

BAB I **PENDAHULUAN**

1.1. Latar Belakang

Dalam perkembangan sistem informasi yang semakin modern setiap tahunnya menjadikan hidup manusia lebih mudah dan sangat menguntungkan banyak pihak terutama perusahaan. Banyak perusahaan menggunakan sistem informasi untuk menunjang dan mempermudah pada setiap aktivitas perusahaan. Adanya sistem informasi yang baik akan membuat aliran informasi dalam perusahaan menjadi akurat. PT. Indo Human Resource merupakan salah satu perusahaan yang bergerak dibidang konsultan HR yang memiliki beberapa layanan. Salah satunya menangani pelayanan penggajian. Dalam setiap bulannya terdapat beberapa department yang membutuhkan lembur agar pekerjaan yang dilakukan sesuai dengan target.

Proses pengelolaan data untuk menghitung upah karyawan lembur di PT. Indo Human Resource membutuhkan mekanisme dan perhitungan yang masih dinilai secara manual menggunakan aplikasi microsoft excel. Salah satu masalah umum adalah terlalu banyak karyawan yang bekerja lembur pada waktu yang sama dan sumber daya yang terbatas untuk mengelola dan menghitung upah karyawan lembur. Dalam menghitung upah lembur karyawan perusahaan ini, HRD menggunakan aplikasi microsoft excel untuk mengim data absensi karyawan ke mesin fingerprint. HRD mencocokkan ulang pengajuan lembur yang terdapat pada lembar kerja karyawan satu per satu dengan jam lembur karyawan dalam Surat Perintah Kerja Lembur (SPKL) yang cukup memakan waktu. Selanjutnya, HRD memasukkan jam lembur karyawan, gaji pokok, menghitung jam lembur secara manual, menghitung upah lembur ke dalam Microsoft Excel.

Pembuatan proses pelaporan memakan waktu lama untuk diselesaikan dan membuatnya lebih rentan terhadap kesalahan dalam menyiapkan laporan untuk menghitung upah lembur karyawan. Jika terjadi kesalahan akan merugikan karyawan dan Perusahaan sehingga menyebabkan perhitungan

upah lembur dihitung. Berdasarkan permasalahan diatas, solusi yang perlu dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan membangun suatu sistem yang dapat meningkatkan efisiensi kinerja karyawan, pengambilan keputusan bagi manajer dan HRD saat menghitung dan membuat laporan lembur bagi karyawan PT. Indo Human Resource. Maka disusunlah penelitian ini dengan judul **“Rancang Bangun Aplikasi Perhitungan Jam Lembur Karyawan Berbasis Website (Studi Kasus : PT. Indo Human Resource)”**

1.2. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang yang telah ditulis, penulis memberikan identifikasi masalah yang akan dijadikan bahan penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana cara meningkatkan efisiensi dalam proses pembuatan laporan lembur karyawan?
2. Bagaimana membangun sistem yang dapat mengakomodasi dokumen – dokumen lembur karyawan?
3. Bagaimana cara meningkatkan efisiensi dalam proses perhitungan jam lembur karyawan?

1.3. Tujuan Tugas Akhir

Dari pembahasan latar belakang di atas, tujuan penulis membangun sebuah Aplikasi Perhitungan Jam Lembur Karyawan Berbasis Website adalah untuk meningkatkan efisiensi dalam proses pembuatan laporan lembur karyawan dan proses perhitungan jam lembur karyawan serta mengakomodasi dokumen – dokumen lembur yang menumpuk sehingga memudahkan HRD saat menghitung dan membuat laporan lembur karyawan.

1.4. Manfaat Tugas Akhir

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi semua pihak, diantaranya sebagai berikut :

1. Menghasilkan suatu aplikasi Perhitungan Lembur Karyawan Berbasis Website yang membantu meningkatkan kinerja PT. Indo Human Resource
2. Bagi penulis, yaitu sebagai sarana untuk menerapkan ilmu pengetahuan yang diperoleh selama pendidikan di Universitas Esa Unggul
3. Bagi pihak lain, yaitu sebagai panduan bagi mahasiswa lain dalam pembuatan laporan akhir berikutnya untuk Mahasiswa/I jurusan Teknik Informatika

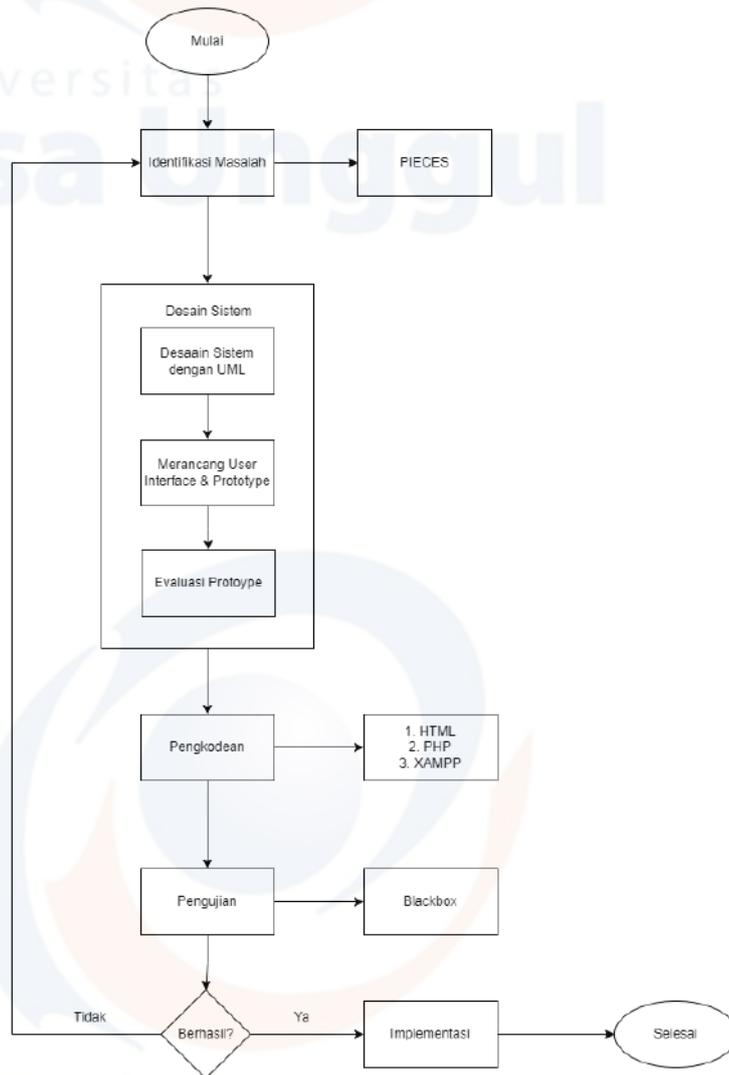
1.5. Lingkup Tugas Akhir

Pada tugas akhir ini, masalah yang diteliti akan dibatasi pada :

1. Aplikasi perhitungan jam lembur karyawan ini hanya diperuntukkan untuk karyawan PT. Indo Human Resource
2. Perhitungan jam lembur karyawan ini hanya dapat di akses melalui website

1.6. Kerangka Berfikir

Kerangka berfikir yang digunakan yaitu mengacu kepada metode *prototype*, terlihat dalam gambar 1. Dimulai dengan mengidentifikasi masalah, selanjutnya mengumpulkan data dan informasi dengan studi literature yang kemudian melakukan analisis identifikasi masalah dengan menggunakan *PIECES*. Tahap selanjutnya yaitu fase desain sistem yang terdiri dari desain *UML*, merancang *prototype* dan evaluasi *prototype*. Kemudian masuk ke tahap pengkodean untuk mengimplementasikan *prototype* ke dalam bentuk aplikasi. Tahap akhir adalah pengujian dengan menggunakan *blackbox* yang bertujuan untuk melihat kesesuaian sistem dengan spesifikasi yang dirancang, jika tidak sesuai maka akan kembali pada tahap analisis kebutuhan. Apabila aplikasi sudah sesuai maka sudah siap untuk digunakan.



Gambar 1.1. Kerangka Berfikir

1.7. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah penyusunan dan pembahasan Tugas Akhir ini, akan diuraikan secara garis besarnya dalam beberapa bab penulisan dengan rincian sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini dijelaskan mengenai hal yang terdiri dari Latar Belakang, Identifikasi Masalah, Tujuan

Penelitian, Manfaat Penelitian, Lingkup Tugas Akhir dan Sistematika Penulisan Tugas Akhir

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini menjelaskan teori - teori yang menjadi landasan dalam memaparkan pokok permasalahan

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini berisi Metodologi Penelitian, Metode Pengumpulan Data, Metode Analisis Data

BAB IV HASIL PENELITIAN

Pada bab ini menjelaskan mengenai hasil yang didapat pada tugas akhir dan rencana hasil yang akan dibuat selanjutnya

BAB V PENUTUP

Pada bab ini menjelaskan mengenai kesimpulan dan saran untuk pengembangan penelitian selanjutnya