

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Gaji merupakan salah satu unsur yang penting, yang dapat mempengaruhi kinerja karyawan. Sebab gaji adalah alat untuk memenuhi berbagai kebutuhan karyawan, sehingga dengan gaji yang diberikan karyawan dapat berperan dalam meningkatkan motivasi karyawan untuk bekerja lebih efektif, meningkatkan kinerja, meningkatkan produktivitas dalam perusahaan, serta mengimbangi kekurangan dan keterlibatan komitmen yang menjadi ciri angkatan kerja masa kini. Perusahaan yang tergolong modern, saat ini banyak mengaitkan gaji dengan kinerja.

Proses perhitungan gaji yang masih manual pada PT. Inalix 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 pengolahan data penggajian pun sering terjadi pada saat ingin dilakukan pengecekan kembali. Dikarenakan sistem pengolahan 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 Informasi Penggajian Pada PT. Inalix”**.

### **1.2 Tujuan dan Manfaat**

Adapun tujuan dalam pembuatan dari penulisan Tugas Akhir ini adalah :

1. Untuk mengetahui sistem informasi penggajian karyawan yang sedang berjalan di PT. Inalix

2. Untuk Membuat Perancangan sistem Informasi Penggajian pada PT. Inalix
3. Untuk mengetahui implementasi sistem informasi penggajian PT. Inalix

Sedangkan manfaat dari penulisan Tugas Akhir ini sebagai berikut :

1. Bagi Penelitian lain dapat menjadi bahan referensi untuk pengembangan dan perbaikan dalam penyusunan laporan peneliti lainnya dengan kasus yang sama.
2. Bagi penulis dapat menambah wawasan dan meningkatkan pengetahuan tentang hal yang menyangkut proses penggajian .selain itu menambah pengalaman bagaimana mengaplikasikan ilmu yang di dapat selama perkuliahan
3. Bagi perusahaan dapat mengetahuinformasi penggajian dengan lebih cepat dan dapat menentukan standar teknologi informasi yang dijalankan oleh perusahaan, serta dapat menjadi bahan rekomendasi dalam upaya meningkatkan kinerja laporan keuangan dalam perbankan.
4. Bagi penulis dapat menambah wawasan dan meningkatkan pengetahuan tentang hal yang menyangkut proses penggajian .selain itu menambah pengalaman bagaimana mengaplikasikan ilmu yang di dapat selama perkuliahan
5. Bagi perusahaan dapat mengetahuinformasi penggajian dengan lebih cepat dan dapat menentukan standar teknologi informasi yang dijalankan oleh perusahaan, serta dapat menjadi bahan rekomendasi

dalam upaya meningkatkan kinerja laporan keuangan dalam perbankan.

6. Bagi Personalia Dapat membantu mempercepat proses pengolahan penggajian karyawan, serta menghasilkan data yang akurat. Sehingga meminimalis terjadinya kesalahan yang mungkin terjadi

### **1.3 Metode Penelitian**

#### **A. Metode Perangkat Lunak**

Metode yang digunakan pada perangkat lunak ini menggunakan metode *waterfall* (Prayitno & Safitri, 2015) yang terbagi menjadi lima tahapan, yaitu :

1. Analisis kebutuhan perangkat lunak.

Proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara intensif untuk menspesifikasikan kebutuhan sistem agar dapat dengan mudah dipahami. Pada tahap ini, kebutuhan spesifikasi sistem perlu didokumentasikan..

2. Desain sistem

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 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.

3. Pembuatan kode program

Desain harus ditranslasikan kedalam program menggunakan bahasa pemrograman tertentu. Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain.

#### 4. Pengujian

Pengujian fokus pada perangkat lunak secara segi logika 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.

#### 5. Pendukung (*support*) dan pemeliharaan (*maintenance*)

Tidak menutup kemungkinan sebuah sistem 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 mengunlangi proses pengembangna untuk perubahan perangkat lunak baru.

### **B. Metode Pengumpulan Data**

Metode pengumpulan data yang di gunakan penulis dalam perancangan sistem informasi penggajian di PT. Inalix ini antara lain :

#### 1. Observasi (Observation)

Untuk mengetahui informasi tentang permasalahan sistem penggajian, penulis melakukan pengamatan langsung pada PT. Inalix untuk mendapatkan data dan informasi yang akurat agar dapat mengetahui secara pasti prosedur kerja didalam perusahaan tersebut.

#### 2. Wawancara (Interview)

Data – data yang diperoleh didapat dengan cara tanya jawab secara langsung (wawancara) kepada Bapak Alam selaku manajer PT. Inalix.

#### 3. Studi Kasus (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 Ruang Lingkup**

Ruang lingkup yang dibahas dalam penulisan laporan ini seputar sistem penggajian karyawan pada PT. Inalix agar pembahasan ruang lingkup menjadi terarah dan berjalan dengan baik dalam hal ini maka penulis hanya membahas ruang lingkup mulai dari perhitungan gaji karyawan, pembayaran gaji karyawan, dan laporan gaji karyawan.