

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kedai Oak adalah salah satu bisnis yang berjalan dalam bidang kuliner dan merujuk kepada sebuah kafe. Sebagaimana kafe – kafe masa kini, Kedai Oak memiliki ciri yang mirip dengan kafe lainnya seperti fasilitas kenyamanan, *wi-fi*, serta harga yang pas dikantong tetapi tak meninggalkan kepuasan konsumen dalam hal rasa. Tetapi Kedai Oak memiliki perbedaan yang cukup mencolok dari kafe lain, yaitu Kedai Oak berfokus untuk menyajikan makanan dan minuman dengan standar yang mirip dengan *table manner* yang meliputi *main course* (makanan utama), *appetizers* (makanan pembuka), *dessert* (makanan penutup), serta pasta sebagai pelengkap dalam hal makanan. Selain itu, dalam hal minuman, Kedai Oak memiliki pilihan menu yang sangat lengkap, mulai dari jajaran *squash* (bersoda), *smoothies*, kopi, hingga berbagai macam teh.

Sebagai bisnis kafe yang cukup besar Kedai Oak memiliki cukup banyak karyawan. Karyawan Kedai Oak bekerja dengan sistem *shif* dengan jam kerja 6 jam dalam sehari yang terbagi menjadi 3 *shif* (08.00-14.00, 14.00-20.00 dan 20.00-02.00). Karyawan mendapat libur 2 hari selama seminggu. Sayangnya sistem absensi di Kedai Oak masih menggunakan sistem manual. Begitupun dengan sistem penggajian karyawannya.

Hal tersebut menarik penulis untuk memilih Kedai Oak sebagai lokasi penelitian. Cara manual yang masih digunakan di Kedai Oak membuat sistem absensi dan penggajian karyawan menuai berbagai macam kesalahan seperti,

absensi yang terlewatkan, penggandaan absensi, dan kesalahan penghitungan total gaji dari masing – masing karyawan. Maka dari itu, dengan diadakannya sistem komputerisasi, proses absensi dan penggajian karyawan akan lebih mudah serta meminimalisir kesalahan yang mungkin terjadi dalam proses penginputan.

Proses absensi dan penggajian karyawan yang terjadi di Kedai Oak menggunakan total absensi atau jumlah *shift* perbulan (jumlah *shift* x gaji per*shift*) sebagai patokan. Selain itu, pendapatan subtotal gaji *shift* perbulan akan ditambah bonus yang didapat setiap karyawan. Dengan adanya jabatan – jabatan yang diberikan *owner* kepada karyawan maka akan mempengaruhi gaji per*shift* maupun bonus yang didapat. Kedai Oak terbagi menjadi beberapa jabatan yaitu, *cashier, waiters, runner, server, chef, assistant, bartender, dishwasher*. Masing – masing jabatan memiliki gaji berbeda tetapi memiliki persamaan jam kerja.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan diatas maka penulis bermaksud mengadakan penelitian dan perancangan tentang "*Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Absensi sekaligus Penggajian Karyawan Kedai Oak*".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu :

Bagaimana merancang sistem informasi absensi dan penggajian karyawan Kedai OAK yang biasa menghasilkan laporan yang lengkap dan perhitungan yang tepat?

1.3 Tujuan

Penelitian ini bertujuan dapat membantu proses absensi dan penggajian pada Kedai Oak dengan sistem berbasis *web* sebagai mediana yang dapat digunakan secara optimal sebagai berikut :

1. Membuat sistem informasi absensi dan penggajian yang berbasis *web*.
2. Memeberikan laporan absensi yang lengkap dan perhitungan gaji yang tepat.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Pembuatan aplikasi web ini hanya tahap testing, sedangkan pada tahap *apply* akan di lakukan oleh *owner* atau pihak yang lebih berwenang di Kedai Oak
2. Aplikasi Web ini hanya menggolah data absensi dan penggajian karyawan selama perbulannya
3. Aplikasi ini hanya menghasilkan *output* berupa total absensi perkaryawan setiap bulannya dan gaji yang diperoleh dari akumulasi absensi yang ada

