BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah.

Rumah Makan Kampoeng Sawah merupakan perusahaan jasa yang bergerak di bidang penjualan yang menyajikan berbagai jenis makanan khas sunda. Rumah Makan Kampoeng Sawah merupakan salah satu Rumah Makan yang cukup besar di daerah Kabupaten Bandung.

Rumah Makan Kampoeng Sawah dalam proses pengolahan gaji karyawannya saat ini masih menggunakan cara yang sederhana yaitu ditulis tangan dalam sebuah pembukuan. Proses pembayaran gaji karyawannya ada yang perhari dan perbulan, dimana setiap karyawan mengisi daftar absensi yang telah disediakan oleh bagian personalia kemudian personalia menghitung jumlah kehadiran karyawan lalu diserahkan kebagian keuangan untuk dihitung gajinya bagi karyawan harian gaji dihitung berdasarkan jumlah kehadiran ditambah tunjangan kesehatan sedangkan karyawan tetap dihitung berdasarkan jabatan ditambah tunjangan kesehatan, selanjutnya bagian keuangan akan membuatkan slip gaji untuk setiap karyawan dan membuat laporan data gaji seluruh karyawan kemudian diserahkan kepada direktur. Hal tersebut menyebabkan lamanya perhitungan gaji karyawan, karena dalam menghitung gaji karyawan yang gajinya harian dibutuhkan ketelitian sesuai dengan jumlah kehadiran, kemudian sulitnya dalam memperoleh informasi dan pencarian data karyawan, lamanya dalam pembuatan laporan data gaji karyawan dan slip gaji karena banyaknya data

penggajian yang masih dalam bentuk pembukuan. Untuk mengatasi masalah ini diperlukan adanya suatu sistem yang dapat membantu bagian keuangan Rumah Makan Kampoeng Sawah dalam mengelola gaji karyawannya.

Solusi yang diusulkan untuk mengatasi masalah yang ada di Rumah Makan Kampoeng Sawah adalah perlunya pembangunan aplikasi penggajian yang diharapkan mampu mengatasi permasalahan yang sering muncul di Rumah Makan Kampoeng Sawah.

1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dari latar belakang yang telah dikemukakan sebelumnya adalah:

1. Pengolahan gaji karyawan di Rumah Makan Kampoeng Sawah masih sederhana yaitu ditulis tangan dalam sebuah pembukuan sehingga menyulitkan bagian keuangan dalam mengelola gaji karyawan.
2. Bagian keuangan sering kesulitan dalam memperoleh informasi dan pencarian mengenai data karyawan.
3. Lamanya dalam pembuatan laporan gaji karyawan karena banyaknya data pegajian yang masih dalam bentuk pembukuan.

1.3 Maksud dan Tujuan

Maksud dari penulisan tugas akhir ini adalah membangun sebuah aplikasi penggajian di Rumah Makan Kampoeng Sawah.

Tujuan yang ingin dicapai dari aplikasi penggajian ini adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi yang dibangun dapat mengolah gaji karyawan menjadi efektif dan efisien
2. Untuk memudahkan bagian keuangan dalam mengelola penggajian seluruh karyawan.
3. Mempercepat dalam pembuatan laporan gaji karyawan .
4. Dapat memberikan informasi gaji karyawan secara cepat dan akurat.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah yang akan dibahas dalam membangun aplikasi penggajian di Rumah Makan Kampoeng Sawah , antara lain:

1. Data masukan untuk aplikasi penggajian ini diantaranya: data karyawan, data jabatan, data kehadiran, data tunjangan yang terdiri dari tunjangan kesehatan, tunjangan jabatan dan tunjangan hari raya.
2. Proses yang dilibatkan adalah setiap karyawan mengisi daftar absensi, personalia menghitung jumlah kehadiran karyawan, karyawan har ian akan dihitung gajinya oleh bagian keuangan bedasarkan jumlah kehadiran dan karyawan tetap gajinya akan dihitung oleh bagian keuangan sesuai jabatan, pemberian tunjangan kesehatan dan tunjangan hari raya, kemudian bagian keuangan membuatkan slip gaji dan dibagikan ke semua karyawan

3. Keluaran dari sistem ini berupa : laporan total pengeluaran seluruh gaji karyawan perbulan, laporan total gaji karyawan perorang dalam bentuk slip gaji.
4. Metode analisis yang digunakan dalam pembangunan sistem ini adalah berdasarkan aliran data tersrtuktur, dimana alat yang digunakan untuk menggambarkan model data yaitu *Entity Relationship Diagram* (ERD), sedangkan untuk menggambarkan model fungsional yaitu Diagram Konteks, dan *Data Flow Diagram* (DFD).
5. Aplikasi penggajian ini terbagi dalam beberapa hak akses : bagian personalia bertindak sebagai admin, bagian keuangan dan direktur bertindak sebagai user.
6. Program aplikasi yang digunakan untuk membangun aplikasi penggajian adalah Delphi versi 7.0 dan database menggunakan MySql.
7. Aplikasi penggajian yang dibangun merupakan sistem yang berbasis *client-server*.

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif dimana pada metode ini orang hanya semata -mata melukiskan keadaan objek, atau peristiwa tanpa suatu maksud untuk mengambil kesimpulan -kesimpulan yang berlaku secara umum, yang terdiri dari dua tahap yaitu tahap pengumpulan data dan tahap pengembangan perangkat lunak.

a Tahap Pengumpulan Data

Tahap pengumpulan data adalah mengumpulkan data dari tempat penelitian sesuai yang dibutuhkan dalam membangun aplikasi penggajian.

