

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sistem informasi digunakan untuk pengelolaan data dalam sebuah proses bisnis. Data yang diperlukan dalam sebuah proses bisnis dikelola dan diolah secara otomatis oleh sistem, agar kemudian dapat menjadi sebuah informasi yang dibutuhkan oleh pengguna. Sistem informasi diciptakan agar berbagai macam proses manual dapat dikerjakan secara komputerisasi sehingga lebih efektif dan efisien.

PT. Gusti Glori Sukses beralamatkan di Jalan Jenderal Sudirman No. 07, Kelurahan Gabek Satu, Kecamatan Gabek, Kota Pangkalpinang. Perusahaan ini berdiri sejak tahun 2015 yang mana bergerak di bidang Jasa Pertambangan. Perusahaan ini dipimpin oleh Ibu Novilasari selaku direktur sekaligus penanggung jawab perusahaan.

Sebagai salah satu perusahaan yang berada kota Pangkalpinang, PT. Gusti Glori Sukses terus berupaya melakukan berbagai aktivitas yang berkaitan dengan kinerja perusahaan dengan sebaik mungkin. Untuk itu saat ini PT. Gusti Glori Sukses terus melakukan inovasi untuk membuat sistem yang memudahkan pekerjaan karyawan dalam kegiatan sehari-hari.

Permasalahan yang terjadi pada sistem penggajian di PT. Gusti Glori Sukses saat ini adalah sistem penggajian karyawan masih dilakukan secara manual menggunakan program Microsoft Excel, dimana laporan dan perhitungan gaji karyawan masih menggunakan rumus di Microsoft Excel dan data tersebut tidak disimpan ke dalam *database*. Hal ini kurang efektif dan efisien, karena bisa terjadi kesalahan dalam mengelola gaji karyawan. Hal yang dapat dilakukan untuk mempermudah pegawai dalam membuat laporan penggajian karyawan yaitu dengan cara menambahkan rentang tanggal pencetakan laporan yang ingin diketahui informasi datanya secara lebih detail.

Berdasarkan Latar Belakang tersebut, maka penulis mengambil judul penelitian “Sistem Informasi Pengolahan Gaji Karyawan Pada PT. Gusti Glori Sukses Berbasis Web” yang diharapkan dapat digunakan untuk membantu mengelola penggajian karyawan pada PT. Gusti Glori Sukses yang lebih efektif dan efisien.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana pengolahan gaji karyawan dapat dikelola secara mudah tanpa harus dilakukan dengan program Microsoft Excel?.
2. Bagaimana merancang program untuk diimplementasikan dalam pengolahan gaji karyawan?.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah penulis membatasi masalah diantaranya :

1. Sistem Informasi ini hanya diperuntukkan kepada PT. Gusti Glori Sukses.
2. Sistem Informasi ini hanya bisa digunakan untuk komputer dengan sistem operasi *windows*.
3. Sistem Informasi ini bersifat *online*.
4. Sistem Informasi ini dibuat untuk pengolahan gaji karyawan.

1.4 Manfaat dan Tujuan Penulisan

Dari latar belakang serta rumusan masalah penulis mengambil tujuan dan manfaat dari laporan ini adalah sebagai berikut :

1.4.1. Manfaat

A. Bagi Perusahaan

Dapat mempermudah PT. Gusti Glori Sukses dalam mengelola gaji karyawan serta laporan penggajian dengan cara yang lebih sederhana sehingga lebih efektif dan efisien.

B. Bagi Mahasiswa

Memberikan pengalaman kerja secara langsung dan membangun relasi dengan instansi pemerintahan serta memberikan peningkatan keahlian profesi berdasarkan ilmu-ilmu yang telah dipelajari pada waktu kuliah.

1.4.2. Tujuan

Tujuan pembuatan sistem informasi pengolahan gaji karyawan pada PT. Gusti Glori Sukses berbasis *web* ini adalah untuk merancang dan mengimplementasikan sistem yang dapat membantu pengelolaan gaji serta laporan penggajian karyawan pada PT. Gusti Glori Sukses berbasis *web* guna menghasilkan sebuah sistem informasi yang lebih efektif dan efisien.

1.5 Metodologi Penelitian

Dalam membuat aplikasi yang berbasis web ini, penulis menggunakan metode penelitian sebagai berikut :

1.5.1. Metodologi Pengembangan Sistem

Metodologi adalah kesatuan metode-metode, prosedur-prosedur, konsep-konsep pekerjaan, aturan-aturan dan postulat-postulat yang digunakan oleh suatu ilmu pengetahuan, seni atau disiplin yang lainnya. Sedangkan metode adalah suatu cara, teknik yang sistematis untuk mengerjakan sesuatu. Metodologi pengembangan sistem berarti adalah metode-metode, atau prosedur-prosedur, konsep-konsep pekerjaan, aturan-aturan dan postulat-postulat yang akan digunakan untuk mengembangkan suatu sistem informasi.

1.5.2. Metode System Development Life Cycle (SDLC)

Sepanjang bab ini, telah merujuk analisis pendekatan sistematis untuk analisis dan desain sistem informasi. Sebagian besar dari ini diwujudkan apa yang disebut siklus hidup pengembangan sistem (SDLC). SDLC adalah pendekatan bertahap untuk analisis dan desain yang menyatakan

bahwa sistem paling baik dikembangkan melalui penggunaan siklus khusus kegiatan analisis dan pengguna.

1.5.3. *Model Waterfall*

Metode *waterfall* adalah salah satu jenis model pengembangan aplikasi dan termasuk ke dalam *classic life cycle* (siklus hidup klasik), yang mana menekankan pada fase yang berurutan dan sistematis. Untuk model pengembangannya, dapat dianalogikan seperti air terjun, dimana setiap tahap dikerjakan secara berurutan mulai dari atas hingga ke bawah.

1.5.4. *Tools Pengembangan*

Tools Pengembangan yang digunakan penulis adalah *UML (Unified Modeling Language)*, dan tool yang digunakan antara lain :

A. *Use case Diagram*

Use case Diagram akan digunakan untuk mendeskripsikan apa yang akan dilakukan oleh sistem. Penulis menggunakan *use case diagram* pada sistem usulan yang akan dibangun dengan menggunakan sistem aplikasi sebagai medianya.

B. *Activity Diagram*

Activity Diagram akan menggambarkan sistem secara fungsional atau lebih detail serta menjelaskan proses-proses logika dan fungsi. Penggunaan *activity diagram* digunakan pada sistem berjalan dan sistem usulan.

C. *Sequence Diagram*

Sequence Diagram akan menggambarkan aliran data yang ada pada masing-masing tampilan layar program. Aliran data pada *sequence diagram* akan menjelaskan aliran data pada sistem usulan sesuai dengan *use case diagram*. Penggunaan *sequence diagram* digunakan pada sistem usulan.

D. *Class Diagram*

Class Diagram disini akan digunakan untuk mendesain atau merancang struktur dan basis data antar objek yang akan dilakukan oleh sistem.

E. ERD (*Entity Relationship Diagram*)

ERD akan digunakan untuk menjelaskan antar data dalam basis data berdasarkan objek-objek dasar data yang mempunyai hubungan antar relasi.

F. LRS (*Logical Record Structure*)

LRS akan digunakan untuk mentranformasikan ERD ke dalam LRS agar dapat menentukan kardinalitas jumlah table dan foreign key.

