

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Sebagai salah satu penerimaan yang sah akibat hubungan kerja, salah satunya adalah gaji, dimana setiap pegawai yang bekerja pada suatu instansi berhak untuk mendapatkan gaji berdasarkan peraturan atau ketentuan penggajian yang berlaku di perusahaan. Mengingat setiap pekerja dalam organisasi mempunyai pengharapan atas apa yang telah diberikan kepada organisasi tersebut, sebagai penghargaan atas jerih payah pekerja selama bekerja.

Pemberian gaji kepada karyawan merupakan hal yang penting bagi sebuah perusahaan dan merupakan dorongan utama seseorang untuk menjadi karyawan, karena gaji yang diberikan mempunyai pengaruh yang sangat besar terhadap semangat para personil perusahaan. Gaji merupakan sesuatu yang sangat penting sebagai pendapatan bagi para pegawai sehingga diperlukan suatu sistem proses pembayaran gaji yang lancar tanpa hambatan, karena apabila terjadi kesalahan dalam perhitungan penggajian maka dapat merugikan manajemen perusahaan dan karyawan.

Begitu juga pada PT. Unzyp Solusi Teknologi, masalah penggajian merupakan sesuatu yang sangat penting terutama untuk karyawan. PT. Unzyp Solusi Teknologi selama ini belum menggunakan sistem informasi untuk penggajian karyawan. Hal ini disebabkan karena proses penggajian yang masih menggunakan cara manual sangatlah mengandung banyak resiko, seperti masih belum akuratnya penghitungan gaji karyawan. Sehingga dibutuhkan suatu sistem informasi penggajian yang dapat meningkatkan kecepatan dan ketepatan dalam menyampaikan informasi. Dengan menggunakan teknologi komputer sebagai alat pengolahan data penggajian, maka sistem informasi penggajian diharapkan dapat mengolah data gaji dengan tepat.

Untuk memudahkan dalam perhitungan gaji pokok, tunjangan, lembur dan potongan-potongan, menyarankan agar perusahaan menerapkan sistem penggajian secara terkomputerisasi dan langsung melakukan transfer bank untuk gaji.

Berdasarkan hasil analisis di perusahaan PT. Unzyp Solusi Teknologi. Untuk mengatasi permasalahan di atas, penulis bermaksud untuk membuat program penggajian karyawan.

maka penulis menyusun sebagai tugas akhir dengan Judul: **SISTEM PENGGAJIAN KARYAWAN PT. UNZYP SOLUSI TEKNOLOGI**

## 1.2 Tujuan dan Manfaat

Adapun maksud dari penulisan Laporan adalah:

1. Melakukan analisa masalah pada sistem yang ada di perusahaan PT. Unzyp Solusi Teknologi dengan tujuan agar dapat mengidentifikasi permasalahan yang ada
2. Mengembangkan kemampuan dan menerapkan ilmu pengetahuan yang dimiliki oleh penulis.
3. Untuk menerapkan dan mengembangkan ilmu pengetahuan yang di terima penulis selama belajar di Universitas Bina Sarana Informatika Fakultas Teknik dan informatika

Sedangkan tujuan dari penulisan Laporan ini adalah sebagai salah satu syarat untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan Program Diploma Tiga Jurusan Sistem Informasi dan Komputer Bina Sarana Informatika.

## 1.3 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan penulis dalam mengumpulkan data untuk

Penulisan Tugas Akhir ini yaitu sebagai berikut:

### A. Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Menurut (Shalahuddin & Sukamto, 2018) Model *Software Development Life Cycle* (SDLC) air terjun (*waterfall*) sering juga di sebut model sekuensial linier (*sequential linear*) atau alur hidup klasik (*clasic life cycle*). Model air terjun menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak

secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisis, desain, pengodean, pengujian, dan tahap pendukung (*support*).

### 1. Analisis

Proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara intensif untuk menspesifikasikan kebutuhan perangkat lunak agar dapat dipahami 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 *focus* pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antar muka, 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 data nya 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. Dalam hal ini penulis menggunakan *software Justinmind* dalam pembuatan kode program.

#### 4. 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.

#### 5. Pendukung (*Support*)

Tidak menutup kemungkinan sebuah perangkat lunak mengalami perubahan ketika sudah dikirim ke *user*. Maka dari itu dibutuhkan *software* dan *hardware* yang mendukung agar program dapat berjalan dengan baik dan optimal diantaranya *Mouse, Keyboard, Microsoft Windows*.

### B. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh penulis dalam melakukan pengumpulan data untuk pembuatan Laporan adalah :

1. Metode Observasi/Observation Merupakan salah satu teknik pencarian data atau fakta dengan cara pengamatan langsung pada proses penggajian karyawan di PT

Unzyp Solusi Teknologi.

2. Metode Wawancara / Interview mengumpulkan data mengenai proses penggajian, pendataan karyawan, rekap absensi selama 1 bulan di PT Unzyp Solusi Teknologi.
3. Metode Kepustakaan / Library Research dalam metode ini penulis mengambil semua bentuk karangan buku dan literatur-literatur yang berkaitan dengan penulisan karya ilmiah.

#### **1.4. Ruang Lingkup**

Ruang lingkup digunakan sebagai batasan pembuatan program, atau sebagai pembahasan yang difokuskan oleh penulis yang nantinya digunakan sebagai pembatas pemecahan masalah dalam pembuatan laporan.

Dalam penulisan Tugas Akhir ini penulis melakukan riset di PT Unzyp Solusi Teknologi yang beralamat di Jl. Jendral Sudirman no. 54-55, Kelurahan Senayan Kecamatan Kebayoran Baru, Jakarta Selatan. Pembahasan masalah yang dilakukan dibatasi pada beberapa topik, diantaranya: pengolahan absensi, perhitungan gaji, pencetakan slip gaji, sampai dengan proses pembuatan laporan absensi, laporan data gaji, dan laporan pengeluaran bulanan.

