

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Perkembangan Teknologi Informasi (TI) saat ini berkembang sangat pesat baik perangkat keras maupun perangkat lunak, sehingga hampir semua pekerjaan manusia dapat diselesaikan dengan komputer. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa komputer merupakan alat bantu manusia dalam menyelesaikan pekerjaannya. Hal ini mengakibatkan instansi swasta maupun negeri, berlomba-lomba untuk meningkatkan kinerjanya dengan mengambil langkah-langkah terbaik agar dapat mengatasi persaingan diberbagai bidang. Penyediaan sistem informasi yang baik dan akurat semakin dibutuhkan seiring dengan meningkatnya kebutuhan manusia terhadap informasi yang cepat, tepat dan akurat. Pentingnya teknologi informasi (TI) sangat berpengaruh dan dapat mengubah tata cara mengelola bisnis secara signifikan (Nilawati, 2018).

Terkait dengan perkembangan teknologi dan informasi tersebut, banyak perusahaan atau instansi berlomba-lomba untuk mengadopsi dan melakukan pengembangan-pengembangan sistem yang serba terkomputerisasi sesuai dengan kebutuhan perusahaan tersebut. Salah satu sistem yang banyak dipergunakan perusahaan dalam rangka mengoptimalkan layanan adalah dengan menerapkan sistem informasi penggajian.

Badan Penanggulangan Bencana Daerah (BPDB) yang merupakan lembaga pemerintah non-departemen yang bergerak di bidang penanggulangan bencana daerah Subang Jawa Barat. Dimana sistem penggajian pegawai honorernya masih

menggunakan sistem manual dengan menggunakan kertas legal sebagai daftar kehadiran, dalam mengelola data absensi dan perhitungan gaji sampai pembuatan slip gaji masih menggunakan perhitungan kalkulator yang dapat menimbulkan beberapa permasalahan dalam penggajiannya. Proses pengolahan data yang lama mengakibatkan penyajian informasi laporan penggajian mengalami keterlambatan. Pengolahan data yang ada juga belum memiliki keamanan sehingga data dapat dimanipulasi. Permasalahan lainya yaitu terjadi kesalahan dalam melakukan perhitungan yang dapat menimbulkan ketidak akuratan data sehingga merugikan banyak pihak. Melihat permasalahan yang ada maka bagian keuangan memerlukan sebuah program perhitungan gaji yang dapat membantu menyelesaikan banyak nya permasalahan yang ada.

Penelitian terkait dilakukan oleh Dwi Jayanti dan Siska Iriani dalam jurnalnya “**Sistem Informasi Penggajian Pada CV. Blumbang Sejati Pacitan**”. Di mana CV. Blumbang Sejati adalah salah satu dari sekian banyak perusahaan yang melakukan proses penggajian karyawan masih secara konvensional. CV. Blumbang Sejati beralamat di Jl. MT. Haryono No. 90 Ploso Pacitan. CV. Blumbang Sejati adalah salah satu perusahaan yang bergerak dibidang jasa konstruksi atau kontraktor. Untuk melakukan proses pengolahan data gaji karyawan CV. Blumbang Sejati pacitan masih dilakukan secara konvensional yaitu berdasarkan pada daftar hadir karyawan yang tercantum pada buku absensi ditambah dengan upah lembur dan gaji pokok, dan nantinya buku absensi ini akan dijadikan pedoman dalam perhitungan gaji yang akan diterima karyawan. Karena itu Dwi Jayanti dan Siska Iriani melakukan penelitian pada CV. Blumbang Sejati untuk menganalisis dan merancang sebuah produk yang berupa program aplikasi untuk mengolah data gaji karyawan pada CV. Blumbang Sejati

menggunakan bahasa pemrograman PHP. Dengan adanya sistem pengolahan data gaji yang sudah terkomputerisasi penggajian karyawan pada CV. Blumbang Sejati Pacitan menjadi lebih efektif dan efisien (Jayanti, Iriani, & Surakarta, 2014).

Berdasarkan latar belakang diatas dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang muncul antara lain, Karena masih menerapkan sistem manual pada Proses Penggajian proses pengolahan data yang lama mengakibatkan penyajian informasi laporan penggajian mengalami keterlambatan, Pengolahan data yang ada juga belum memiliki keamanan sehingga data dapat dimanipulasi dan Kesalahan dalam melakukan perhitungan, yang dapat menimbulkan ketidak akuratan data sehingga merugikan banyak pihak. Oleh karena itu penulis merancang bangun sebuah sistem menggunakan Aplikasi *Microsoft Visual Studio* 2010 untuk mempermudah admin dalam mengelola data penggajian.

Bedasarkan permasalahan yang ada maka penulis membuat “**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENGGAJIAN PEGAWAI HONORER PADA BADAN PENANGGULANGAN BENCANA DAERAH KOTA SUBANG**”.

## **1.2 Maksud dan Tujuan**

Maksud penulisan Tugas Akhir ini adalah:

1. Menganalisa serta memahami sistem penggajian yang ada pada Badan Penanggulangan Bencana Daerah.
2. Memberi solusi alternatif terhadap permasalahan yang dihadapi, dengan membangun sebuah sistem informasi penggajian pada pegawai honorer.

