BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Informasi merupakan salah satu kebutuhan di dalam suatu instansi, perusahaan, lembaga, organisasi, serta lingkungan yang terdapat di luar system informasi dianggap sangat penting karena dengan adanya informasi dapat menambah pengetahuan, mengurangi ketidakpastian, dan resiko kegagalan serta dapat membantu para pemimpin dalam resiko kegagalan dan mengambil keputusan yang baik.

Perkembangan teknologi membawa manusia ke arah teknologi informasi yang berbasis komputerisasi. Komputer membantu mempercepat pengolahan data dalam memperoleh informasi salah satunya adalah di dalam sistem informasi yang terdapat di dalam suatu perusahaan.

Penggunaan komputer pada saat ini telah merata di berbagai tingkat perusahaan baik perusahaan kecil maupun perusahaan besar. Perkembangan penggunaan teknologi komputer dalam bidang sistem informasi disebabkan karena kecenderungan pemakai dalam memperoleh informasi dengan cepat dan akurat dalam menyelesaikan suatu masalah. Hal ini dapat dianggap sebagai hal yang positif sepanjang hal tersebut bertanggung jawab dan tidak merugikan pihak lain dalam melaksanakan aktivitas atau pekerjaannya. berbagai macam informasi yang mereka butuhkan. Dengan komputer sebuah perusahaan dapat membangun sebuah sistem yang dapat memberikan informasi.

TOKO BROKEN THIRTEEN MERCH. BANDUNG merupakan perusahaan clothing yang bergerak dalam bidang industri pakaian musik, khususnya band-band indie indonesia ternama. Perusahaan ini berjumlah 17 orang pegawai yang didalamnya ada seorang pemilik, staf dan diantaranya 9 orang pegawai dibagian produksi. Dalam penyelenggaraan penggajian masih dilakukan perhitungan secara manual, sehingga banyaknya waktu yang terbuang.

Dengan fasilitas sistem yang menggunakan komputer, perusahaaan dapat mencari dan mengakses kesalahan, dalam penyimpanan data – datanya masih dalam bentuk arsip, dimana dalam bentuk ini data bisa saja hilang dan rusak. Bagian keuangan dalam membuat laporan sering sekali terjadi keterlambatan karena bagian keuangan harus menghitung jumlah penggajian secara manual, seperti mencatat/menghitung penggajian pegawai masih dalam bentuk tertulis.

Untuk membantu proses penggajian pegawai tersebut, maka dibutuhkan suatu sistem yang berbasis komputerisasi yang dapat mengolah data gaji pegawai secara keseluruhan, bisa menyimpan data dengan baik. Hal ini dapat membuat proses penggajian pun berjalan dengan cepat dan lancar.

Berdasarkan analisis dari permasalahan- permasalahan yang sedang dihadapi oleh karena itu penulis merasa tertarik untuk mengenal lebih jauh mengenai struktur penggajian pegawai yang ada pada TOKO BROKEN THIRTEEN MERCH, dan dalam hal ini penulis mencoba untuk meneliti tentang **"SISTEM INFORMASI PENGGAJIAN PEGAWAI DI TOKO BROKEN THIRTEEN MERCH. BANDUNG"**. Disini Peneliti berusaha membuat suatu aplikasi komputer yang dapat dilakukan secara baik dan benar. Sistem ini

dirancang dan dibuat agar dapat memicu para pegawai untuk meningkatkan kinerjanya dalam upaya mempercepat perkembangan perusahaan.

1.2. Identifikasi dan Rumusan masalah

Proses pengidentifikasian masalah merupakan langkah awal untuk mengetahui latar belakang kelemahan-kelemahan yang sedang dihadapi serta masalah-masalah yang sering timbul dalam sistem yang sedang berjalan. Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah dijelaskan di atas, maka dapat diidentifikasikan permasalahan yang terjadi dalam sistem penggajian pada TOKO BROKEN THIRTEEN MERCH yang sedang berjalan saat ini, diantaranya yaitu:

1. Mencatat/menghitung penggajian masih tertulis dalam penggajian pegawai pada TOKO BROKEN THIRTEEN MERCH.
2. Dalam pengolahan penggajian tenaga kerja masih terdapat kesalahan penulisan dalam perhitungan (*human error*), sehingga dapat terjadi kesalahan dalam pembayaran.
3. Keterlambatanya dalam pembuatan laporan penggajian.

Dari identifikasi di atas, permasalahan dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana pengolahan sistem informasi penggajian pegawai pada TOKO BROKEN THIRTEEN MERCH.
2. Bagaimana perancangan sistem informasi penggajian pegawai pada TOKO BROKEN THIRTEEN MERCH, dapat menangani penyimpanan data sehingga data - datanya aman dan mudah dalam pencarian datanya.
3. Bagaimana menguji sistem informasi penggajian pegawai pada TOKO BROKEN THIRTEEN MERCH.

4. Bagaimana mengimplementasikan sistem informasi penggajian pegawai pada TOKO BROKEN THIRTEEN MERCH.

1.3. Maksud Dan Tujuan

Maksud dari penelitian ini adalah untuk membangun sistem informasi penggajian pegawai yang sedang berjalan pada TOKO BROKEN THIRTEEN MERCH, guna meningkatkan kualitas bagian keuangan dalam melaksanakan pendataan dan pelaporan sehingga informasi yang dibutuhkan bisa didapat setiap saat.

Selain itu adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui sistem informasi penggajian pegawai pada TOKO BROKEN THIRTEEN MERCH.
2. Untuk membangun rancangan sistem informasi penggajian pegawai pada TOKO BROKEN THIRTEEN MERCH.
3. Untuk menguji sistem informasi penggajian pegawai pada TOKO BROKEN THIRTEEN MERCH.
4. Untuk mengimplemantasikan program pada TOKO BROKEN THIRTEEN MERCH.

1.4. Kegunaan Penelitian

Kegunaan penelitian terbagi menjadi 2 bagian diantaranya sebagai berikut:

1.4.1. Kegunaan Praktis

1. Dengan adanya sistem informasi ini maka dapat di jadikan alat untuk mengetahui segala informasi tentang penggajian.

1.4.2. Kegunaan Akademis

1. Bagi Penulis, hasil penelitian ini diharapkan menjadi pembanding antara ilmu teori dengan keadaan yang terjadi langsung di lapangan (peraktek). Sehingga dengan adanya perbandingan akan lebih memajukan ilmu manajemen informatika yang sudah ada untuk diterapkan di dunia nyata dan menguntungkan untuk berbagai pihak.
2. Perusahaan, dengan adanya penelitian ini dapat Dapat dijadikan sebagai pemikiran dan mempermudah dalam melakukan kegiatan dalam perusahaan, khususnya dalam penggajian tenaga kerja.
3. Bagi Pembaca, dengan adanya penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan bacaan dan referensi untuk mengembangkan wawasan dan pengetahuan khususnya tentang sistem informasi penggajian.

1.5. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan tujuan penelitian diatas, maka dalam memperjelas permasalahan dan pencarian solusi dari masalah yang dikaji, maka penulis membatasi masalah yang ada agar tidak meluas dan keluar dari pembahasan.

Adapun batasan masalahnya sebagai berikut:

1. Sistem yang dibangun hanya dapat dijalankan pada bagian kepegawaian dan keuangan.
2. Sistem informasi ini tidak membahas absensi atau didalam bagian produksi, hanya untuk pendataan di bagian keuangan dan perhitungan gaji

yaitu, gaji pokok, tunjangan istri/anak, lembur dan ada juga potongan berupa pinjaman.

1.6. Lokasi Dan Waktu Penelitian

1.6.1. Lokasi Penelitian

Penelitian dilaksanakan di **TOKO BROKEN THIRTEEN MERCH** yang beralamat di Jalan Sudirman No 739 Bandung.

1.6.2. Waktu Penelitian

Tabel 1.1. Tabel Jadwal Tugas Akhir

No	Kegiatan	2012														
		September			Oktober				November				Desember			
		2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Pengumpulan data dengan melakukan wawancara															
2.	Analisis dan mengidentifikasi kebutuhan user															
3.	Perancangan sistem dan Pengembangan *prototype*															
4.	Pengujian *prototype* sistem diterima atau tidak															
5.	Implementasi dan menggunakan *prototype*															