

# BAB I

## PENDAHULUAN

### I.1. LATAR BELAKANG MASALAH

Komputerisasi suatu sistem biasanya diterapkan dalam suatu organisasi untuk mendukung pengambilan keputusan dan hasil informasi akan dibutuhkan oleh semua tingkatan manajemen atau dengan kata lain teknik pengelolaan data atau informasi dalam suatu organisasi.

Komputerisasi mempunyai peranan yang sangat penting di dalam suatu organisasi, karena sangat mempengaruhi terhadap maju mundurnya sebuah organisasi. Setiap organisasi baik itu yang besar maupun organisasi yang kecil pasti mempunyai sistem yang berbeda-beda, tergantung dari kebutuhan dan masalah yang terjadi pada organisasi tersebut.

Penerapan program aplikasi sangat erat kaitannya dengan salah satu contoh peng-komputerisian suatu sistem karena dalam organisasi sekarang ini biasanya melibatkan penggunaan komputer untuk membantu mengolah data yang ada untuk menjadi informasi yang dibutuhkan.

Program aplikasi harus memberikan dukungan dalam pengumpulan data atau informasi untuk merancang rangkaian alternatif tindakan, memutuskan untuk memilih tindakan yang terbaik dari alternatif yang tersaji dan melaksanakan pilihan dan mengawasi hasil kegiatan.

Sebagai salah satu sekolah unggulan, SMA Negeri 8 Yogyakarta suatu program aplikasi sangat berguna bagi karyawan untuk menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas khususnya dalam membantu kinerja yang ada.

Dengan menggunakan program visual basic dirancang sebuah *Aplikasi Sistem Presensi Untuk Data Penggajian Guru dan Karyawan Pada SMA Negeri 8 Yogyakarta* yang nantinya akan digunakan untuk mengetahui informasi gaji karyawan setiap bulannya. Hal ini disesuaikan dengan gaji pokok masing-masing karyawan sesuai dengan jabatan atau golongannya.

Sumber data antara lain diperoleh dari database karyawan yang dicatat oleh tata usaha SMA Negeri 8 Yogyakarta. Selama ini presensi dan sistem penggajian di SMA Negeri 8 Yogyakarta masih manual yaitu dengan menggunakan tanda tangan kehadiran. Karena sistem yang digunakan masih manual, maka penyampaian informasi kurang tepat dan akurat. Oleh karena itu, perlu dikembangkan sebuah aplikasi untuk menangani hal tersebut supaya lebih efektif sehingga dibuatlah program aplikasi sebagai langkah untuk mengkomputerisasikan data-data tersebut.

## I.2. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian di atas program aplikasi adalah sangat penting dalam pengolahan data sebagai informasi yang efisien, tepat dan akurat mengingat kendala yang dihadapi sekarang adalah :

- a. Adanya manipulasi tanda-tangan
- b. Pembuatan data presensi yang terlambat dan kurang akurat
- c. Pembuatan data presensi yang kurang efektif dan kurang efisien
- d. Penyimpanan data yang kurang teratur



rumusan masalah yang akan dipecahkan adalah *bagaimana merancang aplikasi sistem presensi untuk data penggajian yang akurat* dan selanjutnya bisa digunakan semaksimal mungkin untuk sistem presensi dan penggajian karyawan maupun guru honorer khususnya di SMA Negeri 8 Yogyakarta.

### I.3. BATASAN MASALAH

Aplikasi ini berupa pengolahan database yang melibatkan banyak data dan merupakan sistem yang dapat mengambil keputusan sendiri. program dapat menginformasikan data presensi karyawan dan memutuskan kebijakan manajemen, dalam hal ini akumulasi gaji karyawan yang tercatat dalam satu bulan.

Program aplikasi ini akan dibuat dengan menggunakan beberapa software diantaranya Microsoft Visual Basic 6.0 dan Microsoft SQL server 2000. Dalam melakukan perancangan sistem ini dibatasi hanya dari segi program aplikasinya saja, tidak mencakup masalah jaringan komputernya. Selain itu, sistem ini hanya digunakan untuk SMA Negeri 8 Yogyakarta saja. Karena luasnya informasi yang disampaikan, permasalahan dibatasi pada informasi data presensi sebagai penentu gaji pegawai tidak tetap dan guru tidak tetap. Batasan tersebut disesuaikan dengan informasi yang dibutuhkan.

