

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada era globalisasi teknologi informasi saat ini berkembang sangat pesat. Semakin banyaknya perusahaan yang ada maka semakin ketat pula persaingan diperusahaan. Untuk dapat mempertahankan maka setiap perusahaan dituntut untuk memiliki strategi dan dapat menciptakan peluang usaha. Dan setiap orang dituntut pula memiliki pengetahuan untuk menghadapi persaingan yang semakin ketat di era teknologi ini. Sejalan dengan perkembangan ilmu dan teknologi, semakin banyak perusahaan atau instansi yang bermunculan. Suatu perusahaan sebaiknya dapat bekerja dengan cepat tepat dan benar dengan tingkat ketelitian yang tinggi agar dapat terus berjalan dan bertahan dalam persaingan yang kompetitif. Sistem informasi yang dibutuhkan juga harus akurat, tepat waktu dan fleksibel. Hal ini akan menunjang kelancaran aktivitas di perusahaan atau instansi dalam kegiatan sehari-hari.

Proses perhitungan gaji, rekap absensi, yang masih manual pada PT. Garda Cipta Sentosa oleh sebab itu, perusahaan ini sebenarnya membutuhkan suatu sistem perhitungan gaji yang cepat dan akurat sehingga proses kerja bagian personalia dan staff menjadi lebih efisien. Kesulitan dalam pengelolaan data penggajian pun sering terjadi pada saat ingin dilakukan pengecekan kembali. Dikarenakan sistem

pengelolaan data penggajian yang masih menggunakan sistem manual sehingga mutu kinerja operasional menjadi kurang.

Berdasarkan uraian di atas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian bidang penggajian dengan memilih judul “ **Perancangan Sistem Berorientasi Objek Penggajian Karyawan Pada PT GARDA CIPTA SENTOSA DEPOK** ”.

1.2 Maksud dan Tujuan

Maksud dari penulisan tugas akhir ini adalah :

1. Meningkatkan efektifitas dalam melakukan pengolahan data penggajian, dan memperkecil kemungkinan kesalahan yang akan terjadi.
2. Mempermudah bagian keuangan dalam membuat laporan gaji pegawai, sehingga karyawan dapat menerima gaji tepat pada waktunya.
3. Menambah Ilmu pengetahuan dan pengalaman bagi penulis untuk mengetahui tentang dunia kerja.

Tujuan penulisan tugas akhir ini adalah sebagai syarat kelulusan program Diploma Tiga (DIII) Jurusan Manajemen Informatika di Akademi Manajemen Informatika dan Komputer Bina Sarana Informatika (AMIK BSI).

1.3 Metode Penelitian

A. Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Metode yang digunakan pada pengembangan perangkat lunak ini menggunakan model *water fall* (sommerville, 2007:66) yang terbagi menjadi tiga tahapan, yaitu:

1. AnalisisKebutuhan

Tahapan ini sangat menekan pada masalah pengumpulan kebutuhan pengguna pada tingkatan sistem dengan menentukan konsep sistem beserta antar muka yang menghubungkannya dengan lingkungan sekitar. Hasilnya berupa spesifikasi sistem



2. Perancangan Sistem dan Perangkat Lunak

Proses perancangan sistem ini difokuskan pada empat atribut, yaitu: struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antar muka, dan detail (algoritma) prosedural.

3. Emplementasi dan Penguji Unit

Pada tahap ini, perancangan perangkat lunak direalisasikan sebagai serangkaian program atau unit program. Kemudian pengujian unit melibatkan verifikasi bahwa setiap unit program telah memenuhi spesifikasi nya.

B. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh penulis dalam melakukan pengumpulan data untuk tugas akhir ini antara lain:

1. Wawancara(*Interview*)

Data-data yang diperoleh didapat dengan cara Tanya jawab secara langsung kepada Ibu Ida Vidiyah selaku Staff Keuangan dan karyawan-karyawan lainnya yang berkompeten dalam bidangnya yang menyangkut objek bahasan yang diambil oleh penulis.



2. Observasi (*Observation*)

Dengan cara mengamati, mencatat dan merangkum secara langsung terhadap suatu permasalahan atau gejala subjektif yang ada pada PT. Garda CiptaSentosa terutama dalam sistem penggajian.

3. StudiKasus (*Library*)

Untuk menunjang penelitian dan untuk memperjelas semua keterangan – keterangan yang telah Penulis dapatkan baik dari sumber data berupa dokumen sebagai bahan referensi, Penulis menyesuaikan dengan teori yang ada pada buku – buku tulisan ilmiah, internet, perpustakaan dan dari beberapa buku – buku lainnya yang bersangkutan tentang Laporan Tugas Akhir ini.

1.4 RuangLingkup

Dalam penulisan tugas akhir ini, penulis hanya membatasi ruang lingkup masalah pada proses slip gaji karyawan, data lembur karyawan dan proses pembuatan rekapitulasi gaji karyawan pada PT. Garda Cipta Sentosa.

1.5 SistematikaPenulisan

Untuk memahami lebih jelas mengenai perancangan sistem ini maka penulis mengelompokan laporan ini menjadi lima bab dimana bab yang lainnya saling berhubungan dan menjadi satu kesatuan yang utuh, susunan sistematika nya sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan latar belakang masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian, ruang lingkup, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini terdapat pembahasan mengenai tinjauan pustaka, mengenai definisi, pengertian, dan penjelasan dari teori – teori yang berhubungan dengan permasalahan yang akan dibahas sebagai dasar pemecahan masalah.

BAB III ANALISA SISTEM BERJALAN

Bab ini menguraikan struktur perusahaan tatalaksana sistem yang berjalan, permasalahan dan keterbatasan yang dihadapi perusahaan saat ini, serta pemecahan yang dapat diambil dan gambaran prosedur – prosedur kerja sistem informasi penggajian.

BAB IV PERANCANGAN SISTEM USULAN

Dalam bab ini penulis member usulan kepada perusahaan PT. Garda Cipta Sentosa mengenai sistem penggajian karyawan yang masih berjalan manual menjadi sistem yang lebih terkomputerisasi. Pada bab

ini membahas mengenai perancangan sistem usulan yang meliputi rancangan diagram aktivitas, rancangan dokumentasi sistem usulan. Perancangan perangkat lunak meliputi rancangan basis data, rancangan antarmuka, rancangan arsitektur perangkat lunak. Dan membahas implementasi yang terdiri dari spesifikasi sistem komputer dan jadwal implementasi.

BAB V PENUTUP

Bab ini menguraikan kesimpulan berdasarkan hasil analisis dan saran yang perlu diambil oleh perusahaan yang bersangkutan dengan tujuan memperlancar proses penggajian.

