

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dewasa ini penggunaan teknologi komputer semakin banyak diterapkan oleh instansi-instansi disegala bidang, baik instansi swasta maupun instansi pemerintah. Hal ini berkaitan dengan pekerjaan-pekerjaan yang bisa dilakukan secara manual oleh manusia akan semakin cepat dan efisien apabila dilakukan dengan sistem komputerisasi. Bahkan dengan kecanggihan teknologi komputer yang semakin berkembang pesat dapat mempermudah instansi-instansi tersebut untuk meningkatkan efisiensi kerja karena pekerjaan dilakukan dengan komputer dapat menghemat baik dari segi waktu, ruang, tenaga, biaya dan lain-lain.

Pada Kantor Pos Yogyakarta yang sedang melakukan komputerisasi, khususnya pada pembayaran uang lembur karyawan yang masih belum tertata rapi dalam pelaksanaan pembayaran uang lembur, terutama pada saat proses pencarian data karyawan yang masih manual yang membuat proses pembayaran uang lembur memakan waktu lebih lama dalam pelaksanaannya, maka penulis ingin mengembangkan sistem ini menjadi sistem yang berbasis komputerisasi.

Dengan keadaan inilah yang mendorong penulis untuk melakukan penelitian serta membuat sistem aplikasi untuk mempermudah dalam pelaksanaan proses rekap pembayaran uang lembur pada kantor Pos Yogyakarta, penulis berupaya mengembangkan sistem yang ada menjadi sistem yang berbasis web,

dengan sistem ini perusahaan akan diuntungkan dalam pengolahan data pembayaran uang lembur.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana cara membuat rekap pembayaran uang lembur dengan menggunakan web, sehingga rekap pembayaran uang lembur menjadi lebih efektif dan efisien?

1.3 Batasan Masalah

Batasan dalam sistem ini adalah aplikasi yang berbasis web, maka penulis membatasi permasalahan sebagai berikut :

1. Hak Akses
 - Admin sebagai pemegang penuh hak akses
2. Olah Data
 - Data karyawan
 - Data lembur
 - Data pembayaran
3. Rekap Laporan
 - Laporan pembayaran uang lembur
 - Laporan bulanan uang lembur

Sedangkan Untuk membuat pembuatan web ini menggunakan beberapa perangkat lunak antara lain:

1. Macromedia Dreamweaver MX sebagai web editor.
2. Adobe Photoshop sebagai image editor.
3. Apache sebagai web server.

4. MySQL sebagai database editor.
5. Script PHP sebagai *server side scripting*.
6. Script HTML sebagai *client side scripting*.
7. Aplikasi web yang dibuat berbasis web

Penulis hanya membatasi pada masalah diatas, penulis tidak membahas tentang keamanan web secara keseluruhan pada penelitian ini.

1.4 Maksud dan Tujuan

Dalam menyusun skripsi ini penyusun mempunyai maksud serta tujuan yang sesuai dengan penelitian atau observasi dilapangan yang nanti dijadikan acuan untuk menyusun tugas ini oleh penyusun itu sendiri, Dimana nantinya diharapkan penyusun berupaya dalam penelitian tersebut bisa menjelaskan dan menggambarkan secara mendetail apa-apa yang termasuk dalam proses pembuatannya

- a. Maksud penelitian adalah sebagai berikut:
 1. Menerapkan ilmu dan teori-teori selama mengikuti pendidikan ke dalam aplikasi nyata secara praktis guna membantu dan mendukung kemampuan beraktualisasi dalam penerapan ilmu di dunia nyata.
 2. Memenuhi persyaratan kelulusan bagi jenjang Strata-I di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
- b. Tujuan penelitian adalah sebagai berikut:
 1. Menganalisis dan merancang situs web.

1.5 Metode Pengumpulan Data

Dalam melakukan penelitian terutama dalam mengumpulkan data atau memperoleh data-data sebagai sumber untuk menyusun laporan ini, penulis menggunakan beberapa metode penelitian antara lain :

a. Metode kepustakaan

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara membaca buku-buku yang ada diperpustakaan maupun dokumen-dokumen yang relevan.

b. Metode Kearsipan

Metode kearsipan adalah metode yang dilakukan dengan cara membaca atau membuka arsip-arsip yang ada ditempat penelitian.

1.6 Sistematika Penulisan

Laporan penelitian ini akan disusun secara sistematika kedalam 5 bab masing-masing bab diuraikan sebagai berikut :

Bab I Pendahuluan

Diuraikan tentang latar belakang masalah yang diteliti, batasan permasalahan, pokok masalah, dan metode penelitian.

Bab II Landasan Teori

Bab ini membahas tentang sistem secara umum dan sistem perangkat lunak yang digunakan.

Bab III Analisis dan Perancangan Sistem

Bab ini akan menerangkan tentang objek penelitian yang diteliti dan juga membahas analisis dengan metode PIECES.

Bab IV Implementasi dan Pembahasan

Dalam bab ini dibahas sistem yang diusulkan, rancangan sistem dan manual program.

Bab V Penutup

Dalam bab ini berisikan kesimpulan dari penelitian dan saran-saran yang ditujukan pada pihak yang terkait.

1.7 Tahapan Penelitian

Pembuatan skripsi ini dilakukan dengan melalui tahapan-tahapan penelitian dengan etimasi waktu dan tahapan sebagai berikut :

1. Persiapan

Persiapan peneliti baik dari segi materiil maupun spirituil guna melakukan penyusunan skripsi.

2. Pengajuan Proposal

Mengajukan proposal guna memperoleh dosen pembimbing dari STMIK AMIKOM Yogyakarta.

3. Pengambilan Data.

Data yang diambil digunakan sebagai acuan dalam perancangan program dan untuk mendukung skripsi.

4. Analisa Data

Menganalisa permasalahan lebih mendalam dari data yang telah didapat, serta menentukan pemecahan masalah yang ada dalam sistem.

5. Perancangan sistem

Desain yang dilakukan meliputi desain sistem, desain database, dan desain grafis.

6. Perancangan Program.

Dilakukan sebagai gambaran dan acuan dalam desain program selanjutnya.

7. Uji coba program.

Pengujian program ini dilakukan untuk memastikan bahwa aplikasi yang dibuat dengan bantuan software tersebut sudah berjalan baik sesuai dengan yang diharapkan.

8. Pembuatan Laporan.

Menyusun laporan Skripsi dengan permasalahan yang sudah ada secara sistematis, diambil dari permasalahan yang sudah dianalisa.