

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

PT. Steelindo Wahana Perkasa Belitung yang saat ini berkembang pesat dan menjadi salah satu perusahaan penghasil minyak kelapa sawit terbesar di Belitung. Setiap bulanya, karyawan diberikan gaji yang langsung di transfer ke rekening masing-masing. Dalam perhitungan gaji karyawan biasanya sering terjadi kesalahan pencatatan/merekap daftar gaji karyawan yang akan di serahkan ke pihak Bank yang bersangkutan, dikarenakan Penginputan gaji yang masih manual, belum otomatis proses hitungannya.

Teknologi merupakan ilmu terapan yang telah dikembangkan lebih lanjut meliputi perangkat keras (hardware) dan perangkat lunak (software) melalui kegiatan penelitian dan pengembangan. Perkembangan yang singkat signifikan dan fungsinya yang dapat mempermudah pekerjaan manusia serta menghasilkan informasi yang berguna membuat teknologi digunakan di berbagai bidang, termasuk dalam bidang akuntansi.

Dengan menerapkan sistem yang sudah berbasis teknologi komputer maka akan sangat besar dapat membantu dalam pengolahan data informasi menjadi lebih cepat dan akurat. Sehingga bisa menyelesaikan suatu masalah yang ada pada PT. Steelindo Wahana Perkasa. Proses komputerisasi untuk pengolahan data diharapkan dapat menyelesaikan masalah penggajian karyawan di perusahaan tersebut dan segala informasi yang dibutuhkan dapat diperoleh secara cepat, tepat dan bisa lebih efisien.

1.2 Rumusan Penelitian

Berikut ini adalah rumusan masalah yang akan di bahas adalah :

Bagaimana membuat aplikasi berupa sistem informasi berbasis komputer untuk pengolahan gaji karyawan pada PT. Steelindo Wahana Perkasa Belitung.

1.3 Batasan Penelitian

Batasan masalah yang di bahas dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penelitian meliputi perancangan sistem pengkajian yang meliputi perhitungan gaji pokok berdasarkan jabatan dan kehadiran , tunjangan, potongan pajak dan bonus yang diberikan sesuai kontribusi ke perusahaan dengan analisis data dan proses bisnis yang ada pada PT. Steelindo Wahana Perkasa Belitung.
2. Sistem yang dibuat tidak mencakup pengolahan biaya berdasarkan event-event khusus seperti bantuan cuti dan biaya asuransi.
3. Sistem yang dibuat adalah berbasis aplikasi desktop dengan bahasa pemrograman Java dan menggunakan database MySQL .

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.4.1 Maksud

Maksud dari penelitian ini adalah untuk membuat Sistem Informasi penggajian Karyawan pada PT. Steelindo Wahana Perkasa, Mempermudah dalam proses penggajian untuk efisiensi waktu dan untuk memperoleh informasi tentang penggajian karyawan.

1.4.2 Tujuan

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu :

1. Menganalisa proses penggajian di PT. Steelindo Wahana Perkasa sebagai prosedur awal .
2. Membangun sebuah sistem penggajian dalam bentuk aplikasi sebagai solusi baik bagi sistem yang efektif dan efisien .
3. Mengimplementasikan perangkat lunak penggajian yang di usulkan pada PT. Steelindo Wahana Perkasa.

1.5 Metodologi Penelitian

1.5.1 Metode Pengumpulan data

Untuk pengumpulan data yang diperlukan untuk penulisan skripsi penulis menggunakan cara sebagai berikut :

1. Observasi

Dalam hal ini penulis melakukan peninjauan dan pengamatan secara langsung proses pengolahan data penggajian di PT. Steelindo Wahana Perkasa. Dengan metode Observasi ini penulis dapat langsung melihat sistem yang sedang berjalan dan mengumpulkan data-data yang ada.

2. Wawancara (*Interview*)

Penulis melakukan wawancara dengan orang-orang yang berhubungan dan mengajukan tanya jawab langsung kepada Manager keuangan yaitu Bapak Siswandi dan Manager IT Bapak Iradi di PT. Steelindo Wahana Perkasa untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan secara langsung maupun tidak langsung .

