

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Komputer adalah mesin penghitung elektronik yang cepat dengan menerima informasi input digital, memprosesnya sesuai dengan suatu program yang tersimpan di memorinya (*stored program*) dan menghasilkan output informasi^[1]. Pengolahan data sangat memegang peranan penting disebuah instansi, tetapi masih banyak instansi-instansi yang belum melakukan pengolahan data secara baik. Banyak data yang harusnya diproses, tetapi akhirnya terbengkalai sehingga data tersebut rusak dan sulit ditemukan saat diperlukan.

Kedai Digital adalah salah satu penyedia ruang bisnis berupa pengolahan bahan setengah jadi menjadi barang jadi dimana Kedai Digital sudah menggunakan *Finger Print* untuk merekam presensi yang dilakukan oleh karyawan. Data presensi sebagai bukti kehadiran karyawan diperlukan untuk beberapa kepentingan, misalnya gaji kedatangan, gaji lembur, dan nominal gaji lainnya yang sangat ditentukan oleh jumlah kehadiran karyawan. namun permasalahannya adalah apakah data-data tersebut dapat diperoleh dengan cepat dan akurat mengingat perhitungan manual yang dilakukan berpeluang besar terjadi kesalahan.

Sistem penggajian yang selama ini digunakan, yaitu proses presensi di print kemudian dihitung secara manual dan harus melakukan perhitungan ulang bila terjadi kesalahan. Sebagai contoh, apabila ada seorang karyawan yang ternyata lupa tidak melakukan presensi maka admin harus mengulang perhitungan dari awal

dengan jumlah data yang sangat banyak, tampaknya menjadi suatu permasalahan bagi admin untuk memperoleh informasi tersebut dengan cepat.

Untuk mendapatkan data dan informasi yang cepat dan akurat, maka sistem penggajian yang selama ini berjalan di konversi menjadi sistem penggajian berbasis komputer sehingga untuk beberapa kepentingan dapat diperoleh informasi yang cepat dan akurat. Berdasarkan permasalahan yang dihadapi maka dalam penyusunan tugas akhir ini, penulis memilih judul "**Sistem Informasi Penggajian Pada Kedai Digital Yogyakarta**".

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka peneliti merumuskan masalah yaitu bagaimana membuat aplikasi pengolahan gaji untuk Kedai Digital Yogyakarta?

1.3. Batasan Masalah

Agar pembahasan terarah dan tidak menyimpang dari pokok permasalahan mengenai sistem informasi penggajian pada Kedai Digital Yogyakarta, maka peneliti menentukan batasan masalah yang meliputi :

1. Sistem pengolahan data gaji karyawan ini dibuat untuk mengolah data karyawan, gaji kedatangan, gaji kehadiran, gaji lembur/piket dan gaji bersih yang diterima karyawan pada Kedai Digital Yogyakarta berdasarkan presensi yang dilakukan dan insentif bulanan, insentif khusus, insentif marketing, tunjangan berdasarkan kebijakan manager dan konsekwensi kegagalan.

2. *Software* untuk membuat sistem informasi penggajian pada Kedai Digital Yogyakarta menggunakan *Microsoft Excel 2013, Microsoft word 2013 dan Custom UI Editor*.

1.4. Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk memperbaiki sistem pengolahan data gaji karyawan di Kedai Digital Yogyakarta.
2. Dapat mengolah data penggajian secara efektif dan efisien.
3. Menghasilkan suatu laporan data penggajian yang cepat dan akurat.
4. Mempermudah dan mempercepat cara kerja manager dalam proses pengolahan data penggajian karyawan.

1.5. Manfaat Penelitian

- 1) Bagi Mahasiswa
Menerapkan ilmu yang berhubungan dengan basis data yang telah di peroleh untuk pengembangan sistem di bidang pendidikan.
- 2) Bagi Kedai Digital Yogyakarta
Membantu mempermudah proses pengolahan data gaji karyawan, meningkatkan efisiensi dan efektifitas kerja sistem.

1.6. Metode Pengumpulan Data

Mengamati kebutuhan yang diperlukan terhadap objek yang akan diteliti. Metode ini untuk mengumpulkan data yang efektif karena pengumpulan data dilakukan secara langsung pada instansi.

1.6.1. Metode Interview

Melakukan Tanya jawab dengan pihak objek secara langsung terhadap objek tentang hal yang terkait. Metode ini untuk mendapatkan data yang berhubungan dengan masalah penelitian.

1.6.2. Studi Pustaka

Studi pustaka dilakukan sebagai alat pembanding antara teori yang ada dengan yang terjadi di lapangan serta sebagai acuan dalam pembuatan sistem informasi tersebut.

1.6.3. Dokumentasi

Mengumpulkan dokumen-dokumen dari semua bagian yang berkaitan dengan sistem, dapat berupa dokumentasi kegiatan hasil kerja maupun hasil akhir dalam bentuk laporan terkait dengan permasalahan yang akan diteliti.

1.7. Sistematika Penulisan

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan maksud penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini menguraikan tentang teori-teori yang mendasari pembahasan pembuatan sistem informasi yang dibuat, berupa definisi-definisi dan konsep teori, aplikasi yang digunakan dan hardware atau software yang dibutuhkan.

BAB III : TINJAUAN UMUM

Pada bab ini menguraikan tinjauan umum tentang objek penelitian, analisis masalah, solusi yang ditawarkan, dan rancangan.

BAB IV: PEMBAHASAN

Pada bab ini membahas tentang implementasi aplikasi yang dikerjakan, hasil yang diperoleh saat proses berlangsung, dan hasil akhir, serta testing hingga penerapan aplikasi di objek penelitian.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan yang dapat diambil dari pembuatan tugas akhir dan saran penggunaan terhadap objek penelitian dan saran untuk pengembangan sistem yang dibuat agar lebih baik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi bahan-bahan yang menjadi acuan atau referensi dalam penulisan tugas akhir yaitu semua sumber yang dikutip dari buku, jurnal, surat kabar atau internet. Daftar pustaka membantu pembaca yang ingin mencoba kutipan-kutipan yang berada dalam tugas akhir.