BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada era globalisasi seperti sekarang ini, teknologi informasi pun mulai sangat dibutuhkan oleh masyarakat luas. Seiring dengan perkembangan teknologi yang ada pada saat ini, Sistem Infomasi Penggajian merupakan salah satu teknologi yang paling dibutuhkan oleh perusahaan untuk melakukan pengolahan data gaji karyawannya, dimana data merupakan asset penting dalam menghadapi persaingan di dunia bisnis saat ini.

Bandung TV merupakan perusahaan yang bergerak dalam bidang sarana komunikasi dan mempunyai jumlah karyawan yang cukup banyak. Oleh karena itu, keterlambatan sering terjadi dalam memproses gaji/upah karyawan akibat penumpukan pemrosesan pembayaran gaji/upah yang masih dilakukan secara tradisional/manual, karena data harus dicatat atau diproses berulang kali dalam upaya menyusun laporan gaji/upah karyawan. Selain dicatat secara manual, data juga ada yang disimpan dalam format *excel.* Akibat dari banyaknya kompetitor dalam era globalisasi ini mengharuskan perusahaan – perusahaan untuk mengatasi masalah penggajian kepada karyawannya.

Proses – proses yang terjadi antar lain adalah proses perhitungan gaji karyawan tetap, karyawan kontrak, maupun karyawan magang, uang makan dan biaya transportasi, potongan – potongan pajak seperti PPh (Pajak Penghasilan)

tergantung jumlah gaji yang didapat, potongan simpanan koperasi serta potongan asuransi jamsostek untuk karyawan tetap.

Gaji yang diterima karyawan kontrak dan karyawan magang bisa diambil di kasir Bandung TV dan tidak menerima slip gaji maupun slip pajak. Sedangkan untuk karyawan tetap, gaji langsung diterima lewat rekening bank masing-masing karyawan dan otomatis tidak mendapat slip gaji. Jika karyawan ingin mendapatkan slip gaji, maka harus dengan persetujuan direktur dengan proses yang cukup memakan waktu.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, penulis tertarik untuk membangun sebuah aplikasi sistem informasi penggajian karyawan di Bandung TV. Aplikasi ini diharapkan dapat mengurangi permasalahan yang ada. Serta mempermudah dan menghemat waktu karyawan dalam membuat laporan penggajian karyawan untuk direktur.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas maka dirumuskan Bagaimana cara membangun aplikasi sistem informasi penggajian karyawan di Bandung TV dengan menggunakan Delphi 7.

1.3 Maksud dan Tujuan

Berdasarkan permasalahan yang diteliti, maka maksud dari penulisan tugas akhir ini adalah untuk membangun aplikasi sistem informasi penggajian karyawan pada perusahaan Bandung TV.

Sedangkan tujuan yang akan dicapai dalam pembuatan perangkat lunak ini adalah :

1. Untuk menerapkan teknologi informasi berupa Sistem Informasi Penggajian, sehingga menambah mutu kinerja perusahaan Bandung TV.
2. Untuk memudahkan dalam proses perhitungan gaji karyawan dengan cepat dan akurat.
3. Untuk memperkecil resiko terlambatnya dalam penerimaan gaji karyawan.
4. Untuk dapat mencetak slip gaji sesuai dengan kebutuhan sehingga perincian gaji dan pajak setiap karyawan dapat diketahui oleh masing-masing karyawan yang bersangkutan.

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka dibuat batasan masalah agar ruang lingkup perangkat lunak ini jelas batasannya. Adapun batasan masalah yang dibuat adalah sebagai berikut:

1. Data yang dikelola merupakan seluruh data yang berkaitan dengan penggajian karyawan di Bandung TV. Seperti data karyawan, termasuk data status karyawan dan data posisi karyawan, data gaji pokok, data uang makan dan transportasi, data pajak penghasilan, potongan asuransi jamsostek (jht) dan potongan simpanan koperasi untuk karyawan tetap.
2. Proses penggajian dilakukan setiap 1 bulan sekali untuk karyawan tetap dan karyawan kontrak, sedangkan karyawan magang dihitung perhari.
3. Sumber data berasal dari data keuangan di Bandung TV.

4. User yang terlibat dalam sistem ini adalah:
    a. Bagian SDM untuk pengolahan data master dan pelaporan
    b. Bagian Keuangan untuk melihat laporan
    c. Kasir untuk pencetakan slip gaji
5. User yang akan mengakses program aplikasi ini harus login terlebih dahulu untuk menjaga keamanan dan kerahasiaan pada saat melakukan pengolahan data (*security program).*
6. *Tools* yang digunakan adalah Borland Delphi 7.0 sebagai aplikasi dalam membangun *interface* dengan database SQL Server 5.
7. Dalam memodelkan data akan digunakan ERD dan model proses akan menggunakan model terstruktur yaitu Diagram Context dan *Data Flow Diagram* (DFD).

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi yang digunakan dalam penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Tahap pengumpulan data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Studi Literatur.

Pengumpulan data dengan cara mengumpulkan literatur, jurnal, *paper* dan bacaan-bacaan yang ada kaitannya dengan judul penelitian.

b. Observasi.

