BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 LatarBelakangMasalah

PT GrandpuriPermai merupakan sebuah perusahaan yang bergerak di bidang perhotelan dan restaurant dengan jumlah pegawai mencapai 300 orang. Perusahaan ini didirikan sejak 1990 yang berpusat di wilayah Fatmawati, Jakarta Selatan, dan memiliki 1 cabang restaurant di Cikampek. Selain bekerja di bidang perhotelan dan restaurant, Grandpuri Permai juga menerima pemesanan cathering untuk kegiatan-kegiatan besar dengan berbagai menu Jepang.

Saatini, PT Grandpuri Permai menggunakan timecard untuk system absensi karyawannya. Melalui sebuah "time machine" yang cukup mudah di gunakan, karyawan cukup memilih dari 3 tombol yaitu enter, leave atau overtime setelah sebelumnya memasukkan timecardnya kedalam mesin tersebut. Dengan begitu maka secara otomatis akan tercetak waktu masuk dan status keterlambatan di time card para pegawai.

Permasalahantimbulapabila data karyawantersebuthendak di rekapitulasiuntukmenghitungjumlahkehadiran, jumlahketerlambatan, dsb.Semua data kehadirandari timecard harusdiinputsecara manual olehbagian Human Resource and Development kedalambentuk software sederhanaberbasis Microsoft Office Excel.Sehingga di perlukanwaktu yang tidaksedikituntukmemprosessemua datakehadirankaryawan.

Untuk mempermudah pemrosesan data kehadiran tersebut, PT Grandpuri permai mencoba menciptakan suatu aplikasi bernama AIS yang kemudian di sinkronisasikan dengan sebuah mesin fingerprint. Apa itu AIS? Attendance Information System (AIS) adalah sebuah aplikasi untuk mengelolah proses absensi mulai dari penetapan jadwal individu hingga tercetaknya laporan untuk dapat di gunakan di bagian keuangan untuk memproses gaji.

Berdasarkan uraian diatas, maka laporan ini akan membahas tentang Attendance Information System di PT. GrandpuriPermai.

1.2 PerumusanMasalah

Dari latar belakang ditemukan beberapa masalah yaitu:

1. Bagaimana cara memproses data karyawan yang begitu banyak dalam waktu yang singkat.
2. Bagaimana cara membantu user untuk memonitoring keterlambatan karyawan yang ada di PT GrandpuriPermai.
3. Bagaimana cara mendapatkan laporan berupa data yang valid dari proses kehadiran karyawan.
4. Bagaimana cara meminimalisir terjadinya *human error*.

1.3 MaksuddanTujuan

1.3.1 Maksud

Maksud dibuatnya aplikasi ini, agar mempermudah dalam memproses data kehadiran karyawan.

1.3.2 Tujuan

Adapun tujuan yang terdapat pada laporan kerja praktek ini sebagai berikut :

1. Pembuatan Operasional AIS.
2. Pembuatan proses monitoring AIS.

1.4 BatasanMasalah

Aplikasi ini dapat digunakan oleh pengguna yang terbiasa dengan sistem operasi Linux, Windows, maupun system operasilainnya.

Kebutuhan antarmuka untuk perangkat keras dan lunak yang minimal dimiliki oleh pengguna, antara lain :

1. Komputer
2. Koneksi LAN

3. Browser

Aplikasi Attendance Information System ini merupakan aplikasi yang berbasis web, sehingga membutuhkan koneksi intranet yang stabil untuk proses pengambilan data dari server yang telah di sediakan.

1.5 MetodologiPenelitian

Metodologi penelitian yang digunakan dalam penulisan laporan kerja praktek ini adalah sebagai berikut:

1.5.1 Tahap Pengumpulan Data

Dalam membuat laporan ini menggunakan metode penelitian dengan melakukan survey langung di lapangan dan mencari referensi yang berkaitan dengan topik ini adalah sebagai berikut:

1. Teknik Wawancara

Melakukan tanya jawab secara langsung kepada pekerja di bagian Human Resource and Development yang khusus menangani tentang absensi karyawan.

2. Observasi

Mengamati dengan langsung proses pemrosesan data yang berlangsung selama satu bulan lamanya.

3. Studi Kepustakaan

Mempelajari dan menganalisa beberapa referensi buku serta buku eletronik atau ebook yang berkaitan dengan masalah yang ada dalam ruang lingkup penelitian.

1.5.2 Tahap Pembuatan PerangkatLunak

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

a. System / Information Engineering and Modeling.

Permodelan ini diawali dengan mencari kebutuhan dari keseluruhan sistem yang akan diaplikasikan ke dalam bentuk software. Hal ini sangat penting, mengingat software harus dapat berinteraksi dengan elemen-elemen yang lain seperti hardware, database, dsb. Tahap ini sering disebut dengan Project Definition.

b. Software Requirements Analysis.