3. Studi Pustaka

Penulis membaca buku-buku referensi yang bertemakan Rekayasa Perangkat Lunak, Basis Pemograman Java, Database, serta Rancangan User Interface yang berhubungan dengan Sistem Informasi Penggajian guna mendapat pemahaman mengenai teori-teori yang mendukung penulisan skripsi ini.

1.5.2 Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan yang digunakan dalam pengembangan sistem penggajian ini adalah metode *waterfall*. Alasan menggunakan metode ini adalah karena metode *waterfall* melakukan pendekatan secara sistematis dan berurutan dalam membangun suatu sistem. Tahapan dari metode *waterfall* adalah :

1. Analisa Kebutuhan

Tahap pertama yang dilakukan adalah menganalisa kebutuhan user, analisa perangkat lunak dan perangkat keras yang dibutuhkan dalam pengembangan sistem serta kebutuhan lain dalam pembuatan basis data. Analisis kebutuhan perangkat keras pada sistem ini yaitu laptop dengan spesifikasi sebagai

berikut Toshiba satellite L510, *prosesor intel Pentium 4*, RAM DDR2 4 GB, HDD 500 GB. Analisis kebutuhan perangkat lunak yang membantu pembuatan sistem ini yaitu Sistem Operasi *windows 7 ultimate*, XAMPP *Netbeans 8.1*, Bahasa Pemrograman Java, *Google Chrome*, dan *MySQL Server*.

2. Desain Sistem

Tahap selanjutnya yaitu mendesain sistem. Tujuan dari tahapan ini adalah memberikan gambaran tentang apa yang akan dikerjakan dan bagaimana tampilannya. Tahap ini memenuhi semua kebutuhan pengguna sesuai hasil analisa dan membantu mendefinisikan arsitektur sistem secara keseluruhan. Hasil yang dihasilkan dari tahap ini antara lain perancangan *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, *Sequence Diagram*, *Class Diagram* dan *EntityRelationship Diagram (ERD)*.

3. Penulisan Kode Program

Penulisan kode program merupakan tahap penerjemah desain sistem yang telah dibuat ke dalam bentuk perintah-perintah yang dimengerti komputer dengan mempergunakan bahasa pemrograman. Sistem ini bahasa pemrograman yang dipakai adalah Java dan *database MySQL*.

4. Pengujian Program

Pengujian dilakukan untuk memastikan bahwa *software* yang di buat telah sesuai dengan desain dan semua fungsi dapat berjalan dengan baik tanpa ada kesalahan.

5. Pemeliharaan Program

Tahapan ini merupakan tahapan terakhir dari metode *waterfall*. Pemeliharaan sistem dapat dilakukan oleh seorang administrator untuk meningkatkan kualitas sistem. Pemeliharaan mencakup koreksi dari berbagai error yang tidak ditemukan pada tahap-tahap pembuatan terdahulu, perbaikan atas implementasi dan pengembangan unit sistem, serta pemeliharaan program.

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk memahami lebih jelas laporan ini, maka materi-materi yang tertera pada Laporan Skripsi ini dikelompokkan menjadi beberapa sub bab dengan sistematika penyampaian sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Berisi tentang latar belakang, perumusan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian beserta sub – sub bab , dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisikan teori yang berupa pengertian dan definisi yang diambil dari kutipan buku yang berkaitan dengan penyusunan laporan skripsi serta beberapa literature review yang berhubungan dengan penelitian.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisikan gambaran dan sejarah singkat PT.Steelindo Wahana Perkasa, struktur organisasi, analisis masalah, UML (*Unified Modelling Language*) sistem yang berjalan,serta *Entity Relationship Diagrams* (ERD).

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan implementasi dan pembahasan program yang telah dibuat dengan mencantumkan *screenshot*, pembahasan dan Pengujian Program.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan analisa dan optimalisasi sistem berdasarkan yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya.

DAFTAR PUSTAKA