

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah menghasilkan perubahan gaya hidup manusia. Perkembangan tersebut, telah menghapuskan manfaat penggunaan peralatan yang sifatnya tradisional kepenggunaan peralatan yang serba modern. Seiring dengan itu untuk menghadapi era globalisasi saat ini, kinerja karyawan yang baik pada sebuah perusahaan diperlukan untuk dapat memuaskan pengguna jasanya. Salah satu unsur penunjang kinerja adalah kehadiran di tempat kerja yang tercatat. Pencatatan kehadiran yang masih dengan cara manual dirasa kurang dalam memenuhi kebutuhan informasi data kehadiran terutama dalam hal keakuratan, juga rawannya terjadi manipulasi data sehingga sulit untuk menentukan apakah karyawan tersebut benar-benar hadir atau tidaknya. Maka dari itu diperlukan suatu cara pencatatan kehadiran yang lebih akurat, salah satunya adalah dengan cara pencatatan kehadiran karyawan dengan menggunakan alat yang terotomatisasi atau terkomputerisasi.

Sistem presensi menggunakan mesin sidik jari merupakan salah satu solusi yang dapat mengatasi masalah kehadiran karyawan pada sebuah perusahaan terutama yang memiliki banyak karyawan. Kerja sistem ini sangat cepat karena sistem ini dapat segera memberikan laporan waktu kedatangan/keulangannya, sesuai dengan waktu di clock komputer. Pada sistem ini, proses pengambilan informasi kehadiran karyawan hampir 100% akurat karena didasarkan sidik jari masing-masing karyawan. Proses pencatatan dan pelaporannya dilakukan secara otomatis oleh sebuah komputer khusus.

Sistem presensi ini dirasa sangat penting karena data presensi karyawan sangat diperlukan dalam pemberian SP (Surat Peringatan) kepada karyawan jika absensi atau ketidakhadiran karyawan tersebut melewati batas maksimum yang ditetapkan oleh perusahaan serta menentukan gaji yang akan berpengaruh pada laporan keuangan.

CV. Amanah Mulia Informatika merupakan perusahaan start up yang bergerak di bidang pengembangan sistem informasi. Dalam upaya pencapaian produktivitas kerja yang baik, faktor kehadiran karyawan merupakan hal yang penting, terutama berhubungan dengan penggajian, kedisiplinan kerja dan prestasi kerja. Pencatatan presensi karyawan merupakan salah satu faktor penting dalam pengelolaan sumber daya manusia. Oleh karena itu, CV. Amanah Mulia Informatika pun telah menerapkan penggunaan mesin sidik jari untuk pencatatan presensi karyawannya. Namun, perusahaan tersebut masih memerlukan sistem untuk mengolah data presensi dari mesin sidik jari agar lebih efisien dan terintegrasi dengan gaji karyawan.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka penulis mengajukan perancangan sistem informasi dalam bentuk penulisan skripsi berjudul "Perancangan Dan Implementasi Sistem Informasi Presensi Dan Penggajian Pada CV. Amanah Mulia Informatika Sleman".

Harapan dari penulisan ini pemanfaatan teknologi informasi lebih optimal terutama di bidang sistem pengolahan data yang terkomputerisasi yang nantinya dapat membantu pengolahan data yang lebih sederhana sehingga informasi yang dihasilkan dapat mendukung pihak CV. Amanah Mulia Informatika dalam pengambilan keputusan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana merancang dan membangun sistem informasi berbasis web guna memenuhi kebutuhan informasi presensi dan penggajian karyawan yang terhubung dengan alat *fingerprint* untuk diimplementasikan pada CV. Amanah Mulia Informatika?
2. Bagaimana membuat sistem dapat menghitung gaji karyawan berdasarkan durasi jam kerja karyawan yang diperoleh dari data presensi karyawan?

1.3 Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Sistem yang akan dirancang dan dibangun berbasis web.
2. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah PHP, HTML, Javascript.
3. Basis data menggunakan MySQL.
4. Menggunakan framework CiSmart (Gabungan framework Code Igniter dan Smarty) untuk mempermudah proses *developing*.
5. Menggunakan framework Bootstrap untuk penataan *layout* pada website.
6. Memerlukan sebuah komputer server sebagai host untuk menaruh dan mengakses sistem.
7. Mesin *fingerprint* yang akan digunakan adalah mesin stand alone *fingerprint* dengan merk Solution type X100-C.
8. Sistem dapat diakses dalam jaringan lokal (Local Area Network).
9. Sistem berkomunikasi dengan *fingerprint* melalui ethernet / kabel tcp-ip.

10. Proses input sidik jari dan data karyawan ke fingerprint masih secara manual.
11. Jam kerja karyawan dari pukul 08.00 sampai dengan 16.30 WIB dengan standar durasi kerja sehari adalah 7,5 jam.
12. Durasi kerja per hari karyawan dihitung dari selisih waktu datang dan waktu pulang karyawan yang tercatat di fingerprint.
13. Jumlah gaji karyawan berdasarkan durasi jam kerja dikalikan gaji per jam.
14. Semua anggota perusahaan memiliki akun untuk masuk ke sistem namun memiliki hak akses yang berbeda sesuai dengan jabatannya.
15. Sistem dalam penelitian ini akan dibuat untuk pengelolaan presensi dan penggajian pada CV. Amanah Mulia Informatika.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini dimaksudkan untuk mendesain dan membangun suatu sistem informasi pencatatan kehadiran, pengelolaan laporan presensi dan penggajian dengan menggunakan alat *fingerprint* sebagai media input pada CV. Amanah Mulia Informatika dengan harapan sebagai berikut.

1. Memodernisasi sistem lama yang masih manual ke sistem baru yang lebih efisien.
2. Mencegah tindakan manipulasi saat proses pengolahan data kehadiran karyawan.
3. Memberikan kemudahan dalam proses pengolahan data kehadiran karyawan.
4. Otomatisasi dalam penghitungan gaji berdasarkan durasi jam kerja karyawan.

5. Mempermudah kerja HRD dalam memberikan penilaian atau scoring karyawan dari sisi kehadiran, kedisiplinan waktu berangkat dan pulang.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagi Perusahaan
 - a. Menghindari kesalahan input dan manipulasi data presensi karena data langsung diolah oleh sistem.
 - b. Memberikan kemudahan dalam proses pengolahan data kehadiran karyawan pada CV. Amanah Mulia Informatika.
 - c. Meringankan kerja HRD dalam pengelolaan pelaporan kinerja karyawan dan dapat memberikan laporan pengeluaran gaji yang transparan kepada direktur perusahaan.
2. Bagi Penulis
 - a. Menyelesaikan syarat kebutuhan SKS untuk bisa memperoleh gelar sarjana komputer di Universitas AMIKOM Yogyakarta.
 - b. Mempraktikan atau menerapkan ilmu pengetahuan yang telah dipelajari di Universitas AMIKOM Yogyakarta.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini meliputi beberapa tahap yaitu:

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data merupakan teknik atau cara yang dilakukan untuk mengumpulkan data. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan 2 (dua) cara yaitu:

1. Metode Observasi

Merupakan metode pengumpulan data dengan mengadakan pengamatan langsung terhadap suatu obyek dalam suatu periode tertentu dan mengadakan pencatatan secara sistematis tentang hal-hal tertentu yang diamati. Dalam hal ini, jenis metode observasi yang digunakan oleh peneliti adalah observasi partisipatif dimana peneliti benar-benar ikut mengambil bagian dalam kegiatan yang dilakukan oleh objek yang diamati yaitu dengan turut serta bergabung dengan CV. Amanah Mulia Informatika.

2. Metode Studi Pustaka

Merupakan metode pengumpulan data menggunakan buku-buku referensi, media cetak maupun media elektronik, hasil penelitian orang lain, ataupun dari sumber-sumber tertulis yang lain yang akan digunakan dalam menyusun teori yang digunakan dalam penelitian.

1.6.2 Metode Analisis

Analisa sistem merupakan penguraian dari suatu sistem informasi yang utuh ke dalam bagian-bagian komponennya dengan maksud untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan dan hambatan yang terjadi serta kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat ditemukan sebuah solusi. Dalam hal ini penulis melakukan analisis sistem pada CV. Amanah Mulia Informatika mengenai sistem pencatatan presensi dan penggajian yang ada. Dimana dalam proses tersebut masih banyak ditemukan masalah di lapangan. Sehingga perlu dibuatkan sebuah sistem guna memperoleh hasil informasi mengenai pencatatan presensi yang mudah, sesuai, akurat dan terpercaya.

1.6.3 Metode Perancangan

Perancangan sistem informasi merupakan pengembangan sistem baru dari sistem lama yang ada, dimana masalah-masalah yang terjadi pada sistem lama diharapkan sudah teratasi pada sistem yang baru. Langkah-langkah yang ditempuh dalam perancangan sistem ini diantaranya merancang output, input, struktur file, program, prosedur, perangkat keras dan perangkat lunak yang diperlukan untuk mendukung sistem presensi dan penggajian di CV. Amanah Mulia Informatika.

1.7 Sistematika Penulisan

Laporan penelitian ini akan disusun secara sistematika ke dalam 5 (lima) bab, yang masing-masing bab akan diuraikan sebagai berikut:

1. BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

2. BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini diawali dengan tinjauan pustaka, yakni: membahas referensi-referensi yang pernah ada dengan tema sama, kemudian menguraikan teori-teori yang mendukung judul, dan mendasari pembahasan secara detail. Pada bab ini juga diuraikan definisi-definisi atau model yang langsung berkaitan dengan ilmu atau masalah yang diteliti, dalam hal ini kaitannya tentang *finger print* dan *web-based system*.

3. BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada Bab ini dijelaskan tinjauan umum yang menguraikan tentang gambaran umum objek penelitian dalam hal ini CV. Amanah Mulia Informatika. Dalam bab ini juga dijelaskan data yang dipergunakan untuk memecahkan masalah-masalah yang dihadapi, kebutuhan sistem serta perancangan sistem dan *database*.

4. BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan membahas proses pembangunan dan penerapan sistem presensi dan penggajian dengan dilengkapi uji coba baik dari user maupun admin. Sehingga memastikan sistem ini telah berjalan dengan baik.

5. BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran dari seluruh bab sebelumnya serta saran-saran yang membangun. Kesimpulan merupakan rangkuman dari seluruh bahasan sekaligus manfaat dan kelebihan dari sistem. Saran berisi tentang kekurangan atau kelemahan sistem itu sendiri serta kemungkinan pengembangan lebih lanjut dari pembahasan yang telah dilakukan.

6. DAFTAR PUSTAKA

Pada bagian ini berisi tentang referensi-referensi yang telah dipakai oleh penulis sebagai acuan dan penunjang serta parameter yang mendukung penyelesaian proyek akhir ini baik secara praktis maupun secara teoritis.