

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan dunia usaha dan dunia ilmu pengetahuan teknologi yang semakin meningkat, maka dibutuhkan suatu alat yang dapat menjalankan semua aktivitas tersebut. Sehingga dengan kehadiran komputer sebagai alat untuk pengolahan data maupun perancangan model sistem sangatlah tepat yang berlandaskan pada teori.

Dari hasil analisis terhadap data atau informasi yang diperoleh terdapat kebutuhan yang mendesak akan ketersediaan suatu program aplikasi pengolahan gaji Buruh. Untuk melakukan proses pengolahan gaji Buruh pada Perkebunan UD. Family Proses pencatatan dan perhitungan gaji yang diterapkan oleh perkebunan masih bersifat manual sehingga menyebabkan proses gaji sering terlambat dan Pembukuan yang kurang teratur juga tidak adanya laporan di akhir bulan. Oleh sebab itu Perkebunan ini sebenarnya membutuhkan suatu sistem perhitungan gaji yang cepat dan akurat sehingga proses penggajian menjadi lebih efisien. Untuk mengatasi masalah-masalah tersebut, diperlukan adanya sistem yang *terkomputerisasi* untuk meningkatkan efisiensi kerja.

Dengan adanya kesempatan ini, penulis mengadakan penelitian yang dilakukan selama ini dan dituangkan dalam bentuk tulisan. Dan untuk menunjang kegiatan administrasi Perkebunan UD. Family penulis mencoba membuat suatu Sistem Informasi "Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Penggajian Buruh Pada Perkebunan UD. Family Riau" dimana sistem ini merupakan bagian dari proses pelayanan kecepatan informasi.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Pada latar belakang masalah diatas, sudah dijelaskan bawah masalah utama dari sistem penggajian pada Perkebunan UD. Family dikarenakan masih dilakukan secara manual. Maka masalah yang sering muncul dan dihadapi oleh pemilik Perkebunan UD. Family biasanya berhubungan dengan hal-hal sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang sistem informasi Penggajian pada Perkebunan UD. Family Riau yang dapat melakukan proses Penggajian secara terkomputerisasi yang cepat dan akurat ?

Selain itu karena dilakukan secara manual, sistem pengarsipan dan perhitungan menjadi kurang efektif dan efisien. Hal tersebut disebabkan seringnya terjadi kesalahan data entry dalam mengarsipkan data-data Buruh serta kekurangan telitian perhitungan gaji Buruh.

### 1.3 Batasan Masalah

Karena luasnya cakupan masalah yang ada, maka dalam penyusunan skripsi ini, penulis membatasi atau hanya menspesifikasikan pada bagian penggajian dan laporan-laporannya yaitu:

1. Data yang diolah adalah data yang berhubungan langsung dengan penggajian Perkebunan UD. Family
  - a. Data jabatan
  - b. Data Buruh
  - c. Data Presensi
  - d. Data lembur
  - e. Data utang
  - f. Data gaji
2. Untuk presensi Buruh, dilakukan oleh supervisor bukan dilakukan oleh Buruh sendiri. Hal ini dilakukan karena sesuai dengan aturan yang berlaku di Perkebunan UD. Family
3. Pembuatan laporan yang sesuai dengan aturan yang berlaku di Perkebunan UD. Family
4. Laporan data Buruh
  - a. Laporan jabatan
  - b. Laporan Buruh
  - c. Laporan presensi
  - d. Laporan lembur
  - e. Laporan utang

- f. Laporan gaji
- 5. Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Penggajian Perkebunan UD. Family Riau
- 6. Software yang digunakan dalam Perancangan Sistem Informasi Penggajian Perkebunan UD. Family Riau
  - a. Windows xp Profesional SP 2
  - b. Microsofi SQL Server 2000
  - c. Microsoft Visual Basic 6.0
  - d. Crystal Raport 8.5

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Penelitian ini dilakukan dengan beberapa tujuan yaitu sebagai berikut :

1. Mengatur pengelolaan data penggajian di UD. Family Riau
2. Memperkecil kesalahan-kesalahan yang mungkin terjadi dalam proses perhitungan gaji buruh
3. Memberi kemudahan- kemudahan dalam pembuatan laporan.
4. Sebagai syarat kelulusan program Strata 1 pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Koputer "AMIKOM" Yogyakarta

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Dapat menjadi pertimbangan dalam pengembangan sistem penggajian Buruh yang baru.

2. Bagi pembaca dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk membuat makalah dan masalah baru.
3. Sebagai penunjang untuk menambah pengetahuan dalam pembuatan sistem informasi penggajian Buruh.

#### 1.6 Metode Penelitian

Penulis dalam melakukan penelitian dengan menggunakan beberapa teknik sebagai berikut :

1. Studi Lapangan

- a. Wawancara

Wawancara adalah tanya jawab lisan dua orang atau lebih secara langsung, dalam hal ini penulis menanyakan langsung hal-hal yang berkaitan dengan sistem penggajian Buruh.

- b. Teknik Observasi

Observasi langsung ke lapangan adalah suatu teknik untuk mengecek dan mengevaluasi atas informasi yang didapat dari teknik wawancara sehingga penulis betul-betul memahami permasalahan yang ada sesuai dengan keadaan yang sebenarnya.

2. Kepustakaan

Melakukan studi kepustakaan yaitu dengan mengumpulkan sumber-sumber yang berupa buku atau sumber informasi lain sebagai acuan dalam pelaksanaan kegiatan dan penyusunan laporan.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan dalam penyusunan Skripsi ini antara lain :

### 1. BAB I : PENDAHULUAN

Dalam bab ini di uraikan mengenai Latar Belakang Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penulisan, Metode Penelitian, Sistematika Penulisan.

### 2. BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan tentang semua teori yang mendasari pembahasan secara detail yang terkait dengan proses analisis, perancangan, hingga implementasi sistem.

### 3. BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Dalam bab ini diuraikan tentang permasalahan umum, sejarah Perkebunan UD. Family, Profil Perkebunan UD. Family, dan hal lain yang menjelaskan tentang perkebunan ini. Bab ini juga menjelaskan tentang *Data Flow Diagram (DFD)*, *Diagram Konteks*, *Entity Relationship Diagram (ERD)* Aplikasi Sistem Informasi Penggajian yang akan di buat.

### 4. BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini berisikan rancangan dan manual program yang akan diterapkan dalam perusahaan yang bersangkutan.

## 5. BAB V : PENUTUP

Dalam bab ini diuraikan kesimpulan dari seluruh masalah ataupun materi-materi yang telah dibahas menemukan saran yang dibutuhkan untuk pengembangan sistem selanjutnya.

