

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kelapa sawit menjadi salah satu komoditi unggulan di Indonesia, menyebabkan banyaknya perusahaan perkebunan kelapa sawit baru terutama di pulau Kalimantan dan pulau Sumatera. Sesuai dengan peraturan menteri pertanian tentang pedoman perizinan usaha perkebunan jika ada pembangunan perusahaan perkebunan kelapa sawit, perusahaan inti wajib membuat kebun masyarakat (kebun plasma) dimana areal lahan diperoleh dari 20% izin lokasi perusahaan atau membangun dari lahan masyarakat di sekitarnya.

Pembangunan kebun plasma membutuhkan proses sosialisasi awal dan pembinaan jangka panjang karena terpisah dari kebun inti maka di butuhkan wadah untuk petani plasma mengorganisir kebun plasma dengan baik dan sebagai penghubung antara petani dan perusahaan. Pembayaran hasil kelapa sawit di serahkan pada KUD lalu di serahkan ke ketua kelompok masing-masing baru disampaikan ke individu dan karena banyaknya proses yang dilakukan dan masih menggunakan sistem manual yang artinya data-data masih di tulis tangan sehingga besar kemungkinan mengalami kesalahan dan juga mengakibatkan keterlambatan proses pembayaran gaji petani.

Teknologi informasi yang berkembang kian pesat mendorong munculnya bermacam-macam inovasi baru dalam penyajian informasi guna memenuhi

kebutuhan informasi. Perkembangan tersebut juga mempengaruhi sistem kerja dari era analog ke era digital, perubahan ini telah merubah cara pandang individu atau perusahaan dalam melakukan kegiatan kerja salah satunya adalah kegiatan dibidang pendataan. Banyaknya data yang diolah dan perlunya penyampaian informasi yang cepat dan akurat dalam pelayanan administrasi menjadikan teknologi informasi sebagai suatu media yang di anggap mampu dan dapat diandalkan untuk membantu dalam pengolahan data dan penyajian informasi yang mudah,cepat, dan akurat.

Dengan berlatar belakang masalah diatas, maka penulis mengangkat masalah tersebut dengan judul “**Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Pengolahan Data Kebun Kelapa Sawit Plasma KUD Desa Brasau Jambi**”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan di atas, maka penulis dapat merumuskan masalah yang dapat di jadikan acuan untuk mencari solusi permasalahan tersebut.

Rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana menganalisi dan merancang sistem informasi pengolahan data untuk mempermudah proses penggajian yang lebih efektif dan efisien di KUD Maju lancar?
2. Apakah sistem ini lebih baik dari sistem sebelumnya yang menggunakan aplikasi pengolahan data Microsoft office dan slip gaji tulis tangan?

1.3 Batasan Masalah

Dalam penelitian ini penulis melakukan batasan agar lebih terarah serta tidak menyimpang dari permasalahan yang ada. Batasan – batasan masalah tersebut yaitu :

1. Sistem informasi ini untuk pengolahan data anggota, data gaji, data potongan, data tonase, data harga dan laporan.
2. Tidak melakukan analisis keamanan secara rinci hanya sebatas username dan password
3. Sistem ini hanya mengolah data hasil panen pada KUD Maju Lancar.
4. Sistem ini di bangun dan dirancang menggunakan bahasa pemrograman java dan software yang digunakan adalah *Netbean IDE 8.2* dan xampp sebagai databasenya.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

1. Maksud dari penelitian ini adalah memberikan kemudahan kepada pihak KUD Maju Lancar desa Brasau dalam pengolahan data penggajian dengan membangun sebuah aplikasi desktop.
2. Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai syarat meraih gelar sarjana Strata 1 Teknik Informatika di UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini, dapat dibagi menjadi sebagai berikut:

- a. Bagi penulis
 1. Sebagai sarana untuk mengimplementasi dan menerapkan ilmu yang didapat saat menjadi mahasiswa Universitas Amikom.

2. Sebagai syarat kelulusan program Strata 1 Teknik Informatika Universitas Amikom Yogyakarta.

b. Bagi KUD Maju Lancar

1. Meringankan tugas ketua kelompok dalam perhitungan gaji setiap anggota.
2. Dengan di bangunnya aplikasi ini nmembuat masalah yang terjadi pada sistem manual dapat teratasi.

1.6 Metode Penelitian

Dalam merancang dan membangun aplikasi ini , metode yang digunakan adalah sebagai berikut :

1.6.1.1 Pengumpulan data

1. Metode kepustakaan

Penulis mempelajari buku referensi yang terkait untuk membatu penyusunan skripsi dan membangun aplikasi desktop. Selain itu penulis juga membaca skripsi kakak tingkat di Universitas AMIKOM Yogyakarta sebagai referensi agar mendapatkan hasil yng lebih baik lagi.

2. Metode Observasi

Pengumpulan data dengan melakukan pengamatan dan pencatatan hal-hal penting secara langsung ke terhadap objek penelitian. Penulis melakukan observasi dengan melihat secara langsung saat penghitungan gaji dilakukan.

3. Metode Wawancara

Metode ini dilakukan dengan cara melakukan wawancara langsung untuk mendapatkan informasi dan data kepada ahli yang paham dengan permasalahan agar hasil yang didapatkan lebih akurat.

1.6.1.2 Metode Analisis

Melakukan analisis dan perancangan terhadap informasi dan data yang telah didapatkan untuk mengidentifikasi dan menemukan masalah yang mungkin terjadi dan memenuhi kebutuhan aplikasi yang akan dikembangkan. Metode yang digunakan untuk menganalisis adalah dengan menggunakan metode analisis PIECES.

1.6.1.3 Metode Perancangan

Metode untuk perancangannya dengan menggunakan permodelan basisdata meliputi Flowchart, ERD, DFD, dan perancangan interface.

1.6.1.4 Metode Pengembangan

Metode yang digunakan untuk pengembangan adalah SLDC (*System Development Life Cycle*) dengan tahapan-tahapan berikut :

1. Analisis sistem (*system analysis*)
2. Perancangan sistem (*system design*)
3. Implementasi sistem (*system implementation*)
4. Operasi dan perawatan sistem (*system operation dan maintenance*)

1.6.1.5 Metode Testing

Metode yang digunakan untuk testing adalah dengan menggunakan metode *white box testing* dan *black box testing*.

1.7 Sistematika Penulisan

Secara garis besar materi penelitian skripsi ini dibagi secara sistematis menjadi lima bab yang tersusun sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas latar belakang masalah yang mendasari pembahasan materi, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penelitian penulisan skripsi.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan tentang dasar teori yang digunakan sebagai penunjang serta referensi dalam pembuatan skripsi.

BAB III ANALISIS DAN PERENCANAAN

Bab ini menguraikan tentang tinjauan umum penelitian, analisa kebutuhan perangkat keras dan lunak yang akan digunakan sebagai sarana untuk memudahkan pembuatan aplikasi. Pada bab ini juga menerangkan mengenai *rujukan* perancangan sistem.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini memaparkan hasil dari penelitian dari tahap analisis dan perancangan, hasil testing, dan implementasinya.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan sesuai dengan hasil pengujian sistem yang telah dibuat dan saran pengembangan sistem.