

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi pada saat ini semakin banyak dan semakin tidak terkendali. Salah satu teknologi yang paling cepat perkembangannya adalah internet. Karena melalui internet dapat di ketahui segala informasi yang diperlukan dan sangat mendukung untuk informasi yang lebih baru. Dan dewasa ini hampir semua lapisan masyarakat sudah mengetahui tentang adanya internet dan semakin banyak yang tahu bagaimana cara untuk mengakses dan menggunakan jaringan internet (dalam hal ini *web page*). Baik digunakan untuk kepentingan pekerjaan atupun hanya untuk bersenang-senang saja.

Salah satu kemajuan teknologi informasi adalah di bidang internet. Internet merupakan jaringan komputer terbesar yang ada di dunia saat ini. Jutaan komputer dari berbagai penjuru dunia saling terhubung dalam jaringan ini. Internet mampu menginformasikan sesuatu diseluruh dunia ini dengan cepat tanpa harus berkeliling dunia. Untuk dapat menyampaikan sebuah informasi kepada masyarakat secara luas kita harus memiliki standart pemrosesan informasi yang dapat diterima secara umum yaitu web sebagai *interface* aplikasi untuk melakukan transaksi dan sajian informasi yang lengkap dari seluruh dunia. Dari sinilah para pengguna internet memanfaatkannya sebagai sarana penyebar dan pencarian informasi. Berbagai kalangan dari pelaku bisnis, politik, artis, hingga institusi swasta maupun negeri dan berbagai Lembaga Swadaya Masyarakat (LSM) tidak

melewatkan kehandalan internet untuk menjalin komunikasi dengan masyarakat global.

PT Winner Glove merupakan sebuah perusahaan kecil yang bergerak dalam bidang pembuatan sarung tangan golf. Dari sinilah muncul permasalahan yang menuntut perkembangan sistem informasi di segala bidang yang efektif dan efisien. Salah satunya adalah permasalahan yang ada pada sistem informasi pengolahan data karyawan yang sebagian masih terkesan tidak efektif dan efisien.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka penyusun mencoba untuk merancang sebuah sistem pengolahan data karyawan dan penggajian dengan judul **“Rancang Bangun Aplikasi E-HRD dan E-Payroll Berbasis Web pada PT. Winner Glove Berbah”**.

### **1.2 Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka rumusan masalah yang akan di kemukakan adalah : Bagaimana merancang suatu aplikasi untuk mempermudah melakukan pencatatan data karyawan dan penggajian karyawan pada PT Winner Glove?

### **1.3 Batasan Masalah**

Ruang lingkup pemanfaatan teknologi Rancang Bangun Aplikasi E-HRD dan E-Payroll Berbasis Web pada PT.Winner Glove Berbah ini sangatlah luas. Oleh sebab itu, guna memfokuskan pembahasan dalam hal ini penyusun membatasi ruang lingkup, yang mencakup informasi mengenai :

1. Pengolahan data karyawan, absensi karyawan, cuti karyawan, promosi karyawan, peringatan karyawan, resign karyawan, surat sakit dan surat izin.
2. Pengolahan data gaji meliputi, gaji pokok, tunjangan kesehatan, tunjangan anak, upah lembur, bonus dan uang makan.
3. Pembuatan Laporan data karyawan, laporan data cuti, laporan data peringatan, laporan data resign, laporan data promosi, laporan surat sakit, laporan surat izin, laporan data absensi dan laporan gaji.
4. Perancangan aplikasi ini akan dibuat menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MySQL untuk pengolahan databasenya.
5. Aplikasi absensi karyawan yang ada pada sistem E-HRD dan E-Payroll hanya sebagai penunjang untuk memudahkan bagian HRD untuk mengelola data absensi karyawan yang nantinya akan digunakan untuk proses penggajian karyawan pada PT Winner Glove.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

1. Menerapkan ilmu dan teori-teori selama mengikuti pendidikan di STMIK Amikom Yogyakarta kedalam aplikasi nyata secara praktik guna mendukung kemampuan beraktualisasi dalam penerapan ilmu di dunia nyata.
2. Mengembangkan pola keilmuan dan membuka wawasan pengetahuan sesuai dengan bidang teknologi informasi khususnya sistem informasi yang berbasis web.

3. Memenuhi persyaratan kelulusan bagi jenjang Diploma Tiga STMIK Amikom Yogyakarta.
4. Sosialisasi teknologi khususnya teknologi informasi berbasis web terhadap situasi di PT. Winner Glove.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan dari penyusunan Tugas Akhir dan perancangan aplikasi ini antara lain:

1. Bagi Perusahaan

Dapat meningkatkan kinerja karyawan, serta untuk mempermudah dalam pengolahan data karyawan dan informasi-informasi yang terkait.

2. Bagi Penyusun

Untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan Program Studi D3.Jurusan Manajemen Informatika pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer STMIK AMIKOM Yogyakarta.

### **1.6 Metode Pengumpulan Data**

Dalam pengumpulan data atau memperoleh data-data sebagai sumber untuk menyusun laporan tugas akhir ini maka digunakan beberapa metode penelitian yang berhubungan dengan masalah yang dijadikan pokok pikiran dalam laporan ini.

Adapun beberapa metode yang digunakan adalah sebagai berikut :

1. Metode observasi

Dengan melakukan pengamatan secara langsung terhadap seluruh aktivitas atau kegiatan yang dilakukan di PT. Winner Glove.

2. Metode Kepustakaan

Metode penelitian yang mengacu pada buku-buku obyek penelitian yang ada, baik perpustakaan, pada obyek penelitian, maupun dari buku-buku yang mengandung kelengkapan informasi yang dibutuhkan.

3. Metode Wawancara

Dilakukan dengan mengadakan tanya jawab dengan bagian yang terkait dengan obyek penelitian.

### **1.7 Sistematika Penulisan**

Agar penyajian laporan ini dapat lebih terstruktur dan mudah untuk dipahami, maka dalam penulisan laporan ini dibagi menjadi lima bab. Dalam masing-masing bab diuraikan sebagai berikut:

#### **Bab I: Pendahuluan**

Dalam bab ini diuraikan tentang latar belakang masalah yang diteliti, rumusan masalah, batasan masalah agar tidak menyimpang dari pokok bahasan, tujuan dan manfaat penulisan Tugas Akhir, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

## **Bab II: Landasan Teori**

Dalam bab ini akan menguraikan teori-teori yang mendukung penelitian ini sehingga menjadi dasar dalam pemecahan masalah. Teori-teori tersebut didapat dengan melakukan studi pustaka sebagai landasan dalam melakukan penelitian.

## **Bab III: Tinjauan Umum**

Dalam bab ini diuraikan mengenai gambaran umum secara langsung tentang PT.Winner Glove. Mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan-permasalahan, kesempatan-kesempatan , hambatan-hambatan yang terjadi, dan kebutuhan yang terkait dengan Rancang Bangun Aplikasi E-HRD dan E-Payroll Berbasis Web pada PT.Winner Glove di Berbah.

## **Bab IV: Pembahasan**

Dalam bab ini akan diuraikan secara umum tentang analisis rancangan dan implementasi sistem informasi yang sedang dirancang,urut-urutan yang diperoleh saat proses berlangsung dan juga menguraikan hasil akhir evaluasi dari penelitian ini.

## **Bab V: Penutup**

Pada akhir bab ini berisi tentang kesimpulan serta saran-saran yang perlu diperhatikan berdasarkan keterbatasan yang ditemukan dan juga saran yang akan disampaikan penulis semoga sangat bermanfaat bagi perusahaan,penulis dan pembaca pada umumnya,sehingga dapat digunakan semestinya.

### 1.8 Jadwal Kegiatan Penelitian

Tabel 1.1 menjelaskan tahapan-tahapan perkiraan waktu dalam pembuatan sistem yang disusun buat pada tahun 2012.

No	Kegiatan Minggu	Juni				Juli				Agustus				September				Oktober			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Persiapan																				
2	Pengumpulan data																				
3	Analisis data																				
4	Perancangan																				
5	Programming																				
6	Membuat laporan																				

Tabel 1.1 Jadwal Kegiatan Penelitian

