

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Sistem Informasi biasanya diterapkan dalam suatu organisasi untuk mendukung pengambilan keputusan dan informasi yang dihasilkan dibutuhkan oleh semua tingkatan manajemen atau dengan kata lain teknik pengelolaan informasi dalam suatu organisasi.

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

Penerapan Sistem Informasi dalam suatu organisasi sekarang ini biasanya melibatkan penggunaan komputer untuk membantu mengolah data yang ada untuk menjadi informasi yang dibutuhkan.

Sistem Informasi harus memberikan dukungan dalam pengumpulan 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 mempunyai pengelolaan sistem informasi yang sangat dibutuhkan oleh karyawan untuk menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas.

Dengan menggunakan program visual basic disusun sebuah aplikasi presensi 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 Sistem Informasi untuk menangani hal tersebut supaya lebih efektif sehingga dibuatlah Sistem Informasi Presensi dan Sistem Penggajian Karyawan Berbasis Komputer sebagai langkah untuk mengkomputerisasikan data-data tersebut.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, rumusan masalah yang akan dipecahkan adalah *bagaimana merancang Sistem Informasi presensi dan penggajian karyawan yang akurat*. Sistem Informasi ini selanjutnya bisa digunakan semaksimal mungkin untuk keperluan sistem penggajian seluruh pegawai negeri dengan mengoptimalkan jam kerja.

1.3. Batasan Masalah

Sistem Informasi 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

Dalam melakukan perancangan sistem ini dibatasi hanya dari segi sistem informasi atau program aplikasinya saja, tidak mencakup masalah jaringan komputernya. Aplikasi ini dibuat dengan menggunakan software visual basic 6.0, Adobe Photoshop 7.0 , dan untuk databasenya menggunakan SQL server 2000.Selain itu, sistem ini hanya digunakan untuk SMA Negeri 8 Yogyakarta saja.

Karena luasnya informasi yang disampaikan, permasalahan dibatasi pada informasi data karyawan, presensi dan gaji. Batasan tersebut disesuaikan dengan informasi yang dibutuhkan. Seluruh pengolahan data hanya dapat dilakukan oleh administrator sedangkan user hanya dapat mengetahui informasi yang diinginkan saja. User hanya dapat mengakses aplikasi sebagai media presensi dan informasi gaji saja.

User melakukan presensi dengan cara menginputkan id karyawan yang selanjutnya akan tersimpan dalam database presensi. Untuk membuka aplikasi hanya dapat dilakukan oleh administrator dengan cara memasukkan kode login dan password. Sistem presensi akan secara otomatis tertutup setelah satu jam.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan skripsi 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 S1 di Jurusan Sistem Informasi di STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.

1.5. 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. Dapat membantu memecahkan masalah manajemen agar didapat hasil yang akurat dan relevan.
- b. Dapat memperbaharui sistem yang lama dengan sistem yang baru sehingga diperoleh hasil yang optimal.
- c. Dapat menjadi bahan masukan yang mungkin dapat dimanfaatkan oleh perusahaan.
- d. Wujud nyata partisipasi perusahaan dalam dunia pendidikan.

1.6. 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.

1.7. 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 : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Anailsis berisi tentang analisis PIECES, analisis kelayakan dan sebagainya. Perancangan berisi tentang perancangan sistem baik itu berupa desain arsitektural, perancangan *database*-nya, perancangan *interface*-nya, dan sebagainya. Beserta informasi tentang perusahaan atau instansi baik berupa sejarah dan profil, struktur organisasi dan hal lain yang menjelaskan tentang perusahaan atau instansi.

4. **BAB IV : IMPLEMENTASI SISTEM**

Berisi tentang pengimplementasian sistem, pengujiannya, dan lain-lain.

5. **BAB V : PENUTUP**

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