1.5 Definisi Operasional

1. Sistem Informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang berguna bagi para pemakainya. Data yang diolah saja tidak cukup dapat dikatakan sebagai suatu informasi. Untuk dapat berguna, maka informasi harus didukung oleh tiga pilar sebagai berikut: tepat kepada orangnya atau relevan (*relevance*), tepat waktu (*timeliness*), dan tepat nilainya atau akurat (*accurate*). Keluaran

yang tidak didukung oleh tiga pilar ini tidak dapat dikatakan sebagai informasi yang berguna

2. Aplikasi adalah suatu subkelas perangkat lunak komputer yang memanfaatkan kemampuan komputer langsung untuk melakukan suatu tugas yang diinginkan pengguna

1.6 Metode Penelitian

Dalam melaksanakan penelitian ini metode yang digunakan antara lain sebagai berikut :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1. Metode Observasi

Melakukan pengumpulan data sebagai kebutuhan perancangan aplikasi dengan cara melakukan pengamatan terhadap objek.

2. Metode Wawancara

Penelitian melakukan wawancara secara langsung terhadap pihak terkait untuk mendapatkan data yang lebih akurat.

3. Study Pustaka

Melakukan pengumpulan data yang dibutuhkan selain dari pihak terkait dengan cara membaca, mempelajari dan mencari dari buku, jurnal, artikel atau referensi lainnya yang berkaitan dengan topik yang dibahas dalam penelitian.

1.6.2 Metode Analisis

Melakukan analisis data yang telah di kumpulkan untuk memenuhi kebutuhan penyusunan laporan dan merancang pembuatan aplikasi. Analisis data dalam penelitian meliputi :

1. Analisis SWOT

Merupakan analisis terhadap kekuatan, kelemahan, peluang dan ancaman.

2. Analisis Kebutuhan Fungsional

Merupakan definisi fungsi sistem yang harus disediakan, bagaimana reaksi system terhadap input data dan apa yang harus dilakukan sistem pada situasi khusus.

3. Analisis Kebutuhan Non Fungsional

Menganalisis kebutuhan pendukung bagi sistem.

1.6.3 Metode Perancangan

Perancangan sistem merupakan kegiatan yang menentukan proses dan data yang diperlukan sistem baru. Dalam penelitian ini model yang digunakan adalah flowchart untuk menggambarkan alur proses pada sistem, DFD untuk menggambarkan aliran data dan teknik normalisasi untuk membangun pemodelan basis data.

1.6.4 Metode Pengembangan

Metode pengembangan sistem meliputi :

1. Analisis

2. Desain
3. Implementasi
4. Pemeliharaan

1.6.5 Metode Testing

Metode testing yang digunakan adalah metode unit testing meliputi :

1. *Black Box Testing*
2. *White Box Testing*

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan laporan ini disusun secara sistematis dalam 5 bab, masing-masing diurutkan sebagai berikut :

BAB I Pendahuluan

Pada bab ini menjabarkan latar belakang, rumusan masalah, tujuan, batasan masalah, definisi operasional, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II Landasan Teori

Pada bab ini berisi mengenai tinjauan pustaka, serta teori-teori yang berasal dari buku dan internet. Dari studi literatur tersebut akan dijadikan acuan dalam membangun sistem absensi dan penggajian yang berbasis *website*.

BAB III Analisis dan Perancangan Sistem

Pada bab ini berisi analisis serta konsep perancangan sistem yang dibuat baik secara diagram maupun *user interface*.

BAB IV Implementasi dan Pembahasan

Pada bab ini menjabarkan hasil uji coba sistem yang dibuat dalam bentuk screenshot dan pembahasan *coding* dalam *project*.

BAB V Penutup

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dari hasil analisis dan saran yang dapat digunakan untuk pengembangan selanjutnya.

