

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Gaji merupakan suatu bentuk balas jasa ataupun penghargaan yang diberikan secara teratur kepada seorang karyawan atas jasa dan hasil kerjanya. Dalam memberikan gaji setiap instansi/perusahaan memiliki sistem yang berbeda-beda. Di mana gaji yang diberikan kepada para karyawan juga berbeda sesuai dengan jabatan atau tingkat golongannya. Sehingga suatu instansi/perusahaan mengalami kesulitan dalam melakukan perhitungan gaji. Hal ini umumnya disebabkan karena jumlah karyawan yang banyak dan waktu yang digunakan untuk menghitung gaji sangat singkat.

UD. Belut Goreng Pak Ratno Klaten adalah suatu usaha dagang yang mengolah makanan belut goreng khas Klaten dan juga merupakan toko oleh-oleh khas Klaten. Proses penggajian karyawan setiap 2 minggu sekali setiap bulannya. Pencatatan dan perhitungan gaji yang diterapkan masih bersifat manual dan kurang efisien sehingga masih terjadi kekeliruan dan memakan waktu. Oleh sebab itu UD. Belut Goreng Pak Ratno Klaten sebenarnya membutuhkan suatu sistem perhitungan gaji yang cepat dan akurat sehingga menjadi lebih efisien.

Berdasarkan uraian di atas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian di bidang penggajian pada sebuah instansi/perusahaan dengan memilih judul **“Sistem Informasi Penggajian Karyawan Di UD. Belut Goreng Pak Ratno Klaten”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah di jabarkan, Maka muncul rumusan masalah yaitu “Bagaimana cara menganalisis dan merancang Sistem Informasi Penggajian Karyawan di UD. Belut Goreng Pak Ratno Klaten?”.

1.3 Batasan Masalah

Dalam penulisan laporan Skripsi ini, penulis membuat batasan informasi sesuai dengan pokok permasalahan yang ada. Batasan-batasan yang dibuat yaitu :

1. Sistem penggajian ini hanya mencakup gaji karyawan UD. Belut Goreng Pak Ratno Klaten.
2. Sistem penggajian ini hanya dapat dikelola pemilik toko.
3. Pembahasan sistem mencakup pendataan admin, pendataan karyawan, pendataan golongan, pendataan presensi serta pendataan jenis gaji.
4. Sistem dapat memproses input presensi karyawan berdasarkan tanggal masuk kerja dan tidak dapat mencatat keterlambatan.
5. Sistem dapat memproses penggajian karyawan berdasarkan jumlah masuk kerja dari data detail presensi secara dinamis.
6. Laporan yang dihasilkan adalah data absensi dan data gaji karyawan.
7. Sistem hanya memproses gaji berdasarkan data detail presensi.
8. Sistem dapat mencetak slip gaji karyawan.
9. Aplikasi berbasis dekstop.
10. Pembuatan sistem informasi menggunakan SQL Server 2008 dan bahasa pemrograman Microsoft Visual Basic 6.0.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan Tujuan pembuatan skripsi ini adalah

1. Untuk mengetahui proses kerja sistem yang sedang berjalan dan mengupayakan solusi yang tepat berkenaan dengan penggajian karyawan.
2. Untuk membangun rancangan sistem informasi penggajian karyawan yang berbasis komputer secara sistematis, terstruktur dan sesuai dengan kebutuhan.
3. Memudahkan dalam proses perhitungan gaji karyawan sesuai dengan data yang di peroleh.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Bagi UD. Belut Goreng Pak Ratno Klaten

1. Membantu mempercepat proses pengolahan penggajian karyawan setiap bulannya dan menghasilkan data yang akurat
2. Mempermudah sistem penggajian karyawan secara otomatis dan terstruktur rapi
3. Memberikan kemudahan untuk mendapatkan informasi berkenaan dengan detail data absensi dan detail data gaji.

1.5.2 Bagi Penulis

1. Sebagai Syarat untuk memenuhi penyusunan Skripsi guna mendapatkan gelar Sarjana pada program studi S1 Sistem Informasi.

