BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Teknologi komputer yang semakin berkembang pesat saat ini, telah banyak memberikan manfaat dan kemudahan-kemudahan sehingga banyak digunakan diberbagai bidang. Komputer adalah sarana media informasi yang dijadikan sebagai alat bantu yang diyakini dapat membantu proses penanganan masalah yang dihadapi. Setelah komputer ditemukan, seperti halnya terhadap teknologi lain, orang memanfaatkannya untuk mempermudah pekerjaan manusia. Salah satunya adalah sebagai alat pengelolaan data dan sarana penyimpanan data. Dengan menggunakan komputer, proses pengelolaan dan penyimpanan data menjadi lebih efisien. Walaupun demikian, pencetakan data ke atas kertas berdasarkan data yang tersimpan di dalam komputer tetap perlu dilakukan untuk menghasilkan laporan dan bukti yang otentik.

Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Fakfak adalah salah satu instansi pemerintah dimana dalam pengelolaan data penggajian pegawai, pembuatan slip gaji dan Surat Permintaan Pencairan Dana (SP2D) masih belum akurat dan efisien karena pembuatannya masih menggunakan *Microsoft word* sehingga terjadi kesalahan dalam penulisan data pegawai dan akibatnya terjadi keterlambatan dalam

penerimaan gaji pegawai, serta lambatnya proses pembuatan laporan. Surat Permintaan Pencairan Dana (SP2D) adalah surat yang dikeluarkan oleh kantor Dinas Pariwisata dan Kebudayaan yang ditujukan kepada bank guna pencairan dana yang nantinya dana tersebut akan dipakai untuk gaji pegawai. Oleh karena itu penyusun mencoba menerapkan program aplikasi komputerisasi agar penanganan proses penggajian pegawai tersebut dapat lebih akurat dan efisien. Dengan adanya sistem pengolaan data ini pegawai akan dapat lebih mudah dan cepat dalam mengolah data pegawai dibandingkan dengan sistem yang ada sebelumnya yaitu dengan menggunakan *Microsoft Excel*.

Dalam masalah ini penulis ingin mengemukakan lebih lanjut tentang sistem penggajian pegawai, sehingga dalam penelitian tugas akhir ini penulis mengambil judul **"SISTEM INFORMASI PENGGAJIAN PEGAWAI DINAS PARIWISATA DAN KEBUDAYAAN KABUPATEN FAKFAK PROPINSI PAPUA BARAT".**

1.2 IDENTIFIKASI MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka pada penelitian ini dapat diidentifikasikan masalah yang dibahas yaitu bagaimana membangun sistem informasi penggajian pegawai pada Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Fakfak.

1.3 MAKSUD DAN TUJUAN

Pada penelitian ini, terdapat maksud dan tujuan yang ingin dicapai, antara lain:

1.3.1 Maksud

Maksud dari penulisan tugas akhir ini adalah untuk membangun sistem informasi penggajian pegawai di Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Fakfak.

1.3.2 Tujuan

Berdasarkan masalah yang dihadapai, maka tujuan yang ingin dicapai adalah :

1. Untuk meningkatkan keakuratan dalam pengolahan data gaji pegawai.
2. Untuk mempermudah dalam pembuatan laporan dan slip gaji.
3. Untuk mengurangi kesalahan dalam pembuatan Surat Permintaan Pencairan Dana (SP2D) setiap bulan ke bank.

1.4 BATASAN MASALAH

Untuk mencapai tujuan yang ingin dicapai, maka dilakukan pembatasan pada penulisan Tugas Akhir ini, sebagai berikut :

1. Pembahasan hanya sampai proses perhitungan gaji pegawai, pembuatan laporan, pembuatan slip gaji dan Surat Permintaan Pencairan Dana (SP2D).
2. Data yang diolah berupa gaji pokok, data pegawai, data keluarga, data tunjangan, data potongan, data golongan, dan data jabatan.
3. Bentuk *output* yang dikeluarkan berupa laporan gaji pegawai, slip gaji, dan Surat Perintah Pencairan Dana (SP2D).
4. Program aplikasi yang digunakan adalah *Borland Delphi7* dengan *Microsoft Access* sebagai *DBMS*.
5. Metode aliran data yang digunakan adalah *Data Flow Diagram* (*DFD*) sedangkan dalam memodelkan data menggunakan *Entity Relationship Diagram* (*ERD*).

1.5 METODOLOGI PENELITIAN

Dalam penelitian ini penulis menggunakan tekinik pengumpulan data sebagai berikut:

1.5.1 Teknik Pengumpulan Data

1) Wawancara

Melakukan wawancara secara langsung dengan pegawai Subbagian keuangan di Dinas Pariwisata dan Kebudayaan guna mengumpulkan data dan informasi mengenai kebutuhan sistem.

2) *Observasi*

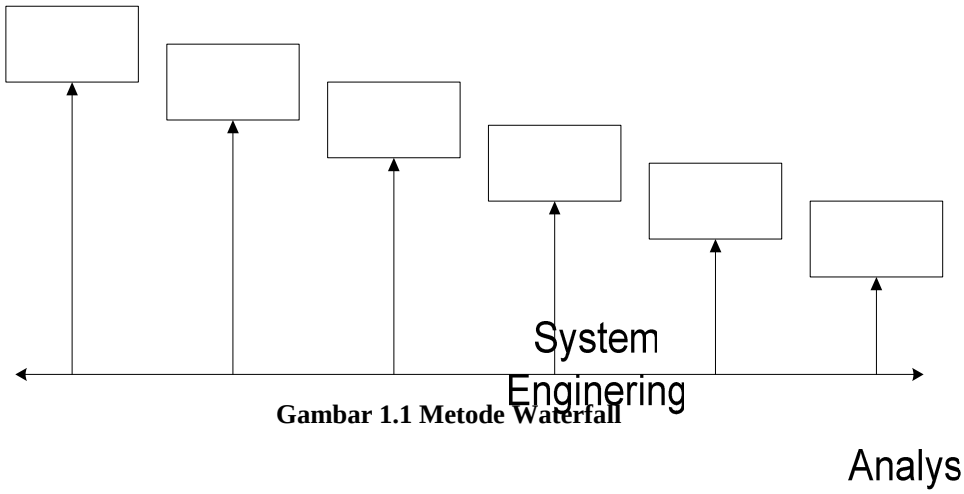
Melakukan pengamatan secara langsung mengenai proses pengolahan data yang dilakukan Subbagian keuangan di Dinas Pariwisata dan Kebudayaan.

3) Study Literatur

Mempelajari dan memahami teori-teori yang berkaitan dengan pembangunan sistem informasi, baik dari buku-buku panduan, materi perkuliahan, maupun dalam bentuk lainnya.

1.5.2 Tahap Pengembangan Sistem

Metode yang digunakan untuk mengamankan perangkat lunak yang akan dibangun adalah metode *Waterfall* yaitu setiap tahapan harus diselesaikan terlebih dahulu secara penuh sebelum meneruskan ke tahap berikutnya dengan tujuan menghindari terjadinya pengulangan tahapan tersebut.



Gambar 1.1 Metode Waterfall

Keterangan :

1. *System Enginering*, pada tahap ini dilakukan pengumpulan data dan pembuatan data form diagram dan anlisis sistem.
2. *Analysis*, tahapan untuk menganalisis dan memahami sistem yang ada , mengidentifikasi masalah dan mencari solusinya.
3. Desain (*design*), tahap ini merupakan tahap perancangan dari data yang telah dianalisis ke dalam bentuk yang mudah dimengerti oleh pemakai (*user*).
4. Pengkodean (*coding*), yaitu menterjemahkan data atau pemecahan masalah yang dirancang ke dalam bahasa pemrograman yang telah ditentukan.
5. Pengetesan (*testing*), pada tahap ini dilakukan pengujian terhadap program tersebut.
6. Pemeliharaan (*maintenance*), kegiatan ini dilakukan apabila sistem telah diterapkan sepenuhnya. Dalam hal ini tahap maintenance bertujuan untuk menguji kebenaran logis.

1.6 SISTEMATIKA PENULISAN

Untuk mempermudah pembahasan maka Tugas Akhir ini dibagi menjadi lima bab, masing-masing berisikan penjelasan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metodologi penelitian, teknik pengumpulan data, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tinjauan perusahaan dan teori-teori yang mendukung dalam pembuatan program aplikasi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menjelaskan analisis kebutuhan sistem dan pengguna diantaranya yaitu *flowmap* yang sedang berjalan, diagram konteks, *DFD (Data Flow Diagram)* dan analisis basis data seperti *ERD* (*Entity Relationship Diagram*) dan kamus data.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Pada bab ini dijelaskan mengenai implementasi hasil dari analisis dan perancangan sistem ke dalam bentuk bahasa pemrograman dan pengujian terhadap sistem yang diusulkan.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dan saran penulis berdasarkan hasil pengerjaan Tugas Akhir.