BAB I
PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Berkembangnya teknologi diberbagai sektor industri yang semakin meningkat, menyebabkan semakin banyak perusahaan yang didirikan dan menjadikan iklim persaingan diantara perusahaan-perusahaan tersebut semakin tajam. Oleh karena itu organisasi-organisasi atau manajemen dari badan usaha yang bersangkutan harus dapat mengelola perusahaannya dengan lebih efektif agar dapat mengembangkan usahanya atau minimal dapat menjaga kesinambungan usahanya. Efektivitas sebagai dasar dari keberhasilan dan efisiensi sebagai syarat minimal untuk melangsungkan hidup perusahaan dalam melaksanakan misinya akan dipengaruhi oleh faktor intern dan faktor ekstern, yang pada umumnya diluar jangkauan manajemen. Kondisi ini menuntut pimpinan perusahaan untuk melimpahkan sebagian wewenang, tugas, dan tanggung jawabnya kepada bawahan secara sistematis.

Salah satu penentu keberhasilan pengelolaan aktivitas perusahaan dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya adalah tenaga kerja atau pegawai. Untuk itu pihak manajemen berusaha agar menjaga hubungan yang baik dengan semua pihak karyawan, diantaranya yaitu dengan diberikannya balas jasa kepada karyawan dalam bentuk gaji yang memuaskan bagi karyawan. Penggajian adalah hal yang sangat penting dalam melaksanakan aktivitas operasi perusahaan, dimana hal ini

menyangkut dua pihak yang mempunyai kepentingan dalam pengelolaan aktivitas perusahaan yaitu pihak manajemen dan pihak individu karyawan.

Penggajian merupakan unsur biaya yang cukup besar dikeluarkan perusahaan jika dibandingkan dengan unsur-unsur biaya lainnya. Pengeluaran gaji juga merupakan salah satu unsur yang mudah menjadi sasaran kecurangan dan penggelapan dengan menggunakan berbagai cara, misalnya memperbesar pengeluaran kas, membuat kwitansi fiktif, dan sebagainya.

Salah satu kegiatan yang ada di Badan Pelaksana Penyuluhan Pertanian Pertanian dan Kehutanan (BP4K) Kabupaten Kuningan adalah mengolah gaji pegawai. Sistem gaji di BP4K Kabupaten Kuningan sendiri dilakukan secara tetap yaitu setiap bulan sekali dan biasanya di berikan setiap awal bulan. Penggajian di BP4K Kabupaten Kuningan menyangkut beberapa hal yaitu seperti gaji pokok yang diberikan kepada pegawai berdasarkan ketentuan golongan dan jabatan. Tunjangan yang diberikan di BP4K Kabupaten Kuningan seperti tunjangan anak istri, tunjangan jabatan, tunjangan kerja dan tunjangan beras. Sedangkan potongan gaji yang ada BP4K yaitu seperti potongan beras, PFK, PPh dan potongan pinjaman yang berdasarkan hitungan pinjaman pegawai yang melakukan pinjaman seperti pinjaman ke koperasi atau BPD.

Pengolahan gaji di BP4K Kabupaten Kuningan ini belum terkomputerisasi dengan baik, terkadang terjadi keterlambatan dalam memperoleh data pegawai, sistem yang berjalan masih menggunakan Microsoft Excel, dalam proses perhitungan gaji masih mengintegrasikan beberapa file terpisah dalam bentuk Excel menjadi

sebuah laporan, seiring meningkatnya jumlah pegawai maka dibutuhkan sistem yang lebih efektif dan efisien dalam menangani sistem penggajian pegawai.

Disisi lain sistem informasi yang dibutuhkan untuk mengetahui data penggajian adalah sistem informasi yang cepat, tepat dan akurat, maka dari itu dibutuhkan sistem informasi yang baik agar dapat menghasilkan informasi yang cepat, tepat dan akurat.

Berdasarkan permasalahan diatas maka perlu digunakan suatu perancangan sistem informasi penggajian yang terkomputerisasi, dimana perancangan sistem informasi pengggajian yang akan penulis lakukan diharapkan dapat menghasilkan informasi yang bersifat akurat dan tepat guna untuk meningkatkan sistem penggajian di BP4K Kabupaten Kuningan.

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas, penulis tertarik untuk melakukan perancangan sistem di BP4K Kabupaten Kuningan pada bagian keuangan dengan mengambil judul " SISTEM INFORMASI PENGGAJIAN DI BADAN PELAKSANA PENYULUHAN PERTANIAN PERIKANAN DAN KEHUTANAN (BP4K) KABUPATEN KUNINGAN ".

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka penyusun mengidentifikasi masalah dan rumusan masalah sebagai berikut :

1.2.1. Identifikasi Masalah

Identifikasi dari latar belakang masalah di atas adalah sebagai berikut :

1. Sistem penggajian di BP4K Kabupaten Kuningan belum terkomputerisasi dengan baik.
2. Pengolahan data gaji masih menggunakan Microsoft Excel, yang menyebabkan perhitungan gaji pegawai membutuhkan waktu yang lebih lama.
3. Dalam proses penghitungan gaji masih mengintegrasikan beberapa file terpisah dalam bentuk Excel menjadi sebuah laporan.
4. Seiring meningkatnya jumlah pegawai, maka dibutuhkan sistem yang lebih efektif dan efisien dalam menangani sistem penggajian pegawai.

1.2.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas maka penulis dapat merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana sistem informasi penggajian yang sedang berjalan di BP4K Kabupaten Kuningan.
2. Bagaimana perancangan sistem informasi yang dapat mengelola gaji pegawai pada BP4K Kabupaten Kuningan.
3. Bagaimana implementasi sistem informasi penggajian pegawai yang dibangun di BP4K Kabupaten Kuningan.

1.3. Maksud dan Tujuan Peneltian

Dalam penelitian terdapat maksud dan tujuan dari penelitian itu sendiri, diantaranya ialah sebagai berikut :

1.3.1. Maksud Penelitian

Adapun maksud dari penelitian penulis adalah untuk membangun sistem informasi penggajian di BP4K Kabupaten Kuningan sehingga dapat membantu pihak terkait dalam mendapatkan informasi yang cepat, tepat dan akurat.

1.3.2. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui sistem informasi penggajian yang sedang berjalan di BP4K Kabupaten Kuningan.
2. Untuk merancangan sistem informasi penggajian pada BP4K Kabupaten Kuningan.
3. Untuk mengimplementasi sistem informasi penggajian pegawai yang dibangun di BP4K Kabupaten Kuningan.

1.4. Kegunaan Penelitian

Dalam penyusunan usulan penelitian ini penulis berharap apa yang telah ditulis dapat bermanfaat bagi banyak pihak diantaranya adalah sebagai berikut:

1.4.1. Kegunaan Praktis

a. Bagi Perusahaan

Dapat dijadikan sebagai bahan pemikiran dalam upaya meningkatkan kinerja proses penggajian.

b. Bagi Bagian Keuangan

Mempermudah dan mempercepat pihak bagian keuangan dalam pengolahan data dan gaji pegawai.

1.4.2. Kegunaan Akademis

a. Bagi Pengembangan Ilmu

Dapat menambah informasi bagi pengembangan ilmu manajemen informatika, terutama pada proses penggajian.

b. Bagi Peneliti Lain

Membantu peneliti lain yang akan mengambil penilitian dibidang yang sama dengan penulis. Selain itu dijadikan bahan referensi untuk perbaikan dan pengembangan ilmu.

c. Bagi Penulis

Agar dapat menambah wawasan dan dapat meningkatkan pengetahuan sekaligus memahami pentingnya teori yang didapat dalam perkuliahan serta dapat mengaplikasikan teori tersebut ke dalam perusahaan atau instansi.

1.5. Batasan Masalah

Mengingat sangat luasnya masalah, maka penulis perlu memberikan batasan masalah yang akan dibahas dalam skripsi ini diantaranya adalah :

1. Laporan yang akan dibuat adalah laporan penggajian per periode.
2. Laporan penggajian hanya penggajian gaji, tunjangan, potongan serta pinjaman dengan pihak lain tetapi hanya yang sudah terdaftar di BP4K.

3. Metode yang digunakan adalah metode *prototype*.
4. Aplikasi yang dibangun menggunakan bahasa pemograman Microsoft Visual Basic 6.0 dan didukung dengan database dengan menggunakan SQL Server 2000.

1.6. Lokasi dan Jadwal Penelitian

1.6.1. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian dilakukan di BP4K Kabupaten Kuningan pada bagian keuangan yang beralamat di Jl. Bhakti Pemuda No. 270 Kuningan.

1.6.2. Jadwal Penelitian

Adapun jadwal yang dilakukan oleh penulis adalah sebagai berikut :

Tabel 1.1 Jadwal Penelitian

NO	KEGIATAN	WAKTU																			
		Agustus				September				Oktober				November				Desember			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pengumpulan Data																				
	a. Observasi																				
	b. Wawancara																				
	c. Studi Pustaka																				
2	Analisis Kebutuhan Sistem																				
3	Perancangan Sistem																				
	a. Perancangan Prosedur																				
	b. Perancangan Flowmap																				
	c. Perancangan DFD																				
	d. Perancangan Kamus Data																				
4	Pembuatan Perangkat Lunak																				
	a. Struktur Program																				
	b. Struktur Menu																				
	c. Pengkodean																				
5	Pengujian Perangkat Lunak																				