

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era digitalisasi saat ini, sebuah sistem bisa diakses di mana dan kapan saja. Ini merupakan kebutuhan setiap perusahaan atau organisasi yang ingin terus berkembang untuk kemajuan masing-masing. Hal yang cukup penting dalam suatu perusahaan salah satunya adalah sumber daya manusia. Sumber daya manusia merupakan elemen penting dalam meningkatkan kinerja suatu perusahaan dan juga sebagai penyangga utama dalam penggerak organisasi dalam usaha, sehingga salah satu cara untuk meningkatkan kinerja karyawan adalah dengan memberikan gaji atau upah yang sesuai kepada setiap karyawan. Sistem penggajian yang baik dapat membantu pengguna dalam mengumpulkan, menyimpan, dan mengolah data dengan baik dan dapat mempermudah proses penggajian tersebut. Suatu sistem yang baik, cepat dan handal sangat dibutuhkan untuk mengumpulkan, menyimpan, dan mengolah data yang ada di perusahaan.

Pada hakikatnya bagian penggajian adalah suatu unit kerja yang memiliki peranan penting dalam perusahaan. Salah satu upaya yang dapat ditempuh dalam meningkatkan mutu penggajian adalah menggunakan sebuah sistem informasi. Untuk mendukung proses penggajian agar terhindar dari kecurangan atau penyalahgunaan maka sangat perlu adanya pengendalian terhadap proses penggajian. Semakin besar suatu organisasi maka semakin bertambah pula kegiatan-kegiatan yang terjadi. Dalam usaha untuk mencapai sasaran organisasi, diperlukan suatu manajemen untuk mengkoordinasikan dan mengintegrasikan kegiatan-kegiatan yang berhubungan dengan aktifitas pegawai. Selama ini sumber daya manusia diidentikkan dengan pekerjaan administratif dan penggajian karyawan dalam sebuah perusahaan, termasuk pula diantaranya kaitan dengan proses penerimaan karyawan baru. Kegiatan yang cukup kompleks dari suatu kepegawaian antara lain fungsi manajemen dalam menjalankan penggajian yang meliputi aspek kegiatan perencanaan dan pengendalian anggaran belanja gaji pegawai. Keberhasilan tersebut akan ditentukan oleh sajian informasi yang akurat, memadai, tepat waktu dan cepat saji, sehingga pekerjaan apapun akan lebih mudah, praktis, dan cepat dikerjakan. Dalam mengatasi masalah tersebut sebagian besar perusahaan menerapkan berbagai teknologi informasi untuk mendukung seluruh kegiatan di dalam perusahaan. Salah satu teknologi informasi tersebut adalah dengan membuat sebuah sistem informasi untuk mengolah data karyawan. Sistem informasi ini sangat penting karena data seperti absensi (kehadiran, izin, dan sakit) dan lembur (bekerja di hari libur atau di atas jam kantor) karyawan sangat diperlukan untuk menghitung gaji karyawan yang nantinya berkaitan dengan laporan keuangan sebuah perusahaan, selain itu data absensi juga diperlukan dalam pemberian Surat Peringatan kepada karyawan jika absensi karyawan tersebut melewati batas maksimum yang ditetapkan oleh perusahaan.

Oleh karena itu, data absensi dan lembur karyawan harus tersimpan dengan baik di dalam basis data sebuah perusahaan. PT. Aku Pasti Bisa merupakan sebuah perusahaan yang sangat memerlukan sistem informasi tersebut.

PT. Aku Pasti Bisa adalah perusahaan perorangan yang bergerak dalam bidang rekayasa perangkat lunak. Selama ini, perusahaan masih melakukan cara manual dalam absensi dan penggajian, sehingga memerlukan waktu yang lama yang akhirnya akan mempengaruhi efektifitas dan efisiensi kerja. Dikarenakan sistem tersebut masih diterapkan dengan cara manual, maka berbagai persoalan pada akhirnya muncul, seperti misalnya:

- a. Adakalanya dalam pembayaran gaji mengalami keterlambatan (keterlambatan kurang dari seminggu) atau karena tanggal penggajian bertepatan di hari Sabtu dan Minggu.
- b. Pembuatan berbagai macam laporan yang berhubungan dengan sistem absensi dan penggajian karyawan memerlukan waktu yang lama.
- c. Data absensi dan penggajian yang disajikan menjadi kurang tepat.
- d. Proses *auditing* sewaktu-waktu sulit dilaksanakan.
- e. Adanya kesalahan dalam perhitungan dan pembayaran gaji yang tidak sesuai dan berpengaruh terhadap kinerja karyawan.
- f. Karyawan tidak dapat dengan mudah mengetahui adanya informasi tentang gaji yang didapat, misalnya apabila ada potongan atau pengurangan, sehingga karyawan merasa dirugikan.
- g. Pengajuan cuti dan izin yang membutuhkan waktu lama karena harus memerlukan persetujuan dari pihak eksekutif.
- h. Di lain pihak, apabila terjadi kesalahan perhitungan dalam pembagian gaji maka akan menimbulkan rasa tidak puas yang akan menurunkan semangat dan prestasi kerja yang akan mempengaruhi tingkat produktivitas perusahaan.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, perlu adanya usulan untuk melakukan analisis dan perancangan sistem informasi absensi dan penggajian berbasis web. Sistem tersebut dapat membantu mengelola kegiatan operasional atau administrasi berkaitan dengan pengawasan dan kendali terhadap pengelolaan absensi dan penggajian secara keseluruhan. Sehingga fungsi manajemen penggajian dapat beralih dan menjadi lebih proaktif, maka dengan ini peneliti memberi judul tugas akhir: **"ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENGGAJIAN KARYAWAN MENGGUNAKAN ABSENSI FINGERPRINT BERBASIS WEB"**. Peneliti mengharapkan dapat membantu perusahaan dalam mempermudah sistem absensi dan penggajian karyawan di perusahaan tersebut.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah yang dialami oleh PT. Aku Pasti Bisa saat ini adalah:

- a. Adakalanya terjadi kesalahan dalam pengisian absensi yang berpengaruh pada perhitungan gaji.
- b. Daftar hadir karyawan masih dilakukan secara manual, sehingga sering menyebabkan kesalahan pengisian tanggal hadir.
- c. Pencatatan absensi dan perhitungan gaji yang tidak efisien, sehingga terjadi keterlambatan laporan penggajian.
- d. Proses pengecekan data absensi dan gaji yang kurang teliti sehingga menimbulkan data yang kurang akurat.

1.3 Batasan Masalah

Pembatasan masalah dalam penyusunan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

- a. Sistem yang dianalisis dan yang dirancang adalah sistem absensi dan penggajian.
- b. Proses kehadiran dimulai dari pencatatan jam masuk sampai dengan pencatatan jam keluar dan daftar lembur yang telah disahkan oleh bagian administrasi.
- c. Menghasilkan laporan berupa data pegawai, absensi, pembayaran gaji, rekap gaji, pinjaman dan setoran
- d. Proses berakhir dengan penyerahan laporan kepada direktur.
- e. Untuk Implementasinya, pada *backend* akan dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman C# pada perangkat lunak Microsoft Visual Studio 2015 dan Database SQL Server 2008.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak dicapai dari penyusunan tugas akhir adalah:

- a. Memberikan solusi untuk PT. Aku Pasti Bisa dengan merancang suatu sistem informasi khususnya pada sistem absensi dan penggajian karyawan. Sistem ini diharapkan dapat membantu mengatasi masalah dalam pengisian absensi yang berpengaruh pada perhitungan gaji.
- b. Memberikan kemudahan bagi karyawan dalam melakukan proses absensi dengan mesin *fingerprint*.
- c. Untuk membantu kegiatan perhitungan gaji karyawan agar lebih cepat dan memperkecil terjadinya kesalahan, sehingga laporan penggajian tepat waktu
- d. Mempermudah pengecekan data absensi karyawan dalam melakukan penghitungan gaji

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah:

- a. Peneliti dapat menerapkan ilmu dan pengetahuan yang diperoleh peneliti selama kuliah di Universitas Esa Unggul dengan kenyataan yang terjadi di dunia pekerjaan.

- b. Peneliti dapat memahami masalah-masalah yang ada dalam sebuah perusahaan, terutama bagian absensi dan penggajian karyawan.
- c. Penelitian ini diharapkan dapat membantu masalah yang ada pada PT. Aku Pasti Bisa, terutama dalam menangani masalah yang ada pada bagian administrasi yang menangani absensi dan bagian keuangan yang menangani penggajian.
- d. Tersedianya sistem informasi absensi dan penggajian karyawan untuk mengolah data-data yang diperlukan, di mana sistem tersebut menggantikan sistem penggajian yang lama.

1.6 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian yaitu cara melakukan penelitian sesuai aturan dan kaidah tertentu untuk memperoleh kebenaran ilmiah. Kebenaran ilmiah yang diperoleh itu harus sesuai dengan fakta dan aturan, objektif, masuk akal dan memiliki asumsi-asumsi.

Maka dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode kualitatif sebagai berikut:

- a. Penelitian pustaka (*Library Research*)
 Penelitian dengan jalan studi kepustakaan yang meliputi penelaahan buku-buku dan bahan lainnya yang berhubungan dengan permasalahan yang sedang diteliti dan merupakan landasan teoritis untuk memperoleh evaluasi terhadap sumber data primer sebagai objek penelitian.
- b. Penelitian lapangan (*Field Research*)
 Penelitian yang dilakukan langsung pada objek yang diteliti. Penelitian ini dilakukan untuk mendapatkan data yang diperlukan yang berkaitan dengan objek yang diteliti. Bentuknya dapat berupa:
 1. Observasi yaitu suatu teknik pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan secara langsung objek yang diteliti agar diperoleh data yang lebih mendekati kebenaran dan membandingkan hasil wawancara dengan keadaan yang sebenarnya ada di dalam Perusahaan.
 2. Wawancara (*Interview*), yaitu suatu teknik pengumpulan data dengan cara melakukan tanya jawab kepada pihak atau bagian lain yang berhubungan langsung dan relevan dengan objek yang diteliti oleh peneliti.
 3. Dokumentasi, yaitu dengan mengumpulkan dan mempelajari catatan-catatan atau dokumen-dokumen perusahaan yang berhubungan dengan masalah yang diteliti.
- c. Metode Pengembangan Sistem Informasi
 Perancangan aplikasi tersebut menggunakan Metode *Prototyping*. Metode *Prototyping* adalah pengembangan yang cepat dan pengujian terhadap model kerja (prototipe) dari aplikasi baru melalui proses interaksi dan berulang-ulang yang biasa digunakan ahli sistem informasi dan ahli bisnis. *Prototyping* disebut juga desain aplikasi cepat (*rapid application design/RAD*) karena

menyederhanakan dan mempercepat desain sistem perangkat lunak yang mencoba meningkatkan efisiensi dan fleksibilitas dari sebuah proyek pengembangan.

1.7 Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir dalam analisis dan perancangan sistem informasi absensi dan penggajian karyawan pada PT. Aku Pasti Bisa adalah sebagai berikut:



Gambar 1-1 Kerangka Berpikir

Deskripsi dari kerangka berpikir diatas adalah sebagai berikut:

- Mengidentifikasi masalah yang telah terjadi pada PT. Aku Pasti Bisa yang tercantum pada Bab 1.3.
- Analisis Masalah dengan Metode PIECES, untuk memperoleh pokok-pokok permasalahan yang lebih spesifik akan dilakukan terhadap beberapa aspek antara lain adalah Kinerja (*Performance*), Informasi (*Information*), Ekonomi (*Economy*), Kendali (*Control*), Efisiensi (*Efficiency*) dan Layanan (*Service*).
- Perancangan Sistem Informasi Penggajian dengan menggunakan metode *prototyping*.
- PT. Aku Pasti Bisa memiliki sebuah sistem informasi absensi dan penggajian berbasis web sehingga kesalahan dalam pembayaran gaji dapat diminimalisir sehingga karyawan dapat bekerja secara maksimal.

1.8 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan Tugas Akhir ini disesuaikan dengan tata cara penulisan laporan Tugas Akhir program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Esa Unggul.

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini merupakan bagian pendahuluan yang menjelaskan tentang latar belakang, identifikasi masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB 2 LANDASAN TEORI

Bab ini merupakan landasan teori yang berisikan model pembangunan sistem, teori-teori yang melandasi, dan berkaitan dengan sistem informasi penggajian pada PT. Aku Pasti Bisa

BAB 3 METODOLOGI

Bab ini menjelaskan tentang cara dan prosedur gambaran umum perusahaan PT. Aku Past Bisa, struktur organisasi, analisis sistem yang telah berjalan, dan mencari solusi yang tepat bagi perusahaan.

BAB 4 PERANCANGAN SISTEM USULAN

Bab ini berisi tentang uraian dari hasil, perancangan sistem informasi penggajian usulan pada perusahaan PT. Aku Pasti Bisa dengan penjelasan sistem dengan model UML (*Unified Modeling Language*).

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi tentang uraian kesimpulan yang dapat diambil berdasarkan apa yang telah dilakukan serta saran yang berguna untuk pengembangan atau perbaikan selanjutnya.