   Proses pencarian kebutuhan diintensifkan dan difokuskan pada software. Untuk mengetahui sifat dari program yang akan dibuat, maka para software engineer harus mengerti tentang domain informasi dari software, misalnya fungsi yang dibutuhkan, user interface, dsb. Dari 2 aktivitas tersebut (pencarian kebutuhan sistem dan software) harus didokumentasikan dan ditunjukkan kepada pelanggan.

c. Design.

   Proses ini digunakan untuk mengubah kebutuhan-kebutuhan diatas menjadi representasi ke dalam bentuk “blueprint” software sebelum coding dimulai. Desain harus dapat mengimplementasikan kebutuhan yang telah disebutkan pada tahap sebelumnya. Seperti 2 aktivitas sebelumnya, maka proses ini juga harus didokumentasikan sebagai konfigurasi dari software.

d. Coding.

   Untuk dapat dimengerti oleh mesin, dalam hal ini adalah komputer, maka desain tadi harus diubah bentuknya menjadi bentuk yang dapat dimengerti oleh mesin, yaitu ke dalam bahasa pemrograman melalui

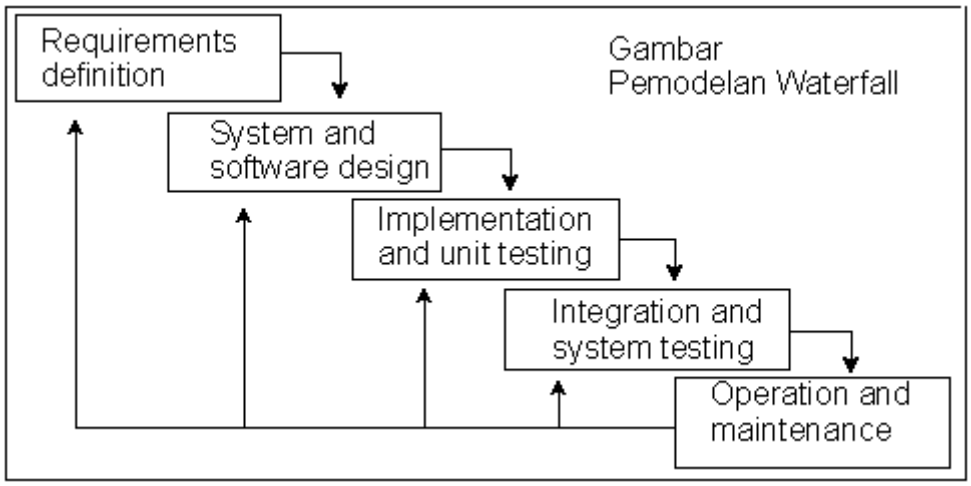
proses coding. Tahap ini merupakan implementasi dari tahap design yang secara teknis nantinya dikerjakan oleh programmer.

e. Testing / Verification.

Sesuatu yang dibuat haruslah diujicobakan. Demikian juga dengan software. Semua fungsi-fungsi software harus diujicobakan, agar software bebas dari error, dan hasilnya harus benar-benar sesuai dengan kebutuhan yang sudah didefinisikan sebelumnya.

f. Maintenance.

Pemeliharaan suatu software diperlukan, termasuk di dalamnya adalah pengembangan, karena software yang dibuat tidak selamanya hanya seperti itu. Ketika dijalankan mungkin saja masih ada errors kecil yang tidak ditemukan sebelumnya, atau ada penambahan fitur-fitur yang belum ada pada software tersebut. Pengembangan diperlukan ketika adanya perubahan dari eksternal perusahaan seperti ketika ada pergantian sistem operasi, atau perangkat lainnya.



Gambar 1. Pemodelan Waterfall

1.6 SistematikaPenulisan

Sistematika penulisan yang akan digunakan dalam laporan kerja praktek ini yaitu :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang Latar Belakang, Perumusan Masalah, Maksud dan Tujuan, Batasan Masalah, Metodologi Penelitian, Sistematika Penulisan.

BAB II TINJAUAN UMUM INSTITUSI PENDIDIKAN

Bab ini membahas tentang sejarah singkat serta struktur organisasi yang ada di PT.GrandpuriPermai

BAB III TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini penyusun menguraikan semua teori-teori yang berhubungan dan mendukung dengan permasalahan yang akan dibahas.

BAB IV IMPLEMENTASI

Yaitu membahas tentang implementasi program Attendance Information System di PT. GrandpuriPermai

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi kesimpulan mengenai pembangun anaplikasi Attendance Information System dan saran-saran pada semua pihak yang terkait**.**

1.7 Waktu dan Tempat Penelitian

Pembangunan sistem ini dilakukan di kantor PT Grandpuri Permai, Fatmawati Cilandak Jakarta. Pelaksanaan pembangunan aplikasi ini dilakukan dalam kurun waktu 2 bulan dengan rincian waktu sebagai berikut:

Tahap	**Juli**				**Agustus**			
MingguKe-	**I**	**II**	**III**	**IV**	**I**	**II**	**III**	**IV**
Sistem								
Analisis								
Desain								
Pengkodean								
Pengujian								
Pemerliharaan								

Table 1. Jadwal Kegiatan Penelitian