1. Studi Lapangan (*Field Research*)

   Studi lapangan dilakukan dengan cara meninjau secara langsung ke Rumah Makan Kampoeng Sawah untuk mendapatkan data yang berhubungan dengan aplikasi penggajian yang akan di bangun, meliputi :

   a. Observasi (*Observation Research*)

      Observasi adalah pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan secara langsung ke bagian keuangan Rumah Makan Kampoeng Sawah.

   b. Wawancara (*Interview*)

      Wawancara adalah pengumpulan data dengan cara tanya jawab kepada kepala bagian seksi data dan informasi, kepala bagian keuangan dan direktur Rumah Makan Kampoeng Sawah yang akan menggunakan aplikasi penggajian yang akan dibangun, untuk meng etahui kebutuhan – kebutuhan dari sistem yang akan dibangun.

2. Studi Literatur (*Library Research*)

   Studi literatur adalah pengumpulan data melalui buku -buku, jurnal, *paper* dan bacaan-bacaan yang ada kaitannya dengan judul penelitian.

b. Tahap Pembuatan Perangkat Lunak

Tahap yang dilakukan untuk pengembangan sistem ini adalah menggunakan metode *waterfall*, dimana tahapannya sebagai berikut :

1. Rekayasa dan Pemodelan Sistem/informasi

   Tahap ini, mencakup pengumpulan kebutuhan pada tingkat strategi dan areanya, pandangan sistem ini penting ketika perangkat lunak harus berhubungan dengan elemen-elemen yang lain yaitu perangkat lunak, manusia, dan *database.*

2. Analisis

   Tahap ini, merupakan proses pengumpulan kebutuhan diintensifkan dan difokuskan, khususnya pada perangkat lunak. Untuk memahami sifat program yang dibangun, perekayasa perangkat lunak (analis) harus memahami domain informasi, tingkah laku, unjuk kerja, dan antar muka (*interface*) yang diperlukan.

3. Desain

   Tahap ini, melakukan desain perangkat lunak sebenarnya adalah proses multi langkah yang berfokus pada empat atribut sebuah program yang berbeda; stuktur data, arsitektur perangakat lunak, representasi *interface*, dan detail (algoritma).

4. Generasi Kode

   Tahap ini, setelah tahap desain maka program diterjemahkan ke dalam bentuk mesin yang bisa dibaca. Jika desain dilakukan dengan cara yang lengkap, pembuatan kode dapat diselesaikan secara mekanis.

5. Pengujian

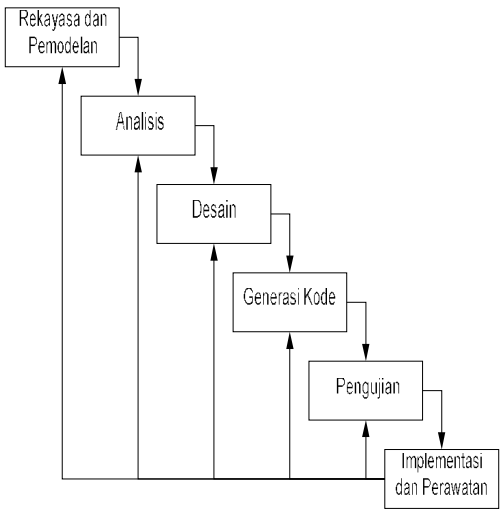
   Tahap ini, apabila sekali kode dibuat maka pengujian program dimulai. Proses pengujian berfokus pada logika internal perangkat lunak,

memastikan bahwa semua pernyataan sudah diuji, dan memastikan apakah hasil yang diinginkan sudah tercapai atau belum.

6. Pemeliharaan

   Tahap ini, merupakan proses pemeliharaan perangkat lunak mengaplikasikan lagi setiap fase program sebelumnya dan tidak membuat yang baru lagi. Perangkat lunak akan mengalami perubahan setelah disampaikan kepada pelanggan. Perubahan akan terjadi dari kesalahan - kesalahan yang ditemukan, karena perangkat lunak harus disesuaikan untuk mengakomodasi perubahan-perubahan di dalam lingkungan eksternalnya.

   Metode *waterfall* dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1 Model Sekuensial Linear (*Waterfall*) [5]

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam penyusunan laporan tugas akhir ada lah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi tentang teori-teori yang melandasi dari pembangunan aplikasi penggajian di Rumah Makan Kampoeng Sawah dan tinjauan perusahaan tempat penelitian.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi analisis kebutuhan sistem dan pengguna diantaranya yaitu: analisis masalah, analisis prosedur yang sedang berjalan, analisis basis data, analisis kebutuhan non fungsional, analisis kebutuhan fungsional dan bab ini juga berisi perancangan sistem dimulai dari perancangan data, perancangan menu, perancangan antar muka program *(interface)* dan perancangan prosedural.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini berisi tahap implementasi sistem terdiri dari langkah-langkah sebagai berikut: (1) Menerapkan rencana implementasi; (2) Melakukan kegiatan implementasi; (3) Tindak lanjut implementasi. Selain itu juga berisi pengujian program yang dikerjakan.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan yang di dapat selama penulisan laporan tugas akhir dari pembahasan masalah, selain itu juga berisi saran untuk perbaikan dan menindaklanjuti hasil penelitian.