BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Saat ini tidak ada sistem transaksi yang tidak membutuhkan teknologi informasi dalam mendukung seluruh proses bisnisnya. Penggunaan teknologi informasi khususnya komputer untuk penggajian dan pembuatan laporan bertujuan untuk mempercepat dan mempermudah seluruh kegiatan . Sistem Informasi penggajian adalah salah satu sistem yang dikembangkan untuk mengkoordinir segala sesuatu yang berhubungan dengan penggajian itu sendiri, menentukan potongan gaji setiap bulannya, serta mencetak berbagai laporan penggajian. Komputerisasi pada saat ini telah merambah di segala bidang, termasuk dalam bidang penggajian. Komputer memiliki tingkat kecepatan akurasi yang tinggi dalam pemrosesan data, maka kebutuhan akan suatu informasi pada saat ini semakin meningkat. Dengan teknologi komputer kita dapat melakukan pengolahan data yang meliputi penyimpanan data, perhitungan, perbandingan, masukan dan keluaran data sebagai informasi yang dibutuhkan dalam waktu yang cepat, tepat, dan akurat. Oleh karena itu diperlukan sebuah sistem informasi yang terintegrasi antara sistem pencatatan absensi dengan sistem penggajian yang mencatat berbagai data kepegawaian.

PT. Royal Abadi Sejahtera II adalah perusahaan yang bergerak dibidang distribusi dan penjualan produk busa yang memiliki jumlah pegawai yang cukup banyak. Dalam pengelolaan sistem informasi penggajian yang berjalan di PT.

Royal Abadi Sejahtera II masih menggunakan sistem yang belum terkomputerisasi, dalam pengolahan data absensi masih menggunakan pencatatan manual, dimana para pegawai harus mencatat absensinya setiap masuk di dalam satu lembar kertas, sehingga dalam pembuatan rekapitulasi absensi pegawai masih dilakukan secara tertulis dalam dokumen buku yang membutuhkan waktu cukup lama dalam pengerjaannya. Sedangkan dalam hal penggajian data pegawai belum terintegrasi dengan data gaji, proses penyimpanan datanya masih dalam bentuk arsip sehingga memperlambat dalam proses pencarian data dan penghitungan gaji pegawai, karena harus mencari dan mencocokan arsip-arsip tersebut dan keamanan datanya pun belum terjamin, sehingga laporan kepegawaian yang diterima pimpinan sering mengalami keterlambatan.

Berdasarkan kebutuhan di atas maka dari pihak perusahaan menginginkan untuk membuat suatu program aplikasi baru yang nantinya dapat memudahkan pegawai dalam bekerja. Melalui penelitian ini, penulis dalam usaha merancang dan membangun sebuah sistem informasi kepegawaian berbasis komputer yang akan menciptakan tidak hanya informasi yang akurat, cepat dan relevan tetapi juga dapat mengatasi masalah-masalah dalam pengarsipan. Berdasarkan uraian dan kondisi diatas maka hasil rancangan tersebut dituangkan dalam bentuk Skripsi dengan judul “SISTEM INFORMASI PENGGAJIAN DI PT. ROYAL ABADI SEJAHTERA II “ yang berlokasi di Jl. Gadobangkong 145 Cimareme Padalarang.

1.2 Identifikasi Dan Rumusan Masalah

Dalam penelitian yang dilakukan pada PT. Royal Abadi Sejahtera II, ditemukan permasalahan dalam pengolahan data penggajian, diantaranya:

1. Dalam pengisian absensi para pegawai harus mencatat absensinya setiap masuk di dalam satu lembar kertas, sehingga dalam pembuatan rekapitulasi absensinya memerlukan waktu yang cukup lama, karena harus dicatat kedalam buku absensi.
2. Dalam hal penggajian data pegawai belum terintegrasi dengan data gaji, sehingga dalam proses pengolahan data gaji masih dilakukan perhitungan berdasarkan data absensi pegawai yang memerlukan waktu yang cukup lama dan perhitungannya pun terkadang tidak akurat.
3. Laporan penggajian yang diterima pimpinan sering mengalami keterlambatan.

Berdasarkan identifikasi masalah yang ditemukan, diperoleh beberapa rumusan masalah yang akan diselesaikan, diantaranya:

1. Bagaimana sistem penggajian pegawai yang berjalan saat ini di PT. Royal Abadi Sejahtera II.
2. Bagaimana merancang sistem informasi penggajian agar dapat membantu dalam pengolahan data absensi dan bermanfaat untuk PT. Royal Abadi Sejahtera II.

3. Bagaimana menguji sistem informasi penggajian agar dapat berjalan dengan baik, efektif dan dapat membantu dalam pengolahan data kepegawaian di PT. Royal Abadi Sejahtera II.
4. Bagaimana mengimplementasikan sistem informasi penggajian agar dapat berjalan dengan baik, efektif dan dapat membantu dalam pengolahan data kepegawaian di PT. Royal Abadi Sejahtera II.

