

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Manajemen merupakan suatu ilmu dan seni untuk mencapai suatu tujuan melakukan kegiatan orang lain. Artinya, tujuan dapat dicapai bila dilakukan oleh satu orang atau lebih. Saat ini banyak perusahaan menyadari bahwa sumber daya manusia (SDM) merupakan masalah perusahaan yang paling penting, karena melalui SDM yang menyebabkan sumber daya lain dapat berfungsi dan dapat dijalankan seperti mesin atau sistem pada komputer, disamping itu SDM dapat menciptakan efisiensi dan efektifitas bagi perusahaan [1].

SDM membutuhkan suatu alat komputasi pengolahan data yang memiliki fungsi untuk menghasilkan suatu informasi yang dapat membantu SDM dalam menyelesaikan suatu pekerjaan. Perusahaan yang sedang berkembang pasti ingin lebih membesarkan perusahaannya, yaitu dengan mengembangkan usaha dan mencapai kesuksesan harus mengikuti era informasi yang kian dinamis dengan alat pendukung pengolahan data yaitu komputer [2].

Dengan adanya komputer, maka seluruh bidang yang terdapat dalam perusahaan, industri, maupun instansi, semua dapat dikomputerisasikan. Komputerisasi memiliki arti, hampir semua sistem yang selama ini telah banyak digunakan secara manual, dapat dibangun kedalam sistem komputer supaya lebih efektif dan efisien dalam hal pekerjaan, dalam kasus ini juga bidang-bidang yang

dianggap penting dan utama dapat mendukung keberhasilan suatu perusahaan dalam mencapai tujuannya.

CV. Bangkit Sukses Mandiri adalah sebuah perusahaan besar yang memiliki 16 macam divisi perusahaan bagian yang berkantor pusat di Jalan PTP Ngobo No. 4 Ungaran, Semarang yang mencoba mengkomputerisasikan semua sistem yang ada di perusahaan seperti sistem penggajian, perekrutan karyawan, sistem penilaian kinerja karyawan dan beberapa sistem lainnya.

Salah satu sistem yang akan dikembangkan perusahaan adalah sistem penggajian karyawan, banyaknya jumlah karyawan pada PT. Bangun Sukses Mandiri yang tersebar di berbagai divisi perusahaan membuat para staf keuangan CV. Bangkit Sukses Mandiri mengalami kesulitan dalam menangani penggajian karyawan perusahaan ketika pembayaran gaji karyawan tiba.

Alasan sistem penggajian karyawan pada CV. Bangkit Sukses Mandiri harus dikembangkan adalah karena proses penggajian yang telah ada di CV. Bangkit Sukses Mandiri masih kurang efektif serta kurang efisien. Pada bagian personalia, sistem pengarsipan CV. Bangkit Sukses Mandiri juga belum memiliki suatu sistem informasi yang baik karena hampir semua faktor seperti pendataan pegawai, presensi, perhitungan gaji pokok, intensif hingga menghasilkan laporan harian, mingguan, dan bulanan yang terinci dilakukan masih secara manual dengan menggunakan Microsoft Office Excel.

Pada kenyataannya, pembuatan laporan melalui Microsoft Office Excel mengakibatkan hasil yang kurang teliti oleh pengguna bukan dalam hal

penghitungan, namun dalam penginputan data satu per satu dan membutuhkan waktu yang cukup lama dan juga banyaknya data yang terlampir dalam satu dokumen membuat pengguna sulit untuk melihat data secara detail. Untuk menyelesaikan masalah yang ada pada CV. Bangkit Sukses Mandiri, dibutuhkan sebuah sistem informasi.

Sistem Informasi dapat didefinisikan sebagai alat untuk menyajikan informasi dengan cara sedemikian rupa sehingga bermanfaat bagi penerimanya [3].

Sistem informasi yang sesuai dengan masalah yang ada pada CV. Bangkit Sukses Mandiri adalah *Payroll System*, karena *Payroll System* dapat memudahkan perusahaan dalam proses penggajian serta menghasilkan laporan yang lengkap.

Payroll Administration System merupakan sistem informasi implementasi kompensasi dari *Human Resources Management System* yang berkaitan dengan gaji dan tunjangan dan bagaimana menghasilkan laporan gaji bersih dari setiap karyawan, baik secara individual ataupun secara keseluruhan dengan cepat dan tepat dari sejumlah komponen-komponen perhitungan seperti : golongan, masa kerja, jabatan, jam kerja, pinjaman, tunjangan, jamsostek dan pajak penghasilan [12].

Dalam era teknologi informasi ini, untuk perusahaan yang ingin maju dan berkembang agar terhindar dari kerugian, baik kerugian waktu akibat keterlambatan dalam mendapatkan informasi penting yang dibutuhkan maupun kerugian dalam mendapatkan laporan yang tidak valid, maka mau tidak mau,

perusahaan harus menggunakan aplikasi administrasi penggajian yang terintegrasi dengan data karyawan, matriks gaji dan presensi harian. Kondisi yang diharapkan dengan adanya penerapan *Payroll System* adalah metode penggajian secara manual yang ada selama ini di CV. Bangkit Sukses Mandiri akan mengalami perubahan.

Di Indonesia hanya sebagian kecil perusahaan yang telah menerapkan *Payroll System*, salah satunya telah diteliti oleh Louis Apriell dan diujicoba karyawan Kantor Pusat PTPN V sejak Juni 2008, dan seluruh karyawan merasakan hal tersebut sangat baik [2].

Berdasarkan fakta-fakta yang ada, penulis memandang penting untuk mengangkat kasus di atas ke dalam Skripsi ini dengan mengambil judul: Sistem Informasi Penggajian Pada CV. Bangkit Sukses Mandiri.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat diambil rumusan masalah sebagai berikut :

“Bagaimana membuat suatu sistem sebagai sistem informasi penggajian karyawan dengan menggunakan *Payroll System* berbasis aplikasi Java pada CV. Bangkit Sukses Mandiri ?”.

1.3 Batasan Masalah

Mengingat bahwa Sistem Informasi Penggajian memiliki cakupan yang sangat luas maka penulis membatasi ruang lingkup permasalahan supaya tidak jauh menyimpang dari permasalahan dan topik yang ada. Batasan permasalahan pada penulisan skripsi ini adalah:

1. Aplikasi ini akan menampilkan laporan secara lengkap masing-masing karyawan tetap pada 10 Divisi CV, Bangkit Sukses Mandiri.
2. Aplikasi ini dibangun dengan menggunakan bahasa pemrograman Java dan MySQL.
3. Aplikasi dibuat sesuai dengan kondisi perusahaan.
4. Aplikasi *Payroll System* ditujukan hanya untuk sepuluh divisi pada CV, Bangkit Sukses Mandiri
5. Aplikasi dapat berjalan pada platform Windows XP dan Windows 7
6. Perangkat lunak yang dipakai meliputi XAMPP, Netbeans, iReport dan MySQL Server

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Dalam setiap penelitian tentu memiliki maksud dan tujuan yang hendak dicapai dari penyusunan skripsi ini adalah sebagai berikut.

1.4.1 Maksud dari penelitian ini adalah :

Untuk memperoleh data dan informasi sebagai bukti empiris dalam pencapaian tujuan laporan Skripsi yaitu sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi S1 jurusan Teknik Informatika di STMIK Amikom Yogyakarta

1.4.2 Tujuan dari penelitian ini adalah :

Merancang suatu sistem informasi penggajian karyawan menggunakan *Payroll System* berbasis aplikasi Java secara sistematis, terstruktur, dan sesuai dengan kebutuhan perusahaan untuk meningkatkan efisiensi dan efektifitas pada kinerja karyawan, dan memberikan manfaat dengan adanya sistem informasi penggajian baru yang lebih baik dan berkualitas pada CV. Bangkit Sukses Mandiri

1.5 Metode Penelitian

Dalam rangka pengumpulan data yang diperlukan dalam penulisan skripsi penulis menggunakan beberapa metode penelitian, diantaranya adalah sebagai berikut.

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang dilakukan oleh penulis adalah sebagai berikut.

1. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan Manager dan karyawan CV. Bangkit Sukses Mandiri agar dapat mempelajari kelemahan yang terdapat pada sistem lama yang sudah ada sebelumnya kemudian mencari cara – cara membangun sistem informasi penggajian yang baik untuk digunakan dalam membangun sistem informasi penggajian yang terkomputerisasi sebagai solusi.

2. Observasi

Dengan observasi langsung untuk menganalisa secara teoritis sistem informasi penggajian secara umum dan yang digunakan atau sedang berjalan dalam perusahaan dengan mengambil data dari CV. Bangkit Sukses Mandiri dan Survei pada objek penelitiannya.

3. Studi Pustaka

Metode pengumpulan data dengan menggali informasi melalui membaca referensi, buku literatur dari berbagai sumber terpercaya. Semua sumber informasi penulis dapatkan melalui buku koleksi pribadi, buku perpustakaan, dan file di internet.

1.5.2 Metode Analisis

Metode Analisis yang digunakan oleh penulis adalah dengan metode *PIECES (Performance, Information, Economy, Control, Efficiency, Services)*. Di dalam Metode Analisis juga terdapat hasil observasi terhadap objek penelitian, dalam penelitian ini yang menjadi objek penelitian adalah CV. Bangkit Sukses Mandiri, sebuah perusahaan yang memiliki 16 macam divisi perusahaan bagian yang mencoba mengkomputerisasikan semua sistem yang ada di perusahaan seperti sistem penggajian, perekrutan karyawan, sistem penilaian kinerja karyawan dan beberapa sistem lainnya. Melihat era perkembangan yang sudah kian maju saat ini, untuk memudahkan segala sistem manual yang ada, akan dibutuhkan suatu sistem yang akan sangat membantu terkait tingkat efektif dan efisiensi suatu pekerjaan, termasuk dalam perusahaan dan segala sistem yang

sudah berjalan selama ini. Maka dibuatlah *Payroll System* sebagai sistem yang dapat menjadi solusi untuk memecahkan masalah salah satu sistem manual dalam perusahaan.

1.5.3 Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan penulis dalam membuat aplikasi komputer adalah sebagai berikut.

1. Flow Map

Flowmap merupakan prosedur kerja atau Functional Flowchart (Diagram Alir Fungsional). Flow Map / Functional FlowChart merupakan diagram alir yang menggambarkan pergerakan proses diantara unit kerja yang berbeda-beda, sekaligus menggambarkan arus dari dokumen, aliran data fisik, entitas-entitas sistem informasi dan kegiatan operasi yang berhubungan dengan sistem informasi. Simbol-simbol yang digunakan dalam Flow Map :

a. Dokumen

Dokumen adalah data-data yang mengalir di dalam sistem informasi. Dokumen dengan dokumen dalam satu kolom, tidak dihubungkan secara langsung.

b. Proses pengolahan data (komputerisasi)

Proses yang terjadi dengan menggunakan perangkat komputer

c. Disk atau database

Kumpulan data yang saling berhubungan yang disimpan secara bersama sedemikian rupa dan tanpa pengulangan (redundansi) yang tidak perlu, untuk memenuhi berbagai kebutuhan.

2. Diagram Konteks

Diagram konteks merupakan langkah awal dari analisis struktur dan level teratas dari diagram arus data dan merupakan penggambaran sistem secara garis besar. Diagram konteks menggambarkan hubungan aliran-aliran data kedalam dan keluar sistem atau entitas-entitas yang terletak diluar sistem (output) atau menerima data dari sistem tersebut (input). Satu hal yang perlu diperhatikan, diagram konteks hanya menggunakan satu lingkungan proses yang mewakili proses dari semua sistem.

3. Data Flow Diagram

Data Flow Diagram (DFD) adalah alat pembuatan model yang memungkinkan profesional sistem untuk menggambarkan sistem sebagai suatu jaringan proses fungsional yang dihubungkan satu sama lain dengan alur data, baik secara manual maupun komputerisasi. DFD ini sering disebut juga dengan nama Bubble chart, Bubble diagram, model proses, diagram alur kerja, atau model fungsi. DFD ini adalah salah satu alat pembuatan model yang sering digunakan, khususnya bila fungsi-fungsi sistem merupakan bagian yang lebih penting dan kompleks dari pada data yang dimanipulasi oleh sistem. Dengan kata lain, DFD adalah alat pembuatan model yang memberikan penekanan

hanya pada fungsi sistem. DFD ini merupakan alat perancangan sistem yang berorientasi pada alur data dengan konsep dekomposisi dapat digunakan untuk penggambaran analisa maupun rancangan sistem yang mudah dikomunikasikan oleh profesional sistem kepada pemakai maupun pembuat program.

Menurut Hanif Al Fatta (2007:106) dalam bukunya, terdapat empat elemen yang menyusun suatu DFD, adalah sebagai berikut [3].

- a. Proses, adalah aktivitas atau fungsi yang dilakukan untuk alasan bisnis berupa manual maupun terkomputerisasi.
- b. Data Flow, adalah suatu data tunggal atau kumpulan logis suatu data, selalu diawali atau berakhir pada suatu proses.
- c. Data Store, kumpulan data yang disimpan dengan cara tertentu. Data yang mengalir disimpan dalam data store. Aliran data diupdate atau ditambahkan ke data store.
- d. Entitas Eksternal, adalah orang, organisasi, atau sistem yang berada di luar sistem tetapi berinteraksi dengan sistem.