Teknik pengumpulan data dengan mengadakan penelitian dan peninjauan langsung terhadap permasalahan yang diambil. Digunakan sebagai alat pengumpul data untuk obyek yang belum banyak diketahui (eksploratif), syarat melakukan observasi yaitu:

a) Pengamatan harus dilakukan secara sistematis,
b) Obyek yang diamati harus dalam keadaan wajar (keadaan sebenarnya), tidak dipengaruhi / diatur ataupun dimanipulasi,
c) Obyek yang diamati harus representatif, valid, dan reliabel.

2. Tahap pembuatan perangkat lunak.

Teknik analisis data dalam pembuatan perangkat lunak menggunakan paradigma perangkat lunak secara *waterfall* seperti tercantum pada gambar I.1, yang meliputi beberapa proses diantaranya:

a. System / Information Engineering

Merupakan bagian dari sistem yang terbesar dalam pengerjaan suatu proyek, dimulai dengan menetapkan berbagai kebutuhan dari semua elemen yang diperlukan sistem dan mengalokasikannya kedalam pembentukan perangkat lunak.

b. Analisis

Merupakan tahap menganalisis hal-hal yang diperlukan dalam pelaksanaan proyek pembuatan perangkat lunak.

c. Design

Tahap penerjemahan dari data yang dianalisis kedalam bentuk yang mudah dimengerti oleh user.

d. Coding

Tahap penerjemahan data atau pemecahan masalah yang telah dirancang keadalam bahasa pemrograman tertentu.

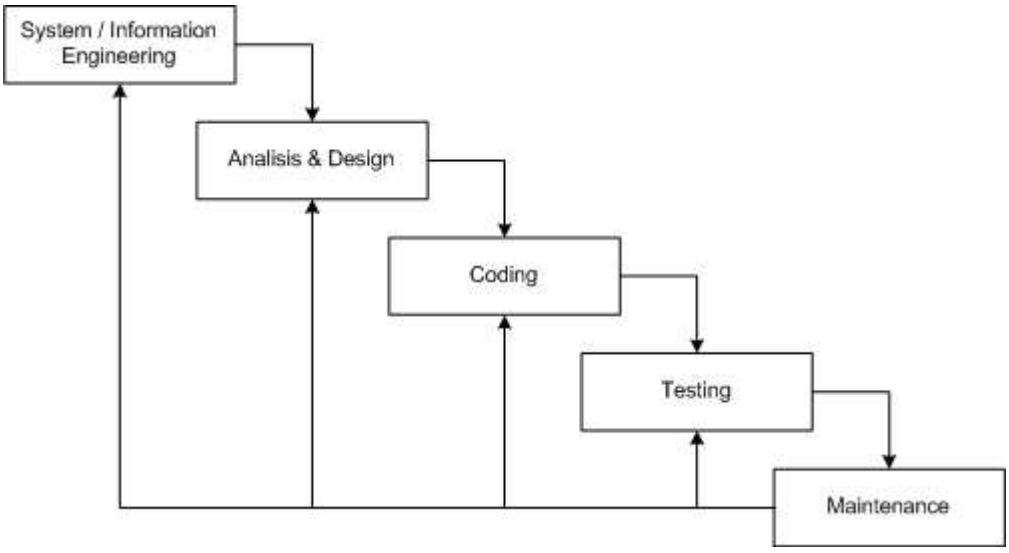
e. Testing

Merupakan tahap pengujian terhadap perangkat lunak yang dibangun.

f. Maintenance

Tahap akhir dimana suatu perangkat lunak yang sudah selesai dapat mengalami perubahan–perubahan atau penambahan sesuai dengan permintaan *user*.

Alur pada *waterfall model*, bisa dilihat seperti tercantum pada gambar I.1 berikut ini:



Gambar I.1. *Waterfall Model*

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan skripsi ini disusun untuk memberikan gambaran umum tentang perangkat lunak yang akan dibangun. Adapun sistematika penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang uraian latar belakang permasalahan, mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi, menentukan maksud dan tujuan pembangunan perangkat lunak, pembatasan masalah, menjelaskan metodologi penyusunan laporan, serta sistematika penulisan.

BAB II. LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang tinjauan umum perusahaan Bandung TV dan pembahasan berbagai konsep dasar mengenai sistem informasi, konsep pengolahan data, dan teori-teori pendukung lainnya yang berkaitan dengan topik pembangunan perangkat lunak yang dilakukan.

BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi analisis dari sistem yang sedang berjalan dimulai dari prosedur penggajian karyawan, analisis kebutuhan non fungsional, analisis perangkat lunak, perangkat keras, karakteristik pengguna, analisis jaringan, analisis kebutuhan fungsional termasuk diagram konteks dan *data flow diagram* serta

perancangan sistem seperti relasi antar tabel, perancangan basis data, struktur menu, perancangan antarmuka, perancangan pesan dan jaringan semantik.

BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Bab ini berisi implementasi dari perangkat lunak, perangkat keras, implementasi basisdata, implementasi antarmuka, serta pengujian dari sistem, yang meliputi pengujian alpha dan pengujian beta.

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dari hasil pembahasan bab-bab sebelumnya, serta saran yang merupakan tindak lanjut dari kesimpulan.