BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kemajuan pesat teknologi komputer dalam bidang ilmu pengetahuan pendidikan, bisnis, administrasi perkantoran, komunikasi dan kegiatan lain dalam kehidupan sehari-hari memegang peranan yang cukup besar di negara ini dalam proses pembangunan secara menyeluruh. Tidak dapat dihindarkan bahwa penggunaan komputer merupakan salah satu alat penunjang untuk mempermudah pekerjaan di hampir semua bidang. Kemajuan akan teknologi yang begitu pesat mengakibatkan adanya tuntutan suatu perusahaan untuk dapat mengelola, suatu inforaiasi dengan tepat, cepat, dan akurat.

Pada era pasar bebas sekarang ini, dunia usaha berkembang dengan pesatnya. Tentunya hal ini sangat berpengaruh terhadap kehidupan ekonomi dan perkembangan dunia bisnis di Indonesia. Oleh karena itu, persaingan didalam dunia usaha pun semakin berat, karena semakin banyak perusahaan lain yang sejenis.

Sama seperti perusahaan lain yang merasakan dampak dari pekembangan dunia usaha, maka usaha Digital Printing juga ikut mengalami persaingan yang sangat hebat. Mengingat semakin banyaknya usaha Digital Printing yang tersebar di Bandung, bahkan di seluruh Indonesia.

Sistem Informasi sangat penting untuk mendukung kelangsungan perkembangan suatu perusahaan, salah satu informasi yang sangat dibutuhkan oleh perusahaan yaitu mengenai Informasi penggajian pegawai. Informasi ini sangat penting karena informasi mengenai penggajian pegawai yang dapat mendukung kelancaran usaha suatu perasahaan dan juga dapat mengefisienkan waktu yang dibutuhkan untuk proses penggajian pegawai.

Digital Printing Angkasa Putra adalah suatu perusahaan yang bergerak di bidang percetakan/Digital Printing. Pengolahan gaji di Digital Printing Angkasa Putra ini belum memiliki sistem informasi yang baik karena data pegawai dan data gaji pegawainya masih dalam bentuk pembukuan, sehingga dalam proses perhitungan gaji pegawai yang berjumlah 92 orang ini kurang maksimal. Pada setiap bulannya juga terkadang terjadi keterlambatan dalam pencarian data dan lambatnya perhitungan gaji serta mengakibatkan pembuatan laporan yang lambat. Disisi lain Sistem Informasi yang dibutuhkan untuk mengetahui data penggajian adalah sistem informasi yang cepat dan akurat. Maka dari itu dibutuhkan sistem informasi yang baik agar dapat menghasilkan informasi yang cepat, tepat dan akurat.

Dengan adanya permasalahan yang dihadapi oleh Digital Printing Angkasa Putra, maka dibutuhkan manajemen informasi yang professional dan sungguh sungguh terutama dalam pengelolaan keuangan. Sistem Informasi Penggajian ini tentunya akan lebih efisien dan efektif, baik dalam hal waktu maupun ketepatan dalam pengolahan data gaji karyawan tersebut. Karena sistem ini tidak hanya di perasahaan pusat saja melainkan mencakup ke semua cabang, sehingga dalam

perhitungan gaji karyawan akan lebih mudah dilakukan serta kerentanan akan kesalahan dalam hal perhitungan gaji karyawan akan semakin kecil.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis tertarik untuk membuat skripsi ini dan mencoba memberikan pemecahan masalah yang baik denngan mengusulkan rancangan atau desain sistem yaitu dengan judul : **"SISTEM INFORMASI PENGGAJIAN PEGAWAI DI DIGITAL PRINTING ANGKASA PUTRA".**

1.2 Identifikasi Masalah dan Rumusan Masalah

1.2.1 Identifikasi masalah

1. Sistem penggajian di Digital Printing Angkasa Putra ini belum efektif, karena sistemnya masih dilakukan masih manual atau masih tidak terkomputerisasi sehingga dapat menyebabkan ketidak akuratan data seperti perhitungan gaji, pencarian data pegawai dan penginputan data karyawan yang dilakukan masih secara manual, sehingga membutuhkan waktu yang lama.
2. Pembuatan Laporan masih menggunakan Ms. Excel sehingga proses pembuatannya lambat dan membutuhkan waktu yang cukup banyak,selain itu sering terjadinya kesalahan.

1.2.2 Rumusan Masalah

Dan latar belakang diatas maka dapat diambil perumusan masalah, yaitu:

1. Bagaimana Sistem Informasi yang diusulkan di Digital Printing Angkasa Putra

2. Bagaimana mengimplementasikan Sistem Informasi Penggajian Pegawai di Digital Printing Angkasa Putra?

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dari uji penelitian ini adalah untuk membangun sistem informasi penggajian dengan membuat perangkat lunak yang dapat membantu sistem penggajian dan pembuatan laporan di Digital Printing Angkasa Putra.

Dari uaraian diatas, maka tujuan dari penelitian penulis adalah :

1. Untuk mengetahui bagaimana Sistem Informasi Penggajian Pegawai yang sedang berjalan pada Digital Printing Angkasa Putra.
2. Untuk merancang Sistem Informasi Penghitungan gaji pegawai yang diusulkan pada Digital Printing Angfcasa Putra.
3. Untuk Mengimplementasikan Sistem Informasi Penggajian Pegawai yang diusulkan pada Digital Printing Angkasa Putra.

1.4. Kegunaan Penelitian

1.4.1. Kegunaan Praktis

Diharapkan dapat dijadikan sebagai sumber pemikiran dan rekomendasi dalam upaya meningkatkan kualitas pekerja, khususnya pada bagian keuangan agar dapat mengefektifkan waktu sehingga tidak perlu waktu yang lama untuk mencari informasi data pegawai, menghitung gaji pegawai dan membuat laporan gaji pegawai.

1.4.2. Keguanaan Akademis

Dapat memberikan informasi terbaru bagi pengembangan ilmu Manajemen Informatika, terutama pada proses penggajian pegawai dan menambah wawasan dan meningkatkan pengetahuan sekaligus memahami pentingnya teori yang di dapat dalam perkuliahan serta dapat mengaplikasikan teori tersebut kedalam perusahaan, serta dapat mengetahui bagaimana proses penggajian pegawai di suatu instansi atau perusahaan.

1.5. Batasan Masalah

1. Pengembangan sistem informasi hanya sebatas sistem informasi penggajian pegawai di Digital Printing Angkasa Putra
2. Laporan yang akan dibuat hanya berupa laporan slip gaji pegawai,laporan data pegawai, laporan data potongan, laporan absen, laporan lembur, dan laporan gaji pegawai per bulan.

1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penulis mengadakan objek penelitian di Digital Printing Angkasa Putra Bandung yang berlokasi di Jl. Cihampelas no. 77 Bandung. Sedangkan waktu penelitian yang saya lakukan yaitu di mulai dari hari rabu tanggal 19 September 2011.

Tabel 1.1 Waktu Penelitian

No.	Kegiatan	Tahun 2011															
		September				Oktober				November				Desember			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Identifikasi kebutuhan			■	■												
2.	Membangun atau Mengembangkan Prototype					■	■	■	■	■	■						
3.	Evaluasi Prototype								■	■	■	■	■				
4.	Mengkodekan Perangkat Lunak											■	■	■	■	■	
5.	Menguji Perangkat Lunak												■	■	■	■	■
6.	Evaluasi Perangkat Lunak													■	■	■	■
7.	Implementasi Perangkat Lunak														■	■	■