4. Perancangan Basis Data

Dalam perancangan basis data ini meliputi normalisasi tabel, pembuatan relasi antar tabel yang akan dipergunakan untuk merancang basis data.

a. Normalisasi

Normalisasi merupakan cara pendekatan dalam membangun desain logika basis data relasional yang tidak secara langsung berkaitan

dengan model data, tetapi dengan menerapkan sejumlah aturan dan kriteria standar untuk menghasilkan struktur table yang normal. Pada dasarnya desain logika basis data relasional dapat menggunakan prinsip normalisasi maupun transformasi dari model E-R ke bentuk fisik [5].

b. Tabel Relasi

Relasi Tabel secara sederhana dapat dikatakan sebagai suatu database yang didalamnya terdapat tabel-tabel yang saling berelasi satu sama lain. Pada proses ini elemen-elemen data dikelompokkan menjadi satu file database beserta entitas dan hubungannya.

c. ERD (*Entity Relationship Diagram*)

ERD (*Entity Relationship Diagram*) adalah gambar atau diagram yang menunjukkan informasi dibuat, disimpan, dan digunakan dalam sistem bisnis. Entitas biasanya menggambarkan jenis informasi yang sama. Dalam entitas digunakan untuk menghubungkan antar entitas yang sekaligus menunjukkan hubungan antar data. Pada akhirnya ERD bisa juga digunakan untuk menunjukkan aturan-aturan bisnis yang ada pada sistem informasi yang akan dibangun [3].

1.5.4 Metode Pengembangan

Metode Pengembangan yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah Metode "Waterfall". Menurut Roger S. Pressman (1992: 24) Tahapan

Model *SDLC* (*System Development Life Cycle*) Metode *Waterfall* adalah sebagai berikut.

1. Analisis Kebutuhan (*Requirements Analysis and Definitions*)
2. Desain Sistem (*System Design*)
3. *Coding & Testing*/Penulisan Kode Program (*Implementation*)
4. Penerapan / Pengujian Program (*Integration & Testing*)
5. Pemeliharaan (*Operation & Maintenance*)

1.5.5 Metode Testing

Metode Testing adalah metode yang digunakan dalam pengujian sistem. Metode testing yang digunakan oleh penulis adalah *White-Box Testing*. *White-Box Testing* adalah cara pengujian dengan melihat ke dalam modul untuk meneliti kode-kode program yang ada, dan menganalisis apakah ada kesalahan atau tidak. Jika ada modul yang menghasilkan output yang tidak sesuai dengan proses bisnis yang dilakukan, maka baris-baris program, variable, dan parameter yang terlibat pada unit tersebut akan dicek satu persatu dan diperbaiki, kemudian di-*compile* ulang [3].

1.6 Sistematika Penulisan

Laporan skripsi ini ditulis secara sistematika kedalam 5 bab, masing-masing diuraikan sebagai berikut.

BAB I. PENDAHULUAN

Membahas latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan laporan penelitian.

BAB II. LANDASAN TEORI

Berisi tinjauan pustaka, menguraikan teori-teori yang mendukung judul, dan mendasari pembahasan secara detail. Landasan teori dapat berupa definisi-definisi atau model yang langsung berkaitan dengan ilmu atau masalah yang diteliti. Membahas sistem secara umum yang meliputi konsep dasar pemrograman, struktur informasi pemrograman, sistem informasi akuntansi, dan sistem perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan skripsi ini.

BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas tentang latar belakang pembuatan *Payroll System*, analisis kelemahan dan perancangan meliputi perancangan konsep dan interface. Paparan implementasi dan analisis hasil uji coba program. Bab ini akan memaparkan hasil-hasil dari tahapan penelitian, dari tahap analisis, desain, implementasi desain, hasil testing dan implementasinya, berupa penjelasan teoritik, baik secara kualitatif, kuantitatif, atau secara statistik.

BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Membahas tentang implementasi yang meliputi tahapan produksi sistem, pengujian sistem, serta pemeliharaan sistem sehingga siap untuk digunakan.

BAB V. PENUTUP

Berisi kesimpulan dan saran-saran dari penelitian yang telah dilakukan sehingga diharapkan bermanfaat bagi pihak lain untuk pengembangan oleh peneliti yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi tentang sumber-sumber yang digunakan untuk penulisan laporan skripsi ini.

LAMPIRAN

Berisikan lampiran-lampiran dalam pengerjaan skripsi.

1.7 Jadwal Kegiatan

NO	KEGIATAN	Bulan I				Bulan II				Bulan III				
		I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV	
1	Pengumpulan Data	■	■											
2	Penulisan Laporan			■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	
3	Asistensi Bab I				■									
4	Asistensi Bab II					■								
5	Asistensi Bab III						■							
6	Asistensi Bab IV							■						
7	Asistensi Bab V								■					
8	Analisis Kebutuhan				■									
9	Rancangan Bangun Program					■	■	■	■	■	■	■	■	
10	Uji Coba Program (testing)											■	■	
11	Revisi Naskah, Desain Rancangan, Code Program												■	■
12	Implementasi Program													■
13	Penulisan Akhir Laporan													■
14	Pendadaran													■

Gambar 1.1 Jadwal Kegiatan