

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Dewasa ini perkembangan teknologi yang menyajikan informasi berkembang sangat pesat. Hal ini ditunjukkan oleh media-media elektronik yang serba digital. Sektor informasi memegang peranan penting bagi masyarakat umum dalam kehidupan sehari-hari. Teknologi komputer dapat digunakan dalam berbagai bidang, salah satunya yang dihasilkan dari teknologi komputer ini yaitu di bidang sistem informasi (*Information System*) merupakan komputerisasi yang bekerja karena interaksi dengan maksud tertentu antara manusia dan komputer.

Kemajuan dibidang komputer juga memiliki dampak kemajuan di bidang informasi. Disaat ini suatu informasi sangatlah dibutuhkan baik di instansi pemerintahan maupun instansi swasta yang membutuhkan pengolahan datanya dengan komputer agar didapatkan informasi yang cepat dan tepat yang akan menunjang kegiatan dalam menuju efektifitas kerja. Pemakaian dan penguasaan informasi merupakan suatu hal yang sangat penting bagi setiap instansi perusahaan maupun lembaga.

Oleh sebab itu penulis berkeinginan untuk membuat sebuah sistem informasi manajemen layanan operasional dengan menggunakan komputerisasi dan diharapkan agar bisa memperoleh informasi mengenai layanan operasional secara lengkap dan secara detail.

Pembuatan sistem tersebut dimaksudkan untuk memudahkan mengakses semua informasi tentang penggajian karyawan CV. Pesona Nusantara. Dari uraian diatas, maka penyusunan mengambil judul skripsi ini adalah "Perancangan Aplikasi Sistem Penggajian Karyawan di CV. Pesona Nusantara Kota Metro Lampung".

### **1.2 Rumusan Permasalahan**

Berdasarkan latar belakang masalah penulis merumuskan bagaimana membuat suatu sistem informasi penggajian pada CV. Pesona Nusantara agar menjadi lebih baik sehingga diperoleh suatu sistem yang lebih efektif dan efisien guna menghasilkan sebuah informasi yang tepat, akurat dan cepat?

### **1.3 Batasan Masalah**

Dalam penelitian ini diperlukan batasan masalah agar pembahasan yang dilakukan terfokus pada permasalahan yang diangkat, yaitu : sistem ini dibuat untuk melakukan perhitungan penggajian berdasarkan data karyawan, data jabatan, data gaji pokok, data tunjangan : seperti tunjangan jabatan, tunjangan hari raya, tunjangan masa kerja, upah lembur, menghitung jumlah presensi dalam satu bulan yang didapat dari data presensi harian, data potongan gaji yang diambil dari gaji pokok dan presensi keterlambatan masuk kerja, yang menghasilkan keluaran berupa laporan yang terdiri dari laporan data karyawan, laporan data rekap presensi, dan laporan data penggajian.

#### **1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian**

Maksud dan Tujuan Penelitian ini antara lain :

1. Mempermudah pengolahan sistem penggajian yang ada di CV. PesonaNusantara.
2. Membuat sistem informasi penggajian yang tepat dan sesuai dengan pengelolaan penggajian di CV. Pesona Nusantara.
3. Membantu memperkenalkan tentang sistem informasi yang digunakan untuk membangun rancangan program berupa aplikasi berbasis komputer yang berhubungan dengan sistem informasi penggajian di CV. Pesona Nusantara

#### **1.5 Metode Penelitian**

Dalam proses mengembangkan sebuah penyelidikan atau memecahkan permasalahan yang ada, beberapa pendekatan yang digunakan antara lain:

##### **1.5.1 Metode Pengumpulan Data**

Untuk mendapatkan data yang dibutuhkan dalam laporan penelitian digunakan metode sebagai berikut:

1. **Studi Pustaka**  
Metode pencarian data yang berasal dari buku, jurnal, internet, artikel, yang lainnya yang berhubungan atau mendukung dalam penelitian.
2. **Wawancara**  
Penelitian ini melakukan pertanyaan langsung kepada pemilik perusahaan CV. Pesona Nusantara guna mendapatkan data dan informasi yang dibutuhkan.

### 3. Dokumentasi

Tahap ini membuat dokumentasi untuk skripsi dimulai dari studi pustaka, metode penelitian, implementasi, sampai kesimpulan dan saran.

#### 1.5.2 Metode Analisis

Analisis PIECES untuk mengidentifikasi masalah, harus dilakukan terhadap kinerja, informasi, ekonomi, keamanan aplikasi, efisiensi, pelayanan pelanggan. Panduan ini dikenal dengan analisis PIECES (*Performance, Information, Economy, Control, Efficiency, dan Services*). Dari analisis ini biasanya didapatkan beberapa masalah utama. Hal ini penting karena biasanya yang muncul di permukaan bukan masalah utama, tetapi hanya gejala dari masalah utama saja.

#### 1.5.3 Metode Perancangan

Perancangan sistem secara umum merupakan tahap persiapan dari rancangan secara rinci terhadap sistem baru yang akan diterapkan. Rancangan sistem secara umum bertujuan untuk memberikan gambaran secara rinci kepada user terutama sistem yang telah dibuat. Rancangan ini mengidentifikasi komponen yang akan dirancang seperti bagan aliran sistem, diagram alir data, teknik normalisasi dan bentuk normalisasi.

#### 1.5.4 Metode Pengembangan

Metode SDLC (Systems development life cycle) adalah metode yang menggunakan pendekatan sistem yang disebut pendekatan air terjun (waterfall approach) dimana setiap tahapan sistem akan dikerjakan secara berurut menurun dari analisis, desain, implementasi, pemeliharaan.

### 1.5.5 Metode Testing

Dalam pengujian aplikasi yang telah dibangun, penulis menggunakan metode *black box testing* dan *white box testing*.

1. *Black box testing* menguji pada aplikasi apakah sesuai dengan kebutuhan yang disebutkan.
2. *White box testing* menguji pada kode-kode program yang ada.

### 1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini terbagi kedalam 5 (lima) tahap bab yaitu:

#### **BAB I : PENDAHULUAN**

Bab ini membahas latar belakang masalah, rumusan masalah batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penelitian.

#### **BAB II :LANDASAN TEORI**

Bab ini menguraikan tentang landasan teori dasar yang membahas tentang pembahasan detail mengenai software yang akan digunakan dalam pembuatan aplikasi atau untuk keperluan penelitian berdasarkan referensi buku dan literatur yang ada.

#### **BAB III :ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini membahas tentang tinjauan umum instansi, analisis sistem informasi yang akan digunakan meliputi analisis PIECES (*Performance, Information, Economy, Control, Efficient, Services*), analisis kelayakan yang meliputi analisa kelayakan teknologi, hukum, ekonomi, dan analisis kebutuhan sistem. Serta rancangan sistem

secara umum mulai dari rancangan database, relasi antar tabel, dan rancangan antar muka yang digunakan sebagai media antara aplikasi dengan user.

#### **BAB IV :IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini menguraikan tentang Database dan tabel, Interface yang dihasilkan dari kode program yang dibuat, Koneksi Form dan Database Server, White-box Testing, Komplikasi Program, Black-box Testing.

#### **BAB V :PENUTUP**

Bab ini merupakan bagian akhir dalam pembuatan skripsi yang berisikan kesimpulan dan saran.

#### **Daftar Pustaka.**

