

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi yang sangat pesat mempengaruhi kemajuan teknologi informasi, serta dalam kehidupan masyarakat untuk membantu proses pada semua bidang. Penggunaan sistem komputer mempunyai peranan yang sangat penting dalam dunia kerja. Hal ini ini membuat persaingan di dunia usaha menjadi semakin ketat. Dengan kemajuan teknologi informasi, pelaksanaan terhadap data atau informasi yang tersedia dapat berlangsung sangat cepat, efisien dan akurat.

*Café Playground* Yogyakarta merupakan *café* yang berkonsep modern namun makanan yang di jual disana makanan khas angkringan. 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. Sistem pencatatan penggajian, absensi dan pembuatan laporan presensi, serta laporan penggajian pada *Café Playground* saat ini masih menggunakan sistem manual. Dari sistem presensi manual tersebut sering terjadi kebohongan "*titip absen*" yang di lakukan pegawai, terkadang informasi yang dihasilkan masih mengalami kekeliruan dan keterlambatan. Tentunya hal tersebut sangat merugikan pihak pegawai maupun pihak manajemen *Café Playground*.

Dari permasalahan tersebut di atas maka penulis membuat penelitian berjudul “Sistem Informasi Pengolahan Presensi dengan *Tools* Sidik Jari Pada *Café* Playground Yogyakarta”. Sistem informasi pengolahan presensi ini diharapkan dapat memberikan laporan pegawai, laporan presensi dan laporan penggajian yang lebih cepat dan akurat

### 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di sampaikan di atas, maka dapat dirumuskan suatu masalah yang akan di pecahkan atau di selesaikan pada penelitian tersebut sebagai berikut :

“Bagaimana merancang dan membangun sebuah sistem pengolahan presensi dengan *tools* sidik jari pada *Café* Playground untuk menghasilkan laporan data presensi, laporan penggajian ?”.

### 1.3 Batasan Masalah

Dalam pelaksanaan skripsi ini, penulis membatasi masalah - masalah yang ada yaitu :

1. Sistem Informasi presensi ini hanya untuk karyawan *Café* Playground.
2. Sistem ini hanya untuk pengelolaan data kehadiran pegawai yang meliputi :
  - a. Pengelolaan data karyawan, yaitu input data, ubah data, dan hapus data karyawan.

- b. Input data hadir, input data perizinan pegawai.
  - c. Pengolahan laporan-laporan, meliputi laporan data presensi, laporan penggajian.
3. Sistem informasi ini hanya menggunakan *tools* sidik jari dalam melakukan presensi.
  4. Sistem ini dirancang dengan menggunakan bahasa pemrograman yaitu dengan aplikasi *Microsoft Visual Basic 6* dan *Microsoft SQL Server 2012* sebagai database.
  5. Sistem ini dirancang menggunakan *fingerprint* dengan merk *fingerspot Isafe flexcode 4500*.
  6. Dalam sistem ini tidak ada perhitungan gaji lembur dan *shift*.

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan pengolahan data presensi pegawai secara komputerisasi dan terstruktur agar menghasilkan kinerja pegawai yang efektif. Secara jelas tujuannya adalah :

1. Membangun sistem informasi pengolahan presensi pegawai sehingga mempermudah pihak *cafe* dalam pengambilan atau pengolahan data presensi pegawai.
2. Membangun sistem informasi pengolahan presensi pegawai yang terkomputerisasi untuk menggantikan sistem yang ada pada saat ini.

## 1.5 Manfaat Penelitian

### a. Bagi *Café Playground*

- Dapat meningkatkan kinerja pegawai yaitu kedisiplinan tiap pegawai akan meningkat.
- Membantu dalam pengolahan data presensi pegawai sehingga dapat memperoleh laporan yang akurat, cepat dan praktis.
- Mengurangi biaya operasional karena pegawai fiktif berkurang.

### b. Bagi Pegawai di *Café Playground*

- Membantu dalam melakukan presensi.
- Gaji yang di peroleh tidak terjadi kesalahan perhitungan dan keterlambatan.

## 1.6 Metode Penelitian

### 1.6.1 Metode Pengumpulan Data

#### 1. Metode Wawancara

Metode yang digunakan untuk memperoleh penjelasan langsung dari objek dengan cara mendatangi untuk mendapatkan informasi yang lebih akurat dan relevan tentang kegiatan yang dilakukan di *Café Playground*. Dari metode ini di harapkan mengetahui apa saja yang diperlukan dalam pengolahan data presensi pegawai di *Café Playgorund Yogyakarta*.

