BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

PT Remaja Rosdakarya merupakan salah satu perusahaan yang bergerak dibidang grafika yaitu penerbitan dan percetakan buku dalam skala besar. PT Remaja Rosdakarya bertempat di Jalan Ibu Inggit Garnasih Nomor 40 Bandung. PT Remaja Rosdakarya didirikan pada tahun 1961 oleh pemiliknya H. Rozali Usman S.H., hingga saat ini PT. Remaja Rosdakarya memiliki karyawan lebih kurang 164 orang.

Sebagai perusahaan penerbitan dan percetakan dalam skala besar PT Remaja Rosdakarya memiliki beberapa bagian dalam setiap divisi didalamnya dengan menerapkan ISO 9001:2008, maka setiap bagian memiliki prosedur mutu yang berbeda-beda. Salah satunya pada bagian Personalia & Legal yang memiliki beberapa prosedur mutu dan bertanggung jawab dalam pembuatan peraturan perusahaan, penanganan data karyawan, pengurusan jaminan sosial tenaga kerja, rekap lembur, SPJ dan kegiatan karyawan, serta secara umum melaksanakan proses administrasi dan dokumen untuk keperluan Personalia dan Legal.

Didalam penangan data karyawan masih ditemukan beberapa permasalahan diantarnya lamanya proses pengolahan dan perubahan data karyawan, terjadi penumpukan data, kehilangan data, proses pencarian data karyawan membutuhkan waktu cukup lama, sehingga laporan data karyawan yang dihasilkan terkadang tidak relevan dengan keadaan yang sebenarnya, serta kurang pengamanan data setiap karyawan menjadi beberapa faktor untuk merubah sistem menjadi lebih baik.

Dengan adanya permasalahan yang dijelaskan diatas mengakibatkan aktivitas dibagian Personalia & Legal menjadi kurang efektif dan efisien. Oleh karena itu dilakukan proses pendataan karyawan menggunakan *Database System. Database System* adalah sebuah sistem yang digunakan untuