

# 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 analisa terhadap data atau informasi yang diperoleh terdapat kebutuhan yang mendesak akan ketersediaan suatu program aplikasi pengolahan data karyawan. Untuk melakukan proses pengolahan data gaji karyawan pada Murakabana Furniture dilakukan dengan cara menyimpan data tersebut sebagai arsip, kemudian data tersebut dimasukkan ke dalam komputer melalui aplikasi Ms. Excel. Berdasarkan dari data hasil wawancara dengan petugas yang menangani masalah penggajian karyawan ini, bahwa kemampuan SDM dalam menggunakan Ms. Excel sangat rendah. Akibatnya program ini tidak dapat dimanfaatkan secara baik untuk mengolah data gaji karyawan ini. Hal inilah yang menjadi kendala karena menimbulkan keterlambatan informasi dan kehilangan data. Untuk mengatasi masalah-masalah tersebut, diperlukan adanya sistem yang *terkomputerisasi* yang baru 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 Murakabana Furniture penulis mencoba membuat suatu Sistem Informasi “Aplikasi Sistem Informasi Penggajian Karyawan Pada Murakabana Furniture Yogyakarta” dimana sistem ini merupakan bagian dari proses pelayanan kecepatan informasi.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang sudah disebutkan tadi, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan, seperti :

1. Bagaimana cara mengurangi keterlambatan informasi penggajian?
2. Bagaimana menyimpan data yang kurang teratur dan penyajian data yang cepat?

### **1.3 Batasan Masalah**

Dari rumusan masalah yang ada maka penulis membuat sebuah aplikasi yang berjudul “Aplikasi Sistem Informasi Penggajian Karyawan Pada Murakabana Furniture Yogyakarta” menggunakan *Visual Basic 6.0* dan *SQL Server* dengan batasan masalah hanya penggajian karyawan dan data karyawan.

### **1.4 Tujuan Penelitian**

Dapat membantu Penyelesaian masalah yang lebih baik dari keperluan pelayanan pembayaran gaji karyawan khususnya pada Murakabana Furniture.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Dapat menjadi pertimbangan dalam pengembangan sistem penggajian karyawan 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 karyawan.

#### **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 karyawan.

- 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. Studi Pustaka

Penelitian Pustaka yaitu penelitian yang dilakukan oleh penulis dalam rangka mempelajari literatur-literatur dan referensi yang berkaitan dengan permasalahan yang dihadapi.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan dalam penyusunan skripsi ini antara lain :

### **BAB I : PENDAHULUAN**

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

### **BAB II : LANDASAN TEORI**

Bab ini diuraikan mengenai Definisi Sistem, Definisi Administrasi, Definisi Penggajian, Sistem Analis, Karakteristik Sistem, *Data Flow Diagram* (DFD), *Entity Relationship Diagram* (ERD), Mengenal *Microsoft Visual Basic 6.0*.

### **BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini diuraikan tentang permasalahan umum, sejarah Murakabana Furniture, Profil Murakabana Furniture, dan hal lain yang menjelaskan tentang perusahaan ini. Bab ini juga menjelaskan tentang *Data Flow Diagram* (DFD), *Diagram Konteks*, *Entity Relationship Diagram* (ERD) Aplikasi Sistem Informasi Penggajian yang akan di buat.

### **BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

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

### **BAB V : PENUTUP**

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