#### 2. Observasi

Pengamatan secara langsung dilakukan di *Café Playground* Yogyakarta. Dapat mengetahui sistem pengolahan presensi saat ini digunakan.

### 3. Metode Kepustakaan

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara membaca referensi, informasi dari berbagai sumber dari jurnal nasional yang ada di perpustakaan maupun yang dokumen-dokumen yang relevan.

## 1.6.2 Metode Analisis

### 1.6.2.1 Metode Analisis PIECES

Metode Analisis PIECES yaitu :

1. Analisis Kinerja (*Performance*)
2. Analisis Informasi (*Information*)
3. Analisis Ekonomi (*economy*)
4. Analisis Keamanan (*Control*)
5. Analisis Efisiensi (*Efficiency*)
6. Analisis Layanan (*Service*)

### 1.6.2.2 Analisis Fungsional

Analisis fungsional yaitu tugas atau fungsi pekerjaan apa saja yang dilakukan oleh software ( pengolahan data presensi )

### 1.6.2.3 Analisis Nonfungsional

#### 1. Perangkat Lunak

Perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan sistem dan pemrosesan data dari suatu sistem.

## 2. Perangkat Keras

Perangkat keras yang dibutuhkan sebagai sarana penunjang berupa seperangkat personal computer.

## 3. *Brainware*

Sebagai pelaksana personal dari suatu sistem.

### 1.6.3 Metode Perancangan

#### 1.6.3.1 *Flowchart*

*Flowchart* adalah suatu bagan dengan simbol-simbol tertentu yang menggambarkan urutan proses secara mendetail dan hubungan antar suatu proses (proses) dengan proses lainnya dalam suatu program.

#### 1.6.3.2 DFD

DFD adalah suatu diagram yang merupakan notasi-notasi untuk menggambarkan arus dari suatu sistem, DFD merupakan alat bantu dalam menggambarkan atau menjelaskan sistem yang sedang berjalan.

#### 1.6.3.3 ERD

Menggambar ERD untuk mendesain database dengan tujuan memperjelas data yang berelasi pada sebuah database.

### 1.6.4 Pembangunan Aplikasi

#### **1.6.4.1 Microsoft Visual Basic 6.0**

*Microsoft Visual Basic 6.0* merupakan bahasa perograman yang digunakan dalam pembangun sistem informasi pengolahan data presensi pegawai dari desain sampai dengan *coding*.

#### **1.6.4.2 Microsoft SQL Server 2012**

*Microsoft SQL Server 2012* merupakan tempat menyimpan, mengakses, dan memperbarui, serta menghapus data pada sistem informasi pengolahan data presensi pegawai.

#### **1.6.5 Metode Testing**

Metode yang digunakan adalah *black box testing*, cara pengujian hanya dilakukan dengan cara menjalankan atau mengeksekusi unit atau modul, kemudian diamati apakah hasil dari unit itu sesuai dengan proses bisnis yang diinginkan.

### **1.7 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan pada laporan ini sebagai berikut :

#### **1. BAB I : PENDAHULUAN**

Bab ini menguraikan mengenai latar belakang masalah atau latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan.

#### **2. BAB II : LANDASAN TEORI**

Bab ini menguraikan landasan teori yang dipakai dalam pembuatan sistem informasi mengenai tinjauan pustaka, dasar teori, metode analisis, langkah-langkah pengembangan aplikasi atau langkah-langkah analisis.

### 3.BAB III : ANALISI DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini akan membahas deskripsi perusahaan, analisis masalah, analisis kebutuhan, analisis biaya dan manfaat, analisis kelayakan, perencanaan aplikasi.

### 4.BAB IV : IMPLEMENTASI SISTEM DAN PEMBAHASAN

Membahas tentang langkah pembuatan sistem, uji coba sistem, manual program, pemeliharaan sistem dan pembahasan.

### 5.BAB V : PENUTUP

Bab ini merupakan penutup dari pembuatan skripsi yang didalamnya terdapat kesimpulan penelitian serta saran yang di berikan oleh penulis.

### DAFTAR PUSTAKA

