

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi saat ini begitu pesatnya khususnya dibidang teknologi informasi, menciptakan kemudahan dan ketetapan dalam pengambilan keputusan dalam suatu informasi. Majunya teknologi menuntut dengan kecepatan dan ketetapan dalam pengolahan data dan informasi. Penggunaan komputer dalam berbagai bidang pekerjaan dapat membantu meningkatkan efektivitas dan efisiensi pelaksanaan kegiatan pekerjaan, terutama dalam pengolahan data, agar dapat menghasilkan informasi yang cepat dan akurat.

Pengolahan gaji pada karyawan pusat jawa bali di Pembangkit Listrik Tenaga Uap 1 Pacitan khususnya karyawan Mitra Karya Prima dilakukan dengan cara konvensional atau manual yaitu dengan terpacu pada ms. office dan ms. excel saja, penyimpanan data masih menggunakan data arsip sehingga perlu waktu tenaga dan sering terjadi kesalahan ketik dan hilangnya arsip. Oleh sebab itu berdasarkan observasi penelitian yang dilakukan di Pembangkit Listrik Tenaga Uap 1 Pacitan ditemukan berbagai permasalahan dalam menerima gaji karyawan. Untuk mengimbangi kemajuan teknologi, maka perlu adanya sistem informasi pengolahan gaji karyawan yang dapat meningkatkan kualitas kerja karyawan yang efisien. Perlu adanya peninjauan lebih lanjut tentang sistem pengolahan gaji karyawan . Di sini akan dirancang dan dibuat sebuah sistem informasi pengolahan gaji karyawan, perancangan tersebut dimaksudkan untuk memudahkan karyawan Mitra Karya Prima dalam melaksanakan pengolahan gaji karyawan (Mania, Purnama, & Sukadi, 2016).

Di dalam suatu perusahaan menengah seperti CV Mega Fortune Indonesia telah lama diketahui pentingnya pengolahan informasi seperti

informasi karyawan dan informasi lainnya. Salah satu informasi karyawan yang penting adalah informasi mengenai gaji.

CV. Mega Fortune Indonesia Karawang memiliki 32 karyawan yang tersebar di beberapa cabang. Sehingga diperlukannya administrasi mengenai gaji karyawan agar data terorganisir dan akurat.

Pada saat ini, proses perhitungan gaji masih dilakukan secara manual dan belum terkomputerisasi sehingga menyebabkan beberapa masalah seperti setiap bulannya bagian administrasi hanya memberikan gaji tanpa adanya slip gaji atau laporan penggajinya, sehingga tidak ada rekap laporan penggajian setiap tahunnya yang menyebabkan pemilik kesulitan untuk memantau penggajian karyawan. Dengan adanya permasalahan tersebut, maka harus ada program penggajian karyawan. Sehingga administrasi dan pembukuan dapat terorganisir lebih baik.

1.2. Tujuan dan Manfaat

Tujuan penulisan tugas akhir ini adalah:

1. Untuk mengetahui bagaimana sistem penggajian karyawan yang sedang berjalan saat ini.
2. Merancang sistem informasi penggajian pada CV Mega Fortune Indonesia Karawang agar menghasilkan informasi yang cepat, tepat dan akurat.
3. Agar hasil penelitian dapat dimanfaatkan dan digunakan oleh instansi sebagai referensi dasar untuk mengambil solusi dari permasalahan yang ada.

Sedangkan manfaat penulisan tugas akhir adalah sebagai berikut:

1. Manfaat untuk penulis

Sebagai salah satu syarat kelulusan Program Diploma Tiga D.(III) pada Program Studi Manajemen Informatika Akademik Manajemen Informatika dan Komputer Bina Sarana Informatika (AMIK BSI) Karawang.

2. Manfaat untuk objek penelitian

a. Sebagai bahan evaluasi terhadap sistem yang berjalan.

b. Menghasilkan suatu informasi yang cepat dan akurat dalam membantu dan memudahkan proses administrasi penggajian.

3. Manfaat untuk pembaca

Memberikan pemahaman mengenai konsep perancangan sistem informasi penggajian sehingga lebih optimal.

1.3. Metode Penelitian

A. Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Metode yang digunakan pada pengembangan perangkat lunak ini menggunakan model *waterfall* menurut Sukamto dan M. Shalaludin (2016:28) yang terbagi menjadi lima tahapan, adalah;

1. Analisa kebutuhan perangkat lunak

Proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara intensif untuk mespesifikasikan kebutuhan perangkat lunak seperti apa yang di butuhkan oleh Administrator dan *User*. Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak pada tahap ini perlu untuk di dokumentasikan.

2. Desain

Desain perangkat lunak adalah proses multi langkah yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak, representasi antarmuka, dan prosedur pengodean. 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. Tahapan pembuatan desain menggunakan ERD (*Entity Relationship Diagram*), LRS (*Logical Record Structure*), Pengkodean, HIPO (*Hierarchy Plus Input Proses Output*), Diagram Alir Data (*Flowchart*).

3. Pembuatan kode program

Desain harus ditranslasikan kedalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah di buat pada tahap desain. Tahapan pembuatan kode program menggunakan Java Desktop.

4. Pengujian

Pengujian fokus pada perangkat lunak dari segi logik dan fungsional dan memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (*error*) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan. Tahapan pengujian, penulis menggunakan *Black Box*.

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.

B. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penyusunan tugas akhir ini, Saya mengumpulkan beberapa metode penelitian yang digunakan diantaranya:

1. Observasi

Pada tahap ini penulis melakukan observasi langsung ke Mega Fortune Indonesia. Dalam metode ini penulis mengadakan pengamatan, pencatatan secara langsung dalam pengumpulan data-data.

2. Wawancara

Penulis melakukan proses Tanya jawab dengan Bpk. Santo Rusli selaku pemilik CV. Mega Fortune Indonesia. Untuk mendapatkan data yang akurat, maka proses ini tidak dapat dilakukan hanya satu kali, akan tetapi disesuaikan dengan kebutuhan.

3. Studi Pustaka

Penulis mencari dan mengambil informasi dari sumber referensi yang ada seperti, *internet*, buku-buku, literature dan semua sumber referensi yang berhubungan dalam penulisan Tugas Akhir ini.

1.4. Ruang Lingkup

Dalam penyusunan tugas akhir ini, penulis membahas mengenai sistem penggajian pegawai CV Mega Fortune Indonesia. Mengingat pembahasa tersebut cukup luas dan agar laporan riset ini dapat mencapai sasaran maka ruang lingkup pembahasan akan mencakup proses perhitungan gaji karyawan, cetak slip gaji sampai dengan laporan gaji karyawan. Hak akses pada program penggajian ini meliputi;

1. Administrator ; Data Master, Transaksi, Laporan.
2. Admin : Transaksi, Utility.

