BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Warnet multimedia Netcity adalah warnet yang bergerak dalam bidang hiburan , Netcity menyediakan berbagai file film , game , freeware , serta gambar wallpaper dan buku elektronik . Netcity mempunyai 45 karyawan yang terdiri dari 20 orang operator , 20 orang operator Super Hotspot , 2 orang Cleaning Service dan 3 orang staff yang memiliki tanggung jawab sesuai divisi masing-masing. Sistem presensi Netcity dijalankan manual dengan mengisi buku presensi harian yang setiap bulannya akan di ambil oleh staff keuangan guna menghitung gaji karyawan yang disesuaikan dengan jumlah shift.

Diharapkan sistem informasi tersebut dapat menyediakan informasi mengenai presensi karyawan serta gaji karyawan berdasarkan dengan jumlah shift sesuai dengan kesepakatan yang telah dibuat di awal oleh kedua belah pihak. Informasi tersebut diharapkan dapat tersedia secara lebih efisien dan akurat guna menjadi acuan koreksi oleh pihak manajemen Netcity.

Pada kenyataannya penulis mengetahui bahwa presensi karyawan dan sistem penggajian pada warnet multimedia Netcity masih dilakukan secara manual , sehingga kerap kali terjadi kesalahan dan penumpukan data.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalahnya adalah bagaimana cara membuat Sistem Informasi Presensi Karyawan pada warnet multimedia Netcity ?

1.3 Batasan Masalah

Agar penulisan laporan ini lebih terarah maka penulis merumuskan beberapa batasan masalah

Antara lain :

1. Perancangan sistem informasi presensi karyawan ini dibangun untuk warnet multimedia Netcity dan nantinya akan dioprasikan oleh operator dan staff warnet multimedia Netcity
2. Laporan dan informasi mengenai data yang ada bisa diberikan kepada pihak-pihak yang terkait pada warnet multimedia Netcity.
3. Operator warnet multimedia Netcity dapat menjalankan sistem presensi , memasukan username dan password pada aplikasi serta menutup kembali aplikasi apabila sudah selesai digunakan. Operator juga dapat mencetak laporan presensi dan gaji karyawan.
4. Data yang diolah meliputi : data karyawan , data presensi , data denda keterlambatan dan data gaji
5. Dalam pengoprasiannya user memasukan ID karyawan pada aplikasi presensi guna menjalankan sistem presensi dan penggajian.
6. Hasil output dari sistem berupa laporan jumlah absensi karyawan , denda keterlambatan serta rincian jumlah gaji karyawan.
7. User yang meiliki hak akses atas Sistem Informasi Presensi Karyawan Warnet Multimedia Netcity yaitu Operator yang sedang bertugas dan Manajemen Netcity

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

1 Maksud dari penelitian ini adalah untuk membantu meningkatkan sistem pelayanan pada Warnet Multimedia Netcity.

2 Tujuan operasional dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kendala-kendala apa saja yang ada pada sistem presensi yang sedang berjalan saat ini.

3 Tujuan Fungsional dari penelitian ini yaitu agar hasil dari penelitian dapat dimanfaatkan dan digunakan oleh Warnet Multimedia Netcity sebagai referensi dasar untuk mengambil satu langkah kebijakan yang berhubungan dengan penyediaan informasi presensi dan penggajian karyawan pada Warnet Multimedia Netcity. Sehingga dapat mempercepat proses presensi dan penggajian karyawan serta menghasilkan data yang akurat dan efisien.

4 Tujuan Individual adalah untuk menambah ilmu pengetahuan, pengalaman, pengenalan dan pengamatan sebuah sistem informasi presensi pada Warnet Multimedia Netcity sehingga penulis melakukan penelitian untuk menyelesaikan Laporan Skripsi.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Bagi Perkembangan Ilmu Pengetahuan :
    a. Bisa dijadikan referensi untuk penelitian dimasa yang akan datang dengan tema yang sama.
    b. Dapat dijadikan sebagai penunjang keputusan peneliti sebelumnya ketika akan memutuskan mengambil tema penelitian yang sama.
2. Manfaat Bagi Obyek :
    a. Memecahkan masalah yang ditimbulkan ketika masih menerapkan sistem lama.
    b. Membuat sistem informasi presensi karyawan yang akan meminimalisir kesalahan akibat human error .
3. Manfaat Bagi Peneliti :
    a. Dengan melakukan penelitian ini, peneliti telah memenuhi salah satu syarat kelulusan pendidikan S1 Komputer di Stmik AMIKOM Yogyakarta.
    b. Merupakan pengalaman tersendiri dalam pengabdian pada masyarakat.
    c. Melakukan penelitian ini merupakan ilmu baru bagi Peneliti karena disana Peneliti harus belajar cara menggabungkan ilmu yang didapat dengan keadaan masyarakat secara nyata.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang dilakukan untuk mendapatkan informasi-informasi tentang objek permasalahan ini adalah :

1. Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan untuk mendapatkan data-data dengan cara mengumpulkan dokumen-dokumen yang telah ada untuk dilakukan analisis, dalam penelitian ini penulisan melakukan observasi dan wawancara langsung terhadap objek.

2. Metode Analisis

Metode analisis yang digunakan peneliti dalam melakukan penelitian ini adalah *PIECES (Performance, Information, Economy, Control, Eficiency, Security).*

3. Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan oleh peneliti untuk merancang adalah *DFD (Data Flow Diagram).* Peneliti merancang proses keseluruhan dan merancang user interface .

4. Metode Pengembangan

Metode yang digunakan Peneliti dalam tahap ini adalah *Sistem Development Life Cycle* (SDLC). Metode ini adalah tahap awal yang dilakukan dalam proses

pengembangan sistem. Tahap ini dilakukan oleh analis sistem dalam proses pengembangan sistem.

5. Metode Testing

Metode testing yang digunakan dalam penelitian ini adalah *White Box Testing* dan *Black Box Testing*. Pengujian *White Box Testing* adalah cara pengujian dengan melihat kedalam modul untuk meneliti kode-kode program yang ada dan menganalisis apakah ada kesalahan atau tidak. Pengujian *Black Box Testing* adalah cara pengujiandengan menjalankan atau mengeksekusi unit atau modul, kemudian diamati apakah hasil dari unit itu sesuai dengan proses yang diinginkan.

6. Metode Implementasi

Dalam metode ini, peneliti melakukan implementasi secara berurutan yaitu perancangan antarmuka, pembuatan database, melakukan koneksi , dan pembuatan aplikasi dengan mengunakan Java Netbeans.

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penulisan skripsi ini disusun secara sistematis ke dalam 5 bab yang masing – masing akan dijelaskan sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

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

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan tentang dasar-dasar teori dan tinjauan pustaka dari berbagai sumber untuk digunakan dalam penelitian ini.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Dalam bab ini berisi tentang gambaran umum mengenai objek penelitian dan bahan yang digunakan dalam pengembangan aplikasi yang didalamnya terdapat analisis masalah serta perancangan sistem.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini merupakan bab dimana sistem itu diterjemahkan kedalam bahasa pemrograman dan di implementasikan secara nyata kepada pengguna.

BAB V : PENUTUP

Pada bab ini peneliti melakukan penarikan kesimpulan atas penelitian yang telah dilakukan, selain itu diuraikan pula mengenai saran penelitian yang ditujukan kepada peneliti berikutnya.