....	27
1.	Planner's View.....	28
2.	Owner's View.....	30
3.	Architect's View.....	36

4. Design's View .....	52
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>57</b>
4.1 Implementasi Pembuatan Database .....	57
4.2 Implementasi Program .....	60
4.2.1 Koneksi ke Database .....	60
4.2.2 Skrip Menampilkan Data .....	61
4.2.3 Skrip Menyimpan Data .....	61
4.3 Implementasi <i>Prototype</i> Sistem .....	62
4.4 Implementasi Pengujian Sistem .....	62
4.4.1 White Box Testing .....	62
4.4.2 Black Box Testing .....	63
4.4.2.1 Pengujian terhadap item input data .....	64
4.5 Manual Program .....	66
4.6 Pemeliharaan Sistem .....	71
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>72</b>
5.1 Kesimpulan .....	72
5.2 Saran .....	72
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>74</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Framework Zachman .....	13
Tabel 2.2 Simbol-Simbol <i>Class Diagram</i> .....	17
Tabel 2.3 Simbol-Simbol <i>Use Case Diagram</i> .....	19
Tabel 2.4 Simbol-Simbol <i>Activity Diagram</i> .....	21
Tabel 2.5 Simbol-Simbol <i>Sequence Diagram</i> .....	23
Tabel 2.6 Simbol Entity Relationship Diagram .....	24
Tabel 3.1 Kerangka Zachman pada rancang bangun Elite Game Center .....	27
Tabel 3.2 Proses kegiatan penggajian .....	35
Tabel 3.3 Rencana Jadwal Rancang Bangun Basis Data Sistem .....	50
Tabel 3.4 Definisi Aturan Entitas Basis Data .....	52
Tabel 3.5 Rencana Jadwal Rancang Bangun Sistem .....	55
Tabel 3.6 Definisi Aturan Proses Fungsional Sistem .....	56
Tabel 4.1 Tabel Position .....	57
Tabel 4.2 Tabel Employees .....	57
Tabel 4.3 Tabel Authority .....	58
Tabel 4.4 Tabel Allowance .....	58
Tabel 4.5 Tabel Charge .....	58
Tabel 4.6 Tabel Payroll .....	59
Tabel 4.7 Tabel PayrollDetail .....	59
Tabel 4.8 Tabel Presence .....	59

Tabel 4.9 Hasil Pengujian Terhadap Input Data ..... 65

Tabel 4.10 Uji Coba Kebutuhan Fungsional..... 66



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Siklus Informasi .....	21
Gambar 3.1 Struktur Organisasi i .....	29
Gambar 3.2 <i>Usecase Diagram</i> pada sistem .....	31
Gambar 3.3 <i>Activity diagram</i> pada proses presensi .....	32
Gambar 3.4 <i>Activity diagram</i> pada proses penggajian .....	33
Gambar 3.5 Posisi dan lokasi awal jaringan-jaringan computer.....	34
Gambar 3.6 ERD pada sistem yang diusulkan.....	38
Gambar 3.7 <i>Class Diagram</i> pada pemodelan sistem.....	43
Gambar 3.8 <i>Sequence Diagram</i> pada proses penggajian.....	44
Gambar 3.9 <i>Sequence Diagram</i> pada proses presensi.....	45
Gambar 3.10 Denah posisi ruang sistem.....	46
Gambar 3.11 <i>State Diagram</i> pada aktifitas penelusuran .....	53
Gambar 4.1 Script Koneksi ke Database .....	60
Gambar 4.2 Script Menampilkan Data .....	60
Gambar 4.3 Script Menyimpan Data .....	60
Gambar 4.4 Contoh <i>syntax error</i> .....	63
Gambar 4.5 Tampilan Login.....	66
Gambar 4.6 Tampilan Menu .....	67
Gambar 4.7 Tampilan Employee .....	67
Gambar 4.8 Tampilan Employees.....	68
Gambar 4.9 Tampilan Allowance .....	68



Gambar 4.10 Tampilan Menu Charge..... 69

Gambar 4.11 Tampilan Menu Position ..... 69

Gambar 4.12 Tampilan Menu Schedule ..... 70

Gambar 4.13 Tampilan Menu Presence ..... 70



## INTISARI

Sistem penggajian merupakan fungsi penting yang menjadi tanggungjawab Manajemen Sumber Daya Manusia. Fungsi utamanya adalah memberikan kompensasi untuk pegawai berupa gaji sebagai ganti kontribusi mereka terhadap organisasi/instansi. Penggajian merupakan salah satu proses dalam organisasi yang rentan terhadap masalah. Pengolahan data yang lambat dapat mengakibatkan lambatnya penyajian informasi sehingga dimungkinkan pula terjadi keterlambatan pembayaran gaji. Hal ini menjadikan sistem penggajian perlu didukung dengan system informasi yang baik.

Adapun perancangan sistem yang digunakan menggunakan metode *Zachman Framework*. *Zachman Framework* merupakan suatu Framework yang mengorganisasikan dan mengklasifikasikan arsitektur melalui sebuah cara yang memberikan pemahaman keterhubungan relasi di antara bagian-bagian arsitekturnya.

Hasil dari kegiatan ini berupa aplikasi sistem informasi yang siap dikembangkan pada tahap pengembangan selanjutnya. Aplikasi ini berguna membantu seorang manajer/supervisor maupun asistennya dalam mengatur usahanya agar menjadi lebih baik.

**Kata Kunci :** Penggajian, *Zachman Framework*



## ***ABSTRACT***

Payroll system is an important function that is the responsibility of the Human Resource Management. Its main function is to provide compensation to employees in the form of wages in lieu of their contribution to the organization / institution. Payroll is one of the processes within the organization that are susceptible to problems. Slow data processing can result in slow presentation of information so that it is also possible event of late payment of salaries. This makes the payroll system needs to be supported by good information system.

The design of the system used using Zachman Framework. Zachman Framework is a framework to organize and classify architecture in a manner that provides an understanding of connectedness relations between parts of the architecture.

Results of these activities in the form of information system applications are ready to be developed in the next development phase. This application is useful to help a manager / supervisor or assistant in managing its business for the better.

**Keywords :** Payroll, Zachman Framework.