### I.4. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan Tugas Akhir ini antara lain untuk :

1. Memberi kesempatan kepada mahasiswa mendapatkan pengalaman sebelum memasuki lapangan kerja.
2. Membandingkan dan menerapkan pengetahuan akademis yang telah didapatkan di perguruan tinggi.

3. Memahami konsep-konsep non-akademis dan non-teknis di dunia kerja nyata.
4. Untuk memenuhi persyaratan akademis dalam menempuh gelar D3 di Jurusan Teknik Informatika di STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.

#### I.5. MANFAAT PENELITIAN

##### 1. Bagi Mahasiswa

- a. Menerapkan teori-teori yang telah didapatkan di bangku kuliah
- b. Memperoleh bekal sebelum terjun ke masyarakat
- c. Memiliki pengetahuan tentang aktivitas suatu perusahaan/ instansi

##### 2. Bagi Perguruan Tinggi

- a. Memberi kesempatan kepada mahasiswa untuk terjun ke lapangan dan masyarakat
- b. Menguji sejauh mana kemampuan mahasiswa dalam menerapkan teori di bidang praktik
- c. Sebagai bahan evaluasi dalam peningkatan mutu kurikulum di masa depan.

##### 3. Bagi Perusahaan/Instansi

- a. Memberi kesempatan kepada mahasiswa untuk mengenal lebih dalam tentang perusahaan/instansi tersebut
- b. Memanfaatkan mahasiswa untuk membantu memecahkan masalah-masalah yang bersangkutan



- c. Dapat menjadi bahan masukan yang mungkin dapat dimanfaatkan oleh perusahaan.
- d. Wujud nyata partisipasi perusahaan dalam dunia pendidikan.

## I.6. METODE PENELITIAN

Data dikumpulkan dari :

### a. Metode Observasi

Untuk mendapatkan data-data yang menunjang dengan melakukan pengamatan dan pencatatan secara langsung terhadap objek dengan maksud untuk mendapatkan data yang sesuai dengan kondisi yang sebenarnya

### b. Metode wawancara

Melakukan tanya jawab dengan responden dari perusahaan guna memperoleh data yang tepat dan akurat.

## I.7. SISTEMATIKA PENULISAN

### 1. BAB I : PENDAHULUAN

Berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat, metode, sistematika penulisan, dan rencana kerja.

### 2. BAB II : DASAR TEORI

Berisi tentang teori-teori dan prinsip dasar yang dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah dan dapat dipergunakan sebagai pembanding atau acuan di dalam pembahasan masalah.

### 3. BAB III : TINJAUAN UMUM PERUSAHAAN

Berisi informasi tentang perusahaan atau instansi baik berupa sejarah dan profil, struktur organisasi dan hal lain yang menjelaskan tentang perusahaan atau instansi.

### 4. BAB IV : PEMBAHASAN

Berisi tentang perancangan sistem baik itu berupa desain arsitektural, perancangan *database*-nya, perancangan *interface*-nya, dan sebagainya.

### 5. BAB V : PENUTUP

Merupakan bab akhir yang menarik suatu kesimpulan yang diperoleh, juga penyampaian kritik dan saran yang berkaitan dengan perusahaan.

#### I.8. RENCANA KEGIATAN

Dalam penyusunan Tugas Akhir ini penulis mempunyai rencana yang akan dilaksanakan hingga selesainya tugas akhir. Berikut adalah tabel jadwal rencana kegiatan yang akan dilakukan :

Tabel 1. 1 Rencana Kegiatan

KEGIATAN	OKTOBER 2006				NOVEMBER 2006				DESEMBER 2006				JANUARI 2007			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Survey																
Persiapan dan Pengumpulan Data																
Perancangan Aplikasi																
Penyusunan Aplikasi																
Penyusunan Laporan																