

## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

UD Bintang Walet merupakan perusahaan yang bergerak dalam bidang makanan. Perusahaan ini memiliki beberapa bagian, diantaranya adalah bagian *Human Resource Development* (HRD) dan bagian keuangan. Dalam perkembangannya, perusahaan ini mengalami permasalahan dalam sistem penggajian.

Permasalahan pertama, data absensi *fingerprint* dari HRD tidak terintegrasi dengan data keuangan. Permasalahan kedua, akibat dari tidak terintegrasinya data, maka bagian keuangan harus mengambil data presensi dari bagian HRD secara manual. Hal ini tentunya tidak efisien.

Permasalahan ketiga, pengolahan gaji juga dilakukan dengan *input* manual ke *microsoft excel*. Hal ini menyebabkan lambatnya penghitungan gaji. Di tambah lagi, beberapa karyawan kurang mahir dalam menguasai operasi-operasi pada *microsoft excel* dan menyebabkan tidak akuratnya perhitungan. Kesalahan input pun juga mungkin terjadi.

Permasalahan keempat, sistem monitoring yang dilakukan di perusahaan ini dilakukan dengan cara *sharing file* ke jaringan lokal. Karyawan yang bekerja akan menyimpan file ke folder yang sudah disediakan oleh atasan, yang kemudian atasan bisa membukanya dari komputer dimeja kerjanya. Sistem monitoring ini tentunya sangat tidak efisien. Apalagi jika file dalam jumlah banyak dan harus membukanya satu demi satu.

## 1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah yang sudah dipaparkan, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah:

1. Bagaimana membangun sistem informasi penggajian terintegrasi dengan *fingerprint*?
2. Bagaimana membuat sistem informasi penggajian yang mudah dimonitoring di jaringan lokal?

## 1.3 Batasan Masalah

Untuk membatasi pembahasan penelitian ini, dalam lingkup permasalahan dan tujuan yang ingin dicapai, maka perlu diberikan batasan-batasan sebagai berikut:

1. Sistem informasi penggajian karyawan menggunakan *fingerprint* ini nantinya hanya akan dipergunakan dan disesuaikan kebutuhannya bagi UD Bintang Walet.
2. Sistem yang di bangun berbasis web.
3. Sistem tidak dihosting, melainkan hanya berada pada server jaringan lokal.
4. Sistem dirancang sampai tahap uji dengan metode testing: *Content testing, user interface testing, usability testing, compatibility testing, component-level testing, navigation testing, security and performance testing.*
5. Sistem dibangun menggunakan bahasa pemrograman PHP.

6. Perancangan sistem menggunakan Framework CodeIgniter HMVC, HTML, Javascript dan Bootstrap sebagai scriptnya.
7. Menggunakan Apache sebagai web server dan Database MySQL yang terkemas dalam software XAMPP, Mozilla Firefox sebagai web browser, Sublime Text 3 sebagai editor.
8. Dalam sistem ini tidak membahas mengenai keamanan sistem.
9. Sistem tidak mengolah presensi dan penggajian satpam.
10. Sistem hanya menangani tiga shift kerja utama, yaitu shift normal, shift panjang siang dan shift panjang malam.
11. Pengolahan penggajian pada sistem mengacu pada peraturan perusahaan dan data presensi pegawai dari *fingerprint*.
12. Sistem tidak menghitung kemungkinan hutang/piutang.
13. Fitur-Fitur yang akan disertakan dalam sistem:
  - a. Pengelolaan data karyawan.
  - b. Pengelolaan data presensi.
  - c. Pengelolaan data jabatan.
  - d. Pengelolaan data bagian.
  - e. Pengelolaan data departemen.
  - f. Pengelolaan presensi pegawai.
  - g. Pengelolaan admin/user.
  - h. Pengelolaan jadwal kerja.
  - i. Pengelolaan hari libur.
  - j. Pengelolaan cuti.

- k. Pengelolaan izin.
- l. Pengelolaan Dinas.
- m. Pengelolaan data gaji.
- n. Laporan daftar gaji.
- o. Laporan slip gaji.
- p. Laporan kasir.

