

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

CV. Lubrimea Agung Pratama adalah suatu badan usaha yang bergerak dibidang General Tranding yang meliputi : Tank Cleaning, angkutan tangki, supplier dan distributor bahan bakar alternatif industri, pengumpulan dan pengolahan pelumas minyak (oli bekas).

Dalam penggajian pegawai CV. Lubrimea Agung Pratama Yogyakarta masih menggunakan sistem manual, kinerja petugas pada penggajian pegawai kurang optimal, sehingga sering terjadi kesalahan maupun kehilangan data secara tidak sengaja, yang mengakibatkan mendapat kerugian yang cukup besar dan kelemahan dalam hal waktu yang diperlukan cukup lama pada proses penginputan data. Hal ini dapat diatasi dengan pemanfaatan sistem informasi berbasis komputer.

Berdasarkan permasalahan yang telah disebutkan di atas dan sebagai bahan penelitian untuk pembuatan skripsi, maka penulis mengambil judul "Sistem Informasi Penggajian CV. Lubrimea Agung Pratama Yogyakarta". Dengan adanya sistem informasi diharapkan dalam faktor penggajian pegawai akan lebih mudah dibanding sebelumnya. Pengolahan data pegawai dengan menggunakan komputer dapat dapat menghemat waktu serta dapat mengefisienkan pekerjaan mengolah data pegawai CV. Lubrimea Agung Pratama. Dengan demikian dapat teridentifikasi masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana membentuk sebuah sistem berbasis data untuk mengolah data pegawai CV.Lubrimea Agung Pratama dengan efektif serta efisien sehingga dapat terorganisasi dengan sebaik mungkin.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

Bagaimana cara membuat system informasi penggajian ?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan judul skripsi ini, maka ruang lingkup yang dibahas dalam penelitian tugas akhir ini hanya akan dibahas :

1. Pengembangan Sistem Informasi Penggajian pada CV. Lubrима Agung Pratamadan penerapan sistem komputerisasi pada sistem penggajian tersebut.
2. Pembuatan laporan yang berhubungan dengan informasi penggajian pegawai CV. Lubrима Agung Pratama.

1.4 Maksud dan Tujuan

Maksud dari penelitian ini adalah untuk meneliti suatu cara yang tepat dalam pembuatan laporan penggajian pegawai CV. Lubrима Agung Pratama sehingga aplikasi yang dibuat akan dirancang sesuai kebutuhan dan permasalahan yang ada dengan menggunakan software Visual Basic 6.0.

Adapun tujuannya adalah:

1. Membantu pihak perusahaan dalam memperoleh informasi karyawan
2. Memanfaatkan teknologi komputerisasi sebagai sarana paling efisien untuk menunjang aktivitas bisnis.
3. Mempermudah proses penggajian pegawai yang sebelumnya masih secara manual menjadi terkomputerisasi.
4. Dapat meminimalisir kesalahan dalam penggajian.

1.5 Metode Penelitian

Adapun metode penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut :

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

1. Metode Kepustakaan (*Libray Method*)

Metode kepustakaan ini mengacu pada buku-buku pedoman yang dibutuhkan baik yang ada dipustaka maupun literatur-literatur yang berhubungan dengan masalah yang diteliti, sehingga dapat membantu selesainya skripsi ini.

2. Metode Wawancara (*Interview*)

Dengan mengajukan pernyataan secara langsung dengan pihak instansi kepegawaian dengan berlandaskan pada tujuan penelitian dan obyek yang diteliti.

3. Metode Pengamatan (*Observation*)

Melakukan pengamatan langsung ke obyek penelitian guna memperoleh data-data secara khusus.

4. Metode Dokumentasi

Dokumentasi yaitu metode pengumpulan data dengan cara mengumpulkan dokumen-dokumen yang terkait dengan aplikasi yang akan dikembangkan.

1.5.2 Metode Analisis

Metode analisis yang digunakan dalam pembuatan sistem ini adalah dengan Analisis PIECES (*Performance, Information, Economy, Control, Efficiency, Service*).

1.5.3 Metode Perancangan

Untuk memperoleh gambaran sistem yang akan dibangun oleh programmer maka dibutuhkan adanya sebuah perancangan dari sistem tersebut. Dalam pembuatan sistem ini menggunakan dua model rancangan yaitu:

1. Flowchart Sistem
2. Data Flow Diagram (DFD)

1.5.4 Metode Pengembangan

Dalam pembuatan sistem ini menggunakan model pengembangan perangkat lunak *System Development Life Cycle (SDLC)* model *waterfall*. Model *waterfall* adalah model yang bersifat sistematis, berurutan dalam membangun suatu perangkat lunak. Model ini dipilih untuk mengatasi terjadinya perubahan kebutuhan sistem yang seringkali terjadi pada pengembangan sistem informasi.

1.5.5 Metode Testing

Testing atau pengujian program digunakan untuk mengetahui kesalahan kesalahan dan kemungkinan yang menimbulkan kesalahan pada program. Metode testing yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini adalah dengan metode :

1. Black Box testing
2. Whitebox testing

1.6 Sistematika Penulisan

Guna mempermudah dalam penulisan skripsi, maka penulisan akan menggunakan acuan dari sistem penulisan skripsi. Adapun penulisannya sebagai berikut :

BAB I Pendahuluan

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

BAB II Landasan Teori

Bab ini berisi tentang semua dasar teori yang digunakan untuk merancang aplikasi, antara lain : konsep dasar sistem, konsep perancangan sistem, desain sistem terinci dan flowchart.

BAB III Analisis dan Perancangan Sistem

Bab ini membahas tentang obyek penelitian, deskripsi sistem, flowchart, data flow diagram (DFD), entity relational diagram (ERD), database, rancangan tabel.

BAB IV Implementasi Sistem

Bab ini dibuat untuk menguji hasil dari aplikasi yang sudah dibuat atau sudah jadi serta menganalisa hasil tentang mekanisme pembuatan sistem

BAB V Penutup

Memuat kesimpulan dan saran dari seluruh langkah-langkah yang sudah diambil sehingga menjadi sebuah aplikasi yang diterapkan dan siap digunakan.

