

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi dan sistem informasi saat ini menuntut kita untuk mengikuti perkembangan yang sedang terjadi agar dapat mengimbangi kebutuhan pasar. Salah satu perkembangan yang dapat kita rasakan adalah berkembangnya sistem kerja yang telah terkomputerisasi dalam sebuah perusahaan. Hampir setiap perusahaan baik instansi pemerintah ataupun swasta memanfaatkan perkembangan teknologi atau perangkat komputer dalam melakukan kerjanya agar lebih cepat, mudah, dan efisien.

Menurut Mulyadi, “Gaji secara umum dapat didefinisikan sebagai pembayaran atas penyerahan jasa yang dilakukan oleh karyawan yang memiliki jenjang jabatan manajer, biasanya gaji di bayarkan secara tetap per bulan.”(Agatha, 2018)

Gaji atau upah merupakan hak pekerja yang diberikan dan diterima dalam bentuk uang sebagai imbalan dari pemberi kerja kepada pekerja yang ditetapkan dan dibayar menurut suatu kesepakatan, perjanjian kerja, atau peraturan perundang-undangan, termasuk juga tunjangan bagi para pekerja dan keluarganya atas suatu pekerjaan jasa yang telah atau akan mereka lakukan. Berdasarkan definisi di atas, maka gaji bisa didefinisikan sebagai suatu bentuk balas jasa ataupun penghargaan yang diberikan secara teratur terhadap seorang pekerja/pegawai atas jasa dan hasil kerjanya. Gaji sering disebut juga sebagai upah, keduanya merupakan suatu bentuk kompensasi, yaitu imbalan jasa yang diberikan secara teratur atas prestasi kerja yang diberikan

kepada seorang pegawai (Suharyanto et al., 2017)

Penggajian adalah proses yang penting dalam sebuah perusahaan atau toko. Sebaiknya, suatu perusahaan atau toko dapat bekerja dengan cepat dan memiliki tingkat keakuratan yang tinggi agar terus berjalan serta bertahan dalam persaingan yang kompetitif. Perkembangan bidang teknologi informasi saat ini dapat memungkinkan semua aspek bidang kehidupan manusia semakin mudah dikerjakan dengan bantuan komputer.

Pentingnya penyesuaian sistem yang ada dengan teknologi yang sedang berjalan merupakan salah satu langkah yang harus ditempuh dalam mengoptimalkan sistem yang ada sebelumnya. Atas alasan itu pula perlu adanya sebuah rancangan sistem yang merujuk pada teknologi berbasis *website*.

PT. CIOMAS ADISATWA masih melakukan proses perhitungan gaji karyawan secara manual, Sistem konvensional seperti ini membutuhkan waktu dan tenaga yang lebih sehingga berjalan kurang efektif dan kesulitan dalam mencari data-data gaji yang diperlukan karena data tersebut hanya disimpan sebagai arsip. Adapun Sistem penggajian yang sedang berjalan saat ini terkadang masih menemui berbagai masalah, diantaranya adalah sulitnya proses pembuatan slip gaji karyawan karena masih belum terkomputerisasi.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, dapat disimpulkan bahwa permasalahan yang ada antara lain:

1. Bagaimana merubah sistem yang masih manual menjadi sistem yang berbasis *web* sehingga dapat mempermudah perusahaan dalam beroperasi.

2. Bagaimana membuat sistem berbasis *web* yang dapat mempermudah *user* dalam proses pembuatan slip gaji karyawan dan mencari data-data gaji yang diperlukan.

1.3. Tujuan dan Manfaat

Tujuan adanya penulisan tugas akhir ini adalah:

1. Merancang sistem informasi penggajian karyawan tersebut agar menghasilkan informasi yang tepat, cepat, dan akurat.
2. Untuk mengetahui kemungkinan kendala atau permasalahan yang terjadi dalam proses penggajian.
3. Sebagai salah satu syarat kelulusan Program Diploma Tiga (D3) untuk Program Studi Sistem Informasi pada Universitas Bina Sarana Informatika.

Sedangkan manfaat daripada penulisan tugas akhir ini adalah:

1. Bagi Penulis

Penulis dapat mengaplikasikan ilmu yang telah didapat selama mengikuti pendidikan jenjang Diploma Tiga (D3) Sistem Informasi Universitas Bina Sarana Informatika.

2. Bagi Perusahaan

Dapat dijadikan sebagai referensi oleh perusahaan dan menjadi bahan pertimbangan dalam proses penggajian karyawan agar lebih cepat, tepat, dan akurat.

3. Bagi Pembaca

Memberikan pemahaman mengenai konsep perancangan sistem informasi absensi dan penggajian sehingga lebih optimal serta memberikan masukan dan informasi bagi penulis lain yang akan melakukan penulisan dengan topik yang sama.

1.4. Metode Penelitian

Didalam menyusun penulisan tugas akhir ini, penulis menggunakan beberapa metode. Beberapa metode penelitian yang penulis gunakan antara lain :

A. Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Metode yang diterapkan dalam perangkat lunak ini adalah dengan metode *waterfall*. Pengertian model air terjun (*waterfall*) menurut Sukamto dan Shalahuddin dalam (Anggi Oktavian, 2018) adalah “Model sekuensial linier (*sequential linear*) atau alur hidup klasik (*classic life cycle*). Model air terjun (*waterfall*) menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisis, desain, pengkodean, dan pengujian (*unit testing*)”.

1. Analisis

Proses pengumpulan data, informasi dan kebutuhan dilakukan secara intensif untuk menspesifikasikan kebutuhan perangkat lunak agar dapat mengetahui perangkat lunak seperti apa yang dibutuhkan oleh *user*. Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak pada tahap ini perlu didokumentasikan agar dapat digunakan pada tahap selanjutnya.

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. Penulis menggunakan perangkat pemodelan yang ada pada UML (*Unified Modeling*

Language) seperti *Class Diagram*, *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, *Sequence Diagram*. Dan untuk rancangan basis datanya menggunakan ERD (*Entity Relationship Diagram*) serta LRS (*Logical Record Structured*).

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. Implementasi & Pengujian

Pengujian berfokus pada perangkat lunak yang telah dibuat. Setelah proses integrasi selesai dilakukan maka dimulai proses pengujian dengan metode *Black-box testing* guna untuk mengetahui apakah program yang telah dibuat telah berjalan sesuai dengan yang diharapkan.

B. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dipakai oleh penulis dalam melakukan pengumpulan data untuk membuat Tugas Akhir adalah:

1. Observasi

Penulis mengamati dan mencari informasi tentang proses pendataan gaji karyawan pada PT. Ciomas Adisatwa yang beralamat di Wisma Millenia Lt. 7 , Jl. MT. Haryono Kav. 16 , Jakarta 12810, Indonesia.

2. Wawancara

Penulis melakukan wawancara mengenai hal-hal yang berhubungan dengan alur proses penggajian karyawan PT. Ciomas Adisatwa kepada pejabat yang berwenang.

3. Studi Pustaka

Dalam pembuatan tugas akhir ini penulis mempelajari dari berbagai macam jurnal serta referensi yang ada di internet untuk dapat mendukung kelancaran pembuatan tugas akhir.

1.5. Ruang Lingkup

Dalam penulisan tugas akhir ini, Batasan ruang lingkup yang akan dibahas dalam tugas akhir ini adalah tentang sistem penggajian yang ada pada PT. CIOMAS ADISATWA, meliputi laporan absensi karyawan, laporan gaji karyawan, slip gaji karyawan.