

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Setiap perusahaan membutuhkan sebuah sistem informasi yang dapat mendukung kebutuhan dalam pengambilan keputusan dan berbagai informasi dari manajer dan para praktisi.

Komputer merupakan salah satu sarana perkembangan teknologi yang sangat membantu sekali dalam mengelola informasi dan pengambilan keputusan. Dan hal ini juga harus ditunjang oleh para sumber daya manusia yang mempunyai tingkat kecerdasan yang cukup baik. Dalam hal ini sumber daya manusia sebagai factor utama, maka perusahaan memberikan suatu imbalan atas prestasi yang dicapai yaitu berupa gaji.

Gaji adalah suatu bentuk balas jasa ataupun penghargaan yang diberikan secara teratur kepada seorang karyawan atas jasa dan hasil kerjanya. Karena itu gaji merupakan unsur yang penting bagi perusahaan. Para karyawan sangat sensitive terhadap kesalahan atau ketidakwajaran dalam hal gaji. Oleh sebab itu diperlukan adanya sebuah sistem pengolahan data penggajian yang tepat.

Sebagaimana telah kita ketahui sistem informasi yang masih manual banyak sekali terdapat kekurangan, seperti memerlukan cukup waktu yang lama dalam memproses data, ketidak akuratan dari proses serta keterlambatan dari memberikan informasi atau laporan. Hal yang sama juga terjadi ditempat penulis melakukan penelitian, Elite Game Center Yogyakarta selama ini belum

menggunakan sistem informasi secara terkomputerisasi khususnya dalam hal penggajian karyawan.

Pada penelitian ini akan dilakukan analisis arsitektur kebutuhan berupa serangkaian diagram pemodelan sistem pada rencana pengembangan Sistem Informasi Penggajian menggunakan *Framework Zachman*. *Framework Zachman* adalah suatu pengklasifikasian arsitektur artifak dalam memodelkan dan mendefinisikan kebutuhan suatu sistem secara formal dan terstruktur dengan baik melalui hubungan perspektif pihak-pihak yang terkait dalam pengembangan sistem (Sessions 2007).

Framework Zachman sering digunakan untuk menganalisis sistem dengan skala *enterprise*. Seiring dengan berkembangnya berbagai metode untuk mendokumentasikan kebutuhan Sistem Informasi, *Framework Zachman* dapat digunakan untuk menganalisis arsitektur Sistem Informasi dalam skala *non-enterprise* (Thompson 2006).

Berdasarkan uraian masalah diatas maka dapat diangkat sebuah judul skripsi yaitu Rancang Bangun Sistem Penggajian Dengan Metode Rangka Kerja Zachman (Studi Kasus : Elite Game Center Yogyakarta).

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada maka didapatkanlah beberapa masalah yang terjadi dalam sistem penggajian, yaitu :

1. Bagaimana membuat aplikasi Sistem Penggajian yang memadai untuk proses penggajian ?

2. Bagaimana caranya merancang sebuah sistem informasi yang tepat dan akurat ?
3. Bagaimana agar proses pembuatan laporan lebih efektif dan akurat ?

1.3 Batasan Masalah

Mengingat dalam dunia pemograman cakupannya cukup luas, maka perlu pembatasan masalah mengenai pembuatan program kepegawaian dengan harapan informasi yang dihasilkan lebih berkualitas. Adapun batasan permasalahan sebagai berikut:

1. Pemodelan sistem meliputi data pegawai dan sistem penggajiannya.
2. Pemodelan sistem menggunakan rangka kerja Zachman dengan menganalisa sampai ke tingkat 5 (*Planner, Owner, Arsitektur, Design, Builder*).
3. sumber data berdasarkan objek penelitian (Elite Game Center Yogyakarta).
4. Menggunakan metode UML dalam perancangannya dan menggunakan diagram antara lain *Usecase, Activity, Sequence, Class Diagram*.
5. Pembuatan sistem aplikasi menggunakan bahasa java dan MySQL sebagai DBMS-nya.

1.4 Tujuan Penelitian

Setiap penelitian yang dilakukan pastilah ada maksud dan tujuan karena tanpa itu sebuah penelitian dianggap tidak layak dilaksanakan dan dianggap hanya membuang-buang waktu, tenaga dan uang. Penelitian ini dilakukan dengan beberapa tujuan. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Ingin merancang sebuah aplikasi sistem informasi yang manajemen kepegawaian pada Elite Game Center Yogyakarta.
2. Untuk memfasilitasi para manajer dalam manajemen kepegawaian.
3. Untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana computer pada perguruan tinggi STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.

1.5 Metodologi Penelitian

Dalam penyusunan laporan penelitian ini tentunya memerlukan data-data yang nantinya sangat mendukung sebuah laporan untuk itu digunakan beberapa metode-metode antara lain :

1. Metode pengumpulan data

Dalam mengumpulkan data, digunakan beberapa teknik pengumpulan data, yaitu :

a. Observasi,

Metode pengumpulan ini digunakan untuk mengumpulkan data-data antara lain :

- Pengumpulan dan pengelompokan nama-nama pegawai yang bekerja di ELITE Game Center Yogyakarta.
- Pengumpulan data-data yang sekiranya dibutuhkan oleh setiap perusahaan.

b. Studi Pustaka,

Pada teknik ini adalah untuk mendapatkan dan mengumpulkan data-data melalui buku-buku acaan dan situs-situs yang

berhubungan dengan informasi-informasi pada software yang akan digunakan.

2. Metode Analisis

a. Analisis kebutuhan sistem

Dari rancangan sistem informasi yang dibuat akan dilakukan analisis dalam segi kebutuhan baik informasi, perangkat keras, maupun perangkat lunak.

b. Analisis kelayakan

Dari rancangan aplikasi yang dibuat akan dilakukan analisis kelayakan dalam segi teknologi, hukum, dan operasional.

1.6 Sistematika Penulisan

Laporan skripsi ini disusun secara sistematis kedalam beberapa bab, dan masing-masing bab sendiri akan menjelaskan masalahnya masing-masing sesuai dengan takaran penulisan skripsi. Bab-bab tersebut diuraikan sebagai berikut :

BAB I. PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penulisan, sistematikan penulisan yang disajikan secara terstruktur.

BAB II. DASAR TEORI

Pada bagian ini dijelaskan teori-teori yang mendasari pembuatan aplikasi Sistem Penggajian Karyawan menggunakan metode *Zachman Framework*.

BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi tentang analisis kebutuhan sistem dan pembuatan sistem secara umum maupun secara rinci serta hasil-hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilaksanakan selama pembuatan aplikasi.

BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas implementasi dan uji coba terhadap aplikasi sistem informasi kepegawain pada ELITE Game Center Yogyakarta. Implementasi berdasarkan dari perancangan yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya.

BAB V. PENUTUP

Pada bagian ini berisi kesimpulan dan saran yang merupakan hasil dari penelitian yang telah dilakukan.

