BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam masyarakat yang berkembang, Sumber Daya Manusia (SDM) mempunyai peranan penting dimana SDM adalah potensi yang merupakan asset dan berfungsi sebagai modal di dalam organisasi bisnis yang dapat diwujudkan menjadi potensi nyata (real) secara fisik dan non fisik dalam mewujudkan ekstensi organisasi. Pada setiap organisasi / perusahaan faktor tenaga kerja manusia merupakan bagian yang cukup penting dalam pencapaian tujuan perusahaan baik itu perusahaan besar maupun kecil. Jadi bagaimanapun suatu perusahaan memiliki suatu peralatan yang modern dengan teknologi tinggi tetapi menusia merupakan motor penggerak, tanpa manusia perusahaan tidak akan berfungsi.

Salah satu ciri tenaga kerja yang mempunyai produktivitas tinggi, professional serta mempunyai kesadaran akan tanggung jawabnya bekerja lebih baik dan maksimal dapat dilihat dari daftar hadir karyawan yang dimiliki perusahaan. Pada PT. WINNER FOOD INDUSTRY, pencatatan daftar hadir karyawan masih dilakukan secara manual dengan mesin cetak daftar hadir yang mempunyai merk AMANO. Hasil cetakan ini juga masih harus direkap ulang secara manual untuk dijadikan satu ke dalam aplikasi sederhana yang dibuat di dalam Microsoft Excel. Pihak perusahaan mengeluhkan proses rekap ulang secara manual ke Microsoft Excel. Karena dirasa sangatlah tidak efisien terhadap waktu dan juga terlalu banyak lembar kerja yang dibutuhkan, perusahaan meminta saran

untuk perbaikannya. Permintaan saran ini dikarenakan tidak adanya karyawan divisi Teknologi dan Informasi dalam perusahaan. Hanya saja perusahaan menginginkan aplikasi baru yang tidak memakan biaya banyak, tidak membebani karyawan yang sudah terbiasa menggunakan AMANO sebagai mesin pencetak daftar hadir, dan tentunya yang mudah dalam pengaplikasiannya.

Meski begitu, perusahaan juga tidak menutup diri untuk mengembangkan Sistem pencatat daftar hadir kedepannya. menuju sistem yang lebih modern dan efisien, seperti sistem pencatat daftar hadir yang menggunakan pemindai kartu, sidik jari, dan lain sebagainya.

Berdasarkan uraian di atas, maka ditarik kesimpulan untuk pembuatan laporan ini dengan Judul **"PEMBANGUNAN APLIKASI PENGHITUNGAN ABSENSI KARYAWAN BERBASIS WEBSITE DI PT. WINNER FOOD INDUSTRY"**.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan pokok permasalahannya adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi absensi karyawan yang dipakai saat ini masih dirasa kurang efisien dalam penginputannya.
2. Penghitungan total absensi masih dilakukan secara manual.

1.3 Maksud dan Tujuan

1.3.1 Maksud

Maksud pembangunan aplikasi absensi ini adalah menggantikan sistem penginputan absensi yang sudah ada. Selain itu dimaksudkan untuk mengganti cara penghitungan manual menjadi otomatis.

1.3.2 Tujuan

1. Mempermudah kinerja penginputan absensi karyawan di PT. WINNER FOOD INDUSTRY.
2. Penghitungan total absensi akan terhitung secara otomatis.

1.4 Batasan Masalah

Agar pembahasan masalah tersebut menjadi lebih terfokus maka masalah dibatasi hanya pada:

1. Penginputan absensi karyawan secara manual dari perangkat keras yang digunakan oleh PT. WINNER FOOD INDUSTRY.
2. Hanya menghitung total absensi karyawan pada PT. WINNER FOOD INDUSTRY.
3. Menghitung total gaji yang diterima karyawan setelah penghitungan absensi terhitung.
4. Aplikasi ini masih belum terkoneksi langsung dengan perangkat keras yang digunakan oleh PT. WINNER FOOD INDUSTRY, dikarenakan perangkat keras yang digunakan hanya berfungsi mencetak absensi karyawan berdasarkan jam kedatangan dan kepulangan.

5. Aplikasi ini dibuat menggunakan Dream Weaver, Wamp Server, PHP, dan My SQL sebagai databasenya.

1.5 Metode Penelitian

Melaksanakan dan menyusun laporan kerja praktek ini dilakukan pendekatan metode penelitian sebagai berikut :

1. Pengumpulan Data
   a. Studi Lapangan

      Datang langsung ke tempat kerja praktek kemudian mengamati, menganalisa, dan membuat desain pemecahan masalah.

   b. Wawancara

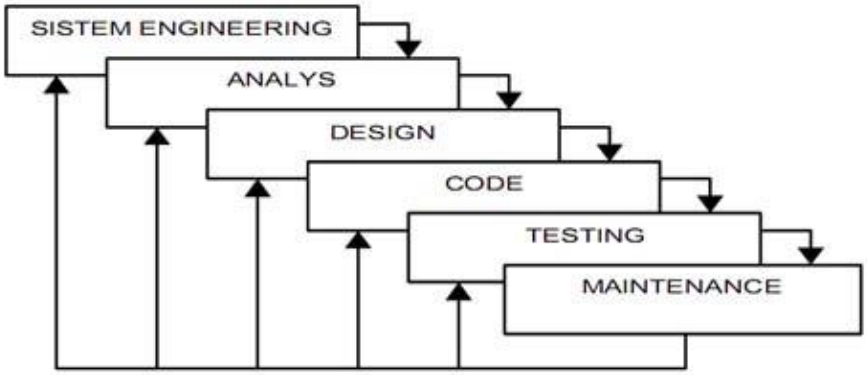
      Dalam mendalami masalah, dilakukan wawancara langsung dengan personal-personal yang berkaitan langsung dengan tema kerja praktek.

   c. Literatur

      Untuk mendukung dalam proses penulisan, pemanfaatkan 4iterature-literatur yang berkaitan dengan tema kerja praktek baik dalam bentuk buku pustaka, informasi perusahaan obyek kerja praktek dan 4iterature yang diambil dari media internet.

2. Pembangunan Perangkat Lunak

   Metode pembuatan aplikasi ini menggunakan metode *waterfall*, yang meliputi beberapa proses dan tahap diantaranya :



Gambar 1.1 Metode Waterfall

Adapun penjelasan Metode Waterfall adalah :

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 ke dalam 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.

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan dalam penyusunan laporan praktek, maka dibagi menjadi beberapa bab yaitu sebagai berikut :

BAB I Pendahuluan, terdiri dari Latar Belakang Masalah, Perumusan Masalah, Maksud dan Tujuan, Batasan Masalah, Metode Penelitian , dan Sistematika Penulisan.

BAB II Tinjauan Pustaka, terdiri dari Profil Tempat Kerja Praktek, dan Landasan Teori yang akan digunakan untuk pembahasan BAB selanjutnya.

BAB III Pembahasan, proses dan implementasi dari perancangan aplikasi pencatatan dan penghitungan jumlah absensi karyawan pada PT. WINNER FOOD INDUSTRY.

BAB IV Penutup, terdiri dari Kesimpulan dan Saran.