Sedangkan tujuannya sebagai salah satu syarat kelulusan program Diploma Tiga (D.III) program studi Sistem Informasi Akuntansi pada Fakultas Teknologi Informasi Universitas Bina Sarana Informatika.

### **1.3. Metode Penelitian**

#### **1.3.1. Metode Pengumpulan data**

##### **1. Metode Pengamatan (*Observasi*)**

Penulis melakukan pengamatan-pengamatan langsung terhadap kegiatan yang berhubungan dengan masalah yang diambil pada BPBD Cigadung, Kec.Subang, Kabupaten Subang, Jawa Barat 41211.

##### **2. Wawancara (*Interview*)**

Dalam penulisan karya ilmiah ini, untuk mendapatkan informasi secara lengkap maka penulis melakukan suatu metode tanya jawab mengenai semua kegiatan yang berhubungan dengan sistem penggajian kepada Ibu Kuraesin, S.an selaku bagian keuangan pada kantor Badan Penanggulangan Bencana Daerah Kota Subang.

##### **3. Studi Pustaka (*Library research*)**

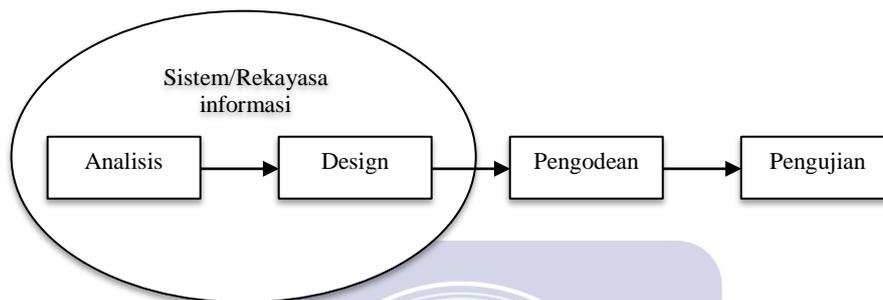
Penulis mengumpulkan data dari buku-buku Serta Jurnal-jurnal yang berkaitan dengan masalah yang akan dibahas.

#### **1.3.2. Metode Pengembangan *software***

Menurut Sukamto dan Shalahuddin (2014:28), menjelaskan tentang “Model SDLC air terjun (*waterfall*) sering juga disebut model sekuensial linier (*sequential linear*) atau alur hidup klasik (*classic life cycle*). Model air terjun menyediakan

pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut mulai dari analisis, desain, pengkodean, pengujian, dan tahap pendukung (*Support*)”.

Model air terjun menyediakan pendekatan alur perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisa, desain, pengkodean, pengujian, dan tahap pendukung (*support*) seperti terlihat pada gambar berikut:



Sumber : Sukamto dan Shalahuddin(2014:29)

#### 1 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak

Proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara insentif untuk menspesifikasikan kebutuhan perangkat lunak agar dapat dipahami perangkat lunak seperti apa yang dibutuhkan oleh *user*. Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak pada tahap ini perlu untuk didokumentasikan.

#### 2. Desain

Desain perangkat lunak adalah proses multi langkah yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antarmuka, dan prosedur pengkodean. Tahap ini mentranslasi kebutuhan perangkat lunak dari tahap analisis kebutuhan ke representasi desain agar dapat diimplementasikan menjadi program pada tahap selanjutnya. Desain perangkat lunak yang dihasilkan pada tahap ini juga perlu didokumentasikan.

### 3. Pembuatan Kode Program

Desain harus ditranslasikan ke dalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain.

### 4. Pengujian

Pengujian fokus pada perangkat lunak secara ad-hoc dari segi logika dan fungsional serta memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (*error*) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan.

### 5. Pendukung (*Support*) atau Pemeliharaan (*Maintenance*)

Tidak menutup kemungkinan sebuah perangkat lunak mengalami perubahan ketika sudah dikirimkan ke *user*. Perubahan bisa terjadi karena adanya kesalahan yang muncul dan tidak terdeteksi saat pengujian atau perangkat lunak harus beradaptasi dengan lingkungan baru. Tahap pendukung atau pemeliharaan dapat mengulangi proses pengembangan mulai dari analisis spesifikasi untuk perubahan perangkat lunak yang sudah ada, tapi tidak untuk membuat perangkat lunak baru.

## 1.4. Ruang Lingkup

Agar penulisan tugas akhir ini lebih terarah, fokus dan tidak meluas, maka penulis membatasi masalah yang ada, penulis membatasi masalah pada pengolahan data penggajian pegawai honorer dimulai dari proses pemasukan data pegawai, data jabatan, data absensi dan proses penghitungan gaji sampai dihasilkan slip gaji, laporan data pegawai dan laporan penggajian pegawai.

Penulis juga membatasi masalah dalam pembuatan program, adapun proses pembuatan program menggunakan Aplikasinya *Microsoft Visual Studio 2010*.