#### **1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian**

Berdasarkan pada masalah yang telah diuraikan diatas maka maksud dan tujuan penelitian ini sebagai berikut:

- a. Membuat sistem penggajian karyawan yang terintegrasi dengan *fingerprint* bagi UD Bintang Walet.
- b. Menyelesaikan permasalahan sistem penggajian manual yang memungkinkan terjadi kesalahan memasukkan data.
- c. Menghasilkan suatu aplikasi yang dapat membantu dan mempermudah pengolahan gaji.
- d. Menghasilkan suatu sistem yang mampu menyajikan laporan gaji secara cepat dan akurat.
- e. Membuat sistem penggajian yang mudah dimonitoring.

#### **1.5 Metode Penelitian**

Metodologi yang akan digunakan dalam penelitian ini juga mewujudkan tujuan dan penyelesaian masalah diatas dengan menggunakan langkah-langkah sebagai berikut:

## **1.5.1 Metode Pengumpulan Data**

### **1.5.1.1 Metode Wawancara**

Metode wawancara merupakan teknik pengumpulan data dengan mengajukan pertanyaan kepada narasumber dalam hal ini yang berperan sebagai narasumber adalah *Human Resouerce Development(HRD)* dan bagian keuangan.

### **1.5.1.2 Metode Observasi**

Metode ini dilakukan dengan cara pengamatan langsung pada proses presensi, penggajian, hingga proses pembuatan laporan.

### **1.5.1.3 Metode Studi Pustaka**

Mempelajari maupun mengambil kajian dari buku, jurnal maupun artikel internet yang kemudian dianalisis dan mampu untuk dijadikan bahan pendukung penelitian.

## **1.5.2 Metode Analisis**

Tahap analisis merupakan tahapan yang penting dan kritis. Dalam tahapan analisis ini akan dilakukan dalam 3 langkah yaitu:

1. Memahami dan menganalisa cara kerja sistem yang telah ada
2. Mengidentifikasi masalah
3. Membuat laporan dari hasil analisis yang dilakukan.

Selanjutnya hasil analisis akan disajikan dalam model analisis *Fishbone*.

### 1.5.3 Metode Desain/Perancangan

Pada tahap ini penulis akan mendesain aplikasi yang akan dibuat agar sesuai dengan kebutuhan di UD Bintang Walet. Desain ini meliputi arsitektur perangkat lunak, *database*, *input*, *proses*, *output*, serta desain fisik (*interface*). Tahapan ini akan menghasilkan hal-hal mendasar yang dibutuhkan untuk mencari solusi dari masalah yang akan dihadapi. Pada tahap ini penulis menggunakan *Unified Modelling Language* (UML) dengan tahapan sebagai berikut:

1. *Use Case*
2. *Activity Diagram*
3. *Class Diagram*
4. *Sequence Diagram*

### 1.5.4 Metode Pengembangan

Metode ini akan dilakukan pembuatan sistem dengan menggunakan metode inkremental dengan tahapan sebagai berikut:

- a. Analisis Kebutuhan
- b. Perancangan
- c. Pembuatan Program
- d. Pengujian Program

### 1.5.5 Metode Testing

Melakukan pengujian terhadap sistem yang telah dibuat dengan menggunakan *Content testing*, *user interface testing*, *usability testing*,

*compatibility testing, component-level testing, navigation testing, security and performance testing.*

## **1.6 Sistematika Penulisan**

### **1.6.1 BAB I PENDAHULUAN**

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

### **1.6.2 BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini menjelaskan tentang teori-teori yang mendasari pembahasan secara detail. Berupa tinjauan pustaka, dasar-dasar teori, metode analisis yang digunakan dan langkah-langkah pembuatan sistem.

### **1.6.3 BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Bab ini membahas mengenai perancangan sistem yang akan dibuat meliputi tinjauan umum, analisis masalah sistem, analisis kebutuhan, analisis perancangan sistem dan perancangan *user interface*.

### **1.6.4 BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini memaparkan mengenai hasil-hasil dari tahapan penelitian, tahap analisis, perancangan, implementasi desain, hasil implementasi dan testingnya.

### **1.6.5 BAB V PENUTUP**

Bab ini berisi kesimpulan dari semua hasil tahapan yang telah dilalui selama penelitian serta saran sebagai akhir dari penulisan penelitian.

### **1.6.6 DAFTAR PUSTAKA**

Berisi sumber-sumber pustaka yang diambil dari buku, majalah, narasumber maupun dari internet.

