BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

PT. Abhiseka Bangun Citra (ABC) adalah sebuah perusahaan swasta nasional yang didirikan pada tahun 1996 dengan tujuan menjadi penyedia layanan aplikasi dan solusi berbasis IT . Tujuan ini dicapai berdasarkan pengalaman – pengalaman untuk memberikan solusi bagi kebutuhan client- nya selama ini, serta pengembangan kompetensi dan kerjasama dengan mitra – mitra.

Engineering Service (Engineering Service Group) yang meliputi kegiatan Outsourcing Pemeliharaan, Outsourcing Perencanaan ,Outsourcing Perbaikan (Repair) dan pembangunan Infrastruktur adalah salah satu bidang pekerjaan PT. Abhiseka Bangun Citra. Dengan banyaknya lingkup perkerjaan yang menjadi tanggung jawab perusahaan tentunya dibutuhkan tenaga kerja dengan jumlah yang seimbang. Saat ini PT. Abhiseka Bangun Citra telah memiliki lebih dari 50 (lima puluh) karyawan, dengan jumlah karyawan yang cukup banyak tersebut saat ini administrasi dan sistem penggajian masih dilakukan secara manual (Excel).

Kegiatan yang masih dilakukan secara manual ini akan mengakibatkan proses mengolahan data (absensi) sampai proses penggajian menjadi terhambat yang memungkinkan terjadinya kesalahan perhitungan dan ketidaktepatan waktu. Hal ini tentu dapat menghambat efektifitas kerja dan kepercayaan karyawan terhadap perusahaan.

Berdasarkan kasus diatas, penulis berusaha membantu dengan membangun suatu sistem di PT.Abiseka Bangun Citra mengenai proses administrasi penggajian, dengan judul laporan ***"Pembuatan Aplikasi Perhitungan Gaji Pegawai di PT.Abhiseka Bangun Citra"***

1.2 Identifikasi Masalah

Dalam pengolahan Sistem Informasi Pengelolaan Barang ini terdapat beberapa masalah yang akan penulis tangani yaitu sebagai berikut:

1. Masalah sistem aplikasi penggajian ,dari sistem penggajian yang masih manual menjadi sistem terkomputerisasi dengan menggunakan Aplikasi yang akan penulis buat .

Permasalahan di atas mendorong penulis untuk mengembangkan Aplikasi penggajian pada PT. Abhiseka Bangun Citra sekumpulan program yang memungkinkan user untuk mengakses dan memodifikasi data tersebut. Tujuan utama dari sistem basis data adalah untuk mengelola informasi yang terkandung dalam data dan membuat informasi tersebut tersedia setiap kali dibutuhkan.

1.3. Maksud dan Tujuan Kerja Praktek

1.3.1. Maksud

Maksud dari kerja praktek ini adalah sebagai berikut:

1. Membangun kerjasama antara pihak Universitas dan perusahaan khususnya , juga mengembangkan pengetahuan yang penulis peroleh selama kuliah sehingga dapat diimplementasikan dalam dunia kerja yang sesungguhnya.
2. Membangun aplikasi penggajian di PT.Abhiseka Bangun Citra.

1.3.2 Tujuan Kerja praktek

Tujuan dilakukannya kerja praktik pada perusahaan ini antara lain adalah sebagai berikut :

1. Untuk menambah, memperluas, serta meningkatkan ilmu pengetahuan dan kemampuan mahasiswa sebagai bekal untuk memasuki dunia kerja. Juga untuk menumbuhkan sikap tanggung jawab, profesional, disiplin, dan mandiri.
2. Menganalisa Sistem Informasi yang ada di perusahaan dan mempraktekkan keahlian yang didapat di kampus guna memudahkan proses sistem yang ada di perusahaan berjalan lebih baik dari sistem sebelumnya.
3. Mengetahui dan menentukan kebutuhan Sistem dari Sistem Penggajian yang ada pada perusahaan .

1.4 Batasan Masalah atau Pengembangan Sistem

Dalam pelaksanaan kerja prakrek ini penulis membatasi permasalahan yang terjadi, mengingat ruang lingkup system yang ada di PT.Abhiseka Bangun Citra cukup luas.

Batasan pengembangan sistem yang penulis buat yaitu :

1. Penulis hanya merancang dan menganalisa sistem yang berhubungan dengan administrasi dalam hal ini absensi sampai proses penentuan jumlah upah yang diterima oleh karyawan .
2. Sofware yang digunakan untuk membangun perangkat lunak adalah delphi 7.0, dan pengelolaan database menggunakan Mysql, serta sistem operasi yang digunakan adalah Windows XP

1.5. Metode Penelitian

Dalam kerja praktek ini, metode yang dilakukan yaitu dengan langsung ikut serta dalam kegiatan pekerjaan (menjadi partisipan) yang ada di bagian Outsourcing khususnya yang menangani administrasi di PT.Abhiseka Bangun Citra. Kemudian melakukan perancangan sistem dari analisis yang telah dilakukan.

Adapun metode yang digunakan dalam pengumpulan data adalah sebagai berikut :

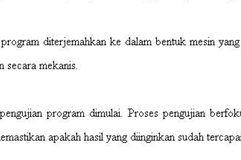
1. Teknik wawancara atau interview

   Yaitu dengan cara melakukan tanya jawab di perusahaan dengan bagian yang terkait dan berhubungan dengan permasalahan yang dihadapi.
2. Teknik Observasi

   Yaitu dengan cara melakukan pengamatan langsung di lapangan terhadap pokok permasalahan yang dihadapi.
3. Studi pustaka

   Yaitu merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara membaca dan mempelajari buku-buku panduan, arsip perusahaan serta literatur dalam bentuk lainnya yang berkaitan dengan permasalahan yang dihadapi.

Teknik analisis data dalam pembuatan perangkat lunak menggunakan paradigma perangkat lunak secara *waterfall*, yang meliputi beberapa proses diantaranya :



Gambar 1.1 Metodologi Pengembangan Sistem *Water Fall* Model
(Roger S.Presman, "Rekayasa Perangkat Lunak")

1. Rekayasa dan Pemodelan Sistem/informasi

   Pada tahap ini, rekayasa informasi 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

   Pada tahap ini, 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

   Pada tahap ini, 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) Pembangkitan Kode.
4. Pembangkitan Kode

   Pada 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

   Pada tahap ini, 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

   Pada tahap ini, 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.

1.6 Sistematika Penulisan

Dalam pembuatan laporan penelitian ini, penulis menyusun dengan terperinci dan sistematis agar memudahkan dalam penalaran. Adapun sistematika penulisan laporannya sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Berisi tentang latar belakang kerja praktek, identifikasi masalah, maksud dan tujuan kerja praktek, batasan masalah, sistem pelaksanaan kerja praktek (berisi tentang metoda kerja praktek, serta lokasi dan waktu kerja praktek), dan sistematika penulisan laporan.

BAB II RUANG LINGKUP PERUSAHAAN

Berisi tentang sejarah, visi dan misi, dan struktur organisasi PT.Abhiseka Bangun Citra. , tempat dan kedudukan perusahaan, bentuk dan badan hukum perusahaan, struktur organisasi perusahaan dengan rincian tugas pokok tiap unit, dan bidang pekerjaan perusahaan.

BAB III KEGIATAN KERJA PRAKTEK

Bab ini berisi jadwal kerja praktek, cara/teknik kerja praktek, data kerja praktek, landasan teori (berisikan konsep dan prinsip dasar yang diperlukan untuk memecahkan masalah dan merupakan hipotesa jika diperlukan)dan perancangan yang merupakan kegiatan yang penulis lakukan.

BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi tentang kesimpulan dan saran yang diperlukan untuk pengembangan dimasa yang akan datang