2. Dapat menambah wawasan dan meningkatkan pengetahuan tentang hal-hal yang menyangkut tentang proses penggajian.
3. Menambah pengalaman tentang bagaimana pengaplikasian ilmu yang didapat selama perkuliahan didalam dunia kerja.

1.6 Metode Penelitian

Dalam metode penelitian ini ada beberapa metode yang digunakan, yaitu sebagai berikut :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Agar memperoleh data yang akurat sebagai sumber informasi, maka penulis menggunakan metode pengumpulan data sebagai berikut :

1. Metode Observasi

Pengambilan data-data dilakukan dengan cara pengamatan secara langsung ke objek yang diteliti, serta mengamati proses sistem kerja yang sedang berlangsung, mencatat kendala-kendala apa saja yang dihadapi.

2. Metode Wawancara

Mengumpulkan data dilakukan dengan cara mengajukan berbagai pertanyaan kepada pemilik UD. Belut Goreng Pak Ratno Klaten untuk mendapatkan data-data yang dibutuhkan.

3. Metode Kepustakaan

Metode kepustakaan (*Library Research*) adalah mengumpulkan data dengan membaca buku-buku yang relevan untuk membantu di dalam

menyelesaikan dan juga untuk melengkapi data yang berhubungan dengan masalah yang dibahas.

1.6.2 Metode Analisis Sistem

Metode analisis adalah tahapan dimana sistem yang sedang berjalan dipelajari dan sistem pengganti diusulkan. Dalam penelitian ini penulis menggunakan analisa PIECES, analisa kebutuhan sistem, dan analisis kelayakan sistem.

1.6.3 Metode Perancangan

Metode Perancangan yang dilakukan yaitu dengan menggunakan pemodelan : DFD (*Data Flow Diagram*) dan ERD (*Entity Relationship Diagram*).

1.6.4 Metode Coding

Coding merupakan penerjemahan desain dalam bahasa yang bisa dikenali oleh komputer. Tahapan inilah yang merupakan tahapan secara nyata dalam mengerjakan suatu sistem. Dalam artian penggunaan komputer akan dimaksimalkan dalam tahapan ini.

1.6.5 Metode Pengujian/Testing

Setelah pengkodean selesai maka akan dilakukan pengujian/*testing* terhadap sistem yang telah dibuat tadi. Testing pada *Black Box Testing* ini berfungsi untuk mengetahui fungsi spesifik dari software dengan desain test untuk mendemonstrasikan setiap fungsi dan mengecek apakah terjadi error apa tidak. Sedangkan pada *White Box Testing* ini menguji kemampuan sistem untuk mengeluarkan hasil apakah sesuai dengan *reqruitment* analisis apa tidak.

1.6.6 Metode Penerapan

Tahapan ini bisa dikatakan final dalam pembuatan sebuah sistem. Setelah melakukan analisa, *design*, dan pengkodean maka sistem yang sudah jadi akan digunakan oleh user.

1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan Laporan Tugas Akhir ini disusun secara sistematis kedalam 5 (lima) bab yang masing-masing bab akan dijelaskan sebagai berikut :

BAB I. PENDAHULUAN

Bab I membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan untuk pembuatan sistem informasi penggajian karyawan di UD. Belut Goreng Pak Ratno Klaten.

BAB II. LANDASAN TEORI

Bab II membahas tentang konsep dasar dan teori-teori dalam merancang sistem informasi penggajian karyawan serta *hardware/software* yang digunakan dalam pembuatan skripsi ini.

BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab III membahas tentang analisis kerja sistem, serta mengidentifikasi kelayakan sistem dan memuat data-data yang diperlukan dalam perancangan sistem tersebut.

BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PERANCANGAN

Bab IV menjelaskan tentang perancangan dan pembuatan sistem informasi penggajian karyawan yang telah dirancang sebelumnya.

BAB V. PENUTUP

Bab V berisi tentang kesimpulan dari proses pengembangan sistem yang sudah dibuat dan berupa saran yang berguna untuk memperbaiki sistem yang dihasilkan pada masa yang akan datang.

Daftar Pustaka

Lampiran