1.3 Maksud Dan Tujuan Penelitian

Maksud dari penelitian yang dilakukan penulis adalah untuk mendapatkan data-data yang dibutuhkan untuk mengetahui tentang sistem informasi penggajian yang berjalan pada perusahaan. Dan mengusulkan sistem informasi yang akan dibangun, dengan mengurangi kesalahan dan kekurangan yang ada, serta mengefektifkan pengolahan data penggajian, yang akan diterapkan pada PT. Royal Abadi Sejahtera II.

Adapun tujuan dari penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut.

1. Mengetahui sistem informasi yang sedang berjalan pada PT. Royal Abadi Sejahtera II.
2. Membuat perancangan sistem informasi, dengan membangun perangkat lunak yang akan digunakan dalam pengolahan data pada PT. Royal Abadi Sejahtera II.

3. Melakukan pengujian sistem informasi penggajian pada PT. Royal Abadi Sejahtera II.
4. Mengetahui implementasi sistem informasi, dengan lebih mengoptimalkan fungsi perangkat pengelola menjadi lebih terkomputerisasi secara penuh pada PT. Royal Abadi Sejahtera II.

1.4 Kegunaan Penelitian

Kegunaan dari penelitian ini untuk memperoleh manfaat dari hasil penelitian yang dilakukan pada PT. Royal Abadi Sejahtera II.

1.4.1 Kegunaan Praktis

Dari hasil penelitian ini diharapkan, dapat memberikan tambahan bagi perusahaan tentang sistem informasi yang berjalan, dan bagaimana cara untuk mengetahui dan memperbaiki kelemahan yang di temukan dalam pengelolaan data perusahaan. Hal ini akan membuat perusahaan menjadi lebih baik dalam meningkatkan kinerjanya, dan lebih profesional dalam memberikan pelayanan.

1.4.2 Kegunaan Akademis

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan penulis, diharapkan dapat memberikan sebuah informasi bagi pihak-pihak yang mendapatkannya.

1. Bagi Penulis

   Untuk menambah wawasan dan pengetahuan penulis, serta mendapatkan ilmu baik dari bangku kuliah maupun pelaksanaannya di lapangan. Dan juga untuk meningkatkan kemampuan penulis untuk bersosialisasi, disiplin, dan bertanggung jawab atas tugas yang telah diberikan, untuk dipecahkan permasalahannya.

2. Bagi Pengembangan Ilmu Pengetahuan

   Memberikan masukan ilmu bagi jurusan Sistem Informasi tentang aplikasi pengolahan data penggajian.

3. Bagi Pihak Lain

   Bagi pembaca ataupun pihak lain, dari hasil penelitian ini diharapkan, akan menjadi tambahan pengetahuan dan informasi yang berguna khususnya di bidang sistem informasi, dan juga bisa menjadi inspirasi bagi yang akan melakukan penelitian berikutnya.

1.5 Batasan Masalah

Ruang lingkup penelitian yang dilakukan hanya pada sistem informasi absensi. sehingga akan dibatasi permasalahannya hanya pada:

1. Program aplikasi ini digunakan untuk mengolah data absensi dan penggajian di PT. Royal Abadi Sejahtera II.

2. Penulis hanya membatasi masalah kepegawaian dalam hal absensi dan penggajian di Royal Abadi Sejahtera II.
3. Tunjangan-tunjangan disesuaikan berdasarkan jabatan.
4. Potongan untuk setiap ketidakhadiran adalah sebesar Rp 20,000.
5. Potongan gaji akan disesuaikan berdasarkan ketdakhadiran ijin dan alfa.
6. Ketentuan lembur adalah pegawai kerja diluar hari kerja.
7. Laporan yang ditampilkan berupa laporan absensi dan laporan penggajian yang telah disesuaikan dengan kebutuhan pada Bagian keuangan.

1.6 Lokasi Dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian dilakukan pada PT. Royal Abadi Sejahtera II, yang beralamat di Jl. Gadobangkong No. 145, Cimareme Padalarang, dan dilakukan mulai dari bulan Februari 2012 sampai bulan Juni 2012, dengan hasil penyusunan skripsi selesai.

Tabel 1.1 Tabel Kegiatan Penyusunan Skripsi

No	Waktu / Kegiatan	2012																			
		Februari	Maret				April				Mei				Juni				Juli			
		4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	System Engineering (observasi, wawancara)	■																				
2.	Analysis (analisis data)		■																			
3.	Design (merancang interface)			■	■	■	■															
4.	Coding (penerapan design)							■	■	■	■											
5.	Testing (uji coba aplikasi)										■	■	■	■	■	■	■	■				
6.	Penyelesaian																		■	■	■	■