BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

PT. Ayoe Indotama Textile adalah sebuah perusahaan tekstil yang bergerak dibidang pencelupan kain dimana saat ini dihadapkan oleh suatu hambatan dalam memenuhi kebutuhan informasi pada pelaksanaan kegiatan yang menyangkut pengolahan data karyawan khususnya data penggajian. Sistem yang saat ini sedang berjalan masih menggunakan cara manual. Setiap melakukan pengolahan data membutuhkan waktu yang cukup lama untuk mencari dan mengumpulkan berkas kemudian dilakukan penyusunan laporan. Adapun laporan yang disajikan terkadang tidak akurat karena banyaknya data. Kendala sistem penggajian sekarang yaitu sering terjadi selisih perhitungan gaji.

Kondisi tersebut diatas menggambarkan belum baiknya sistem informasi penggajian dan kepegawaian yang sedang berjalan diperusahaan. Oleh karena itu agar penyampaian informasi yang dibutuhkan dapat terpenuhi dan terjamin keakuratannya maka perlu adanya perbaikan sistem seperti pencatatan yang lebih akurat dan efisien dengan cara melakukan pengolahan dan penyimpanan untuk mempermudah pencarian data sehingga diharapkan perkembangan perusahaan dapat terpantau dengan baik karena ditunjang dengan sistem yang handal.

Berdasarkan uraian diatas maka judul yang dipilih dalam laporan tugas akhir ini ialah *"Membangun Sistem Informasi penggajian"* di PT Ayoe Indotama Textile dengan alasan sistem yang dipakai masih manual.

1.2 Identifikasi Masalah

Masalah yang akan dibahas dalam tugas akhir ini adalah bagaimana membangun sistem informasi penggajian di PT Ayoe Indotama Textile Cimahi.

1.3 Maksud dan Tujuan

Maksud dari penelitian ini adalah untuk membangun sistem informasi penggajian di PT Ayoe Indotama Textile. Adapun tujuan yang akan dicapai dalam tugas akhir ini adalah :

1. Untuk membantu pengolahan data penggajian di PT Ayoe Indotama Textile.
2. Untuk mempermudah pencarian informasi data penggajian dan data karyawan.

1.4 Batasan Masalah

Masalah yang akan dibahas dalam tugas akhir ini dibatasi pada :

1. Data yang diolah terdiri dari data absensi, data penggajian pegawai dan data karyawan.
2. *Output* yang dihasilkan program aplikasi terdiri dari : Laporan data penggajian, dan laporan data pegawai.
3. *Tools* yang digunakan aplikasi ini adalah Microsoft Visual Basic sebagai bahasa pemrogramannya.
4. Sistem operasi yang digunakan adalah sistem operasi windows XP.
5. Metode aliran data sistem menggunakan metode terstruktur yaitu DFD (*Data Flow Diagram*) dalam menggambarkan model fungsional dan ERD (*Entity Relationship Diagram*) untuk menggambarkan model data.
6. Tidak membahas jaringan secara mendalam.

1.5 Metodologi Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam Tugas Akhir ini terdiri dari :

a. Metode pengumpulan data yang digunakan terdiri dari :

1. Studi literatur, dilakukan dengan mengumpulkan literatur, jurnal, paper dan bacaan-bacaan yang ada kaitannya dengan judul penelitian.
2. Observasi, yaitu mengamati secara langsung proses kerja yang dilaksanakan di dalam perusahaan untuk memperoleh gambaran yang jelas mengenai objek yang diteliti di divisi personalia.
3. Wawancara, yaitu melakukan dialog secara langsung dengan pihak staff personalia dalam memberikan keterangan terhadap data yang dibutuhkan.

b. Metode pengembangan perangkat lunak yang digunakan adalah *waterfall*. Metode tersebut terdiri dari tahap-tahap sebagai berikut:

1. Rekayasa perangkat lunak (*Software Engineering*) adalah kegiatan untuk menentukan sofware apa yang akan dibangun. Adapun perangkat lunak yang dihasilkan yaitu aplikasi database pegawai dengan menggunakan bahasa pemogramman Visual Baisc
2. Analisa perangkat lunak (*Analisis*) dilakukan dengan cara menganalisis kebutuhan akan fungsi perangkat lunak yang dibutuhkan seperti fungsi masukan, proses dan fungsi keluaran.
3. perancangan perangkat lunak (*software design*) adalah perancangan perangkat lunak yang dilakukan berdasarkan data-data yang telah dikumpulkan pada tahap sebelumnya. Perancangan tersebut meliputi perancangan struktur file, struktur menu, struktur program, format masukan (*input*) dan format keluaran (*output*).

4. Implementasi (*Coding*) adalah kegiatan yang mengimplementasikan hasil dari perangkat lunak kedalam kode program yang dimengerti oleh bahasa mesin. Dalam perakteknya menggunakan bahasa pemogramman Visual Basic
5. Penggujian (*Testing*) memfokuskan pada logika internal dari perangkat lunak, fungsi eksternal, mencari segala kemungkinan kesalahan dan memeriksa apakah input sesuai dengan hasil yang diinginkan setelah proses.
6. Pemeliharaan (*maintenance*) adalah suatu kegiatan untuk memelihara perangkat lunak yang telah dibuat, pemeliharaan tersebut dilakukan agar keutuhan program dapat terjaga seperti validasi data, updeting data, integrasi data (*data integrasion*).

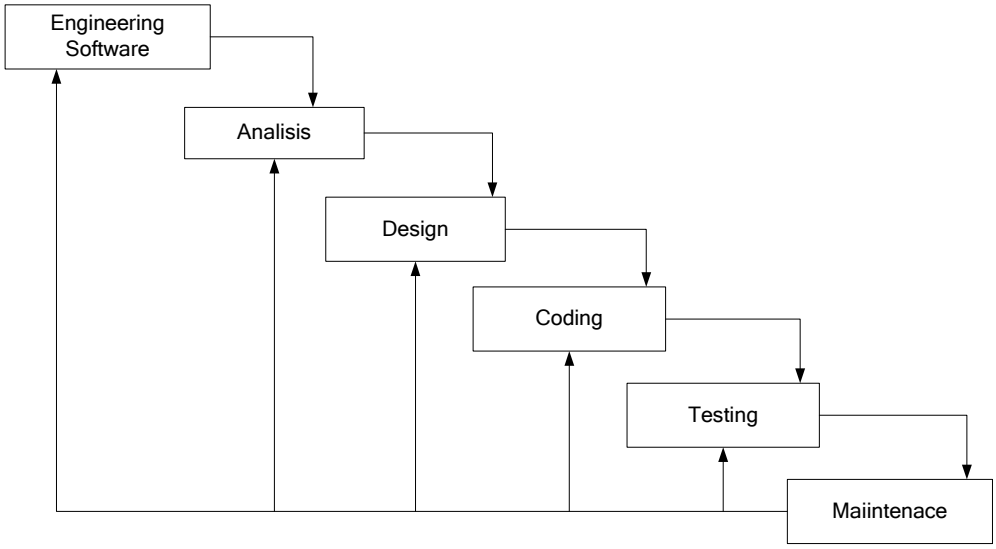
   Proses visibility (proses nyata).

   Depence on individuals (saling terkait diantara setiap langkah).

   Quality conttroled (kualitas didapat dikontrol).

   Cost conttroled (Harga perancangan dan pembuatan dapat dikontrol).

   Sedangkan kerugian model *Waterfall* ini adalah antara lain setiap langkah dan proses membutuhkan penyelesaian dari langkah sebelumnya, sehingga bila semua langkah salah harus merevisi langkah awal.



Gambar 1.1 Model *Waterfall*

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan disusun untuk memberikan gambaran umum tentang penelitian yang dijalankan. Sistematika penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini, dijelaskan mengenai gambaran umum tentang laporan penelitian yaitu latar belakang masalah, identifikasi masalah, maksud dan tujuan penelitian, batasan masalah, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menjelaskan tentang tinjauan objek instansi, struktur organisasi instansi dan teori-teori yang berhubungan dengan masalah yang dibahas yaitu keterkaitan dengan sistem informasi,

basis data dan menjelaskan tentang tahapan pembuatan perangkat lunak yang sesuai dengan kebutuhan (*user*).

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menjelaskan mengenai hasil analisis terhadap sistem yang sedang berjalan untuk mengetahui kekurangan dan kebutuhan sistem yang akan di bangun akan lebih baik. Di jelaskan pula tentang perancangan sistem secara keseluruhan berdasarkan hasil analisis. Perancangan sistem ini mencakup perancangan basis data, pemodelan sistem yang di buat, seperti Diagram kontek, Data Flow Diagram dan Diagram E-R. Selain itu juga terdapat perancangan antar muka dari sistem yang di bangun.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini menjelaskan tentang implementasi hasil dari analisis dan perancangan sistem ke dalam bentuk bahasa pemograman, serta kebutuhan perangkat keras dan perangkat lunak yang diperlukan dalam mengembangkan sistem. Dibahas juga tentang pengujian perangkat lunak yang dibuat.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dan saran-saran secara umum yang dapat mendukung produktifitas perusahaan dan pengembangan sistem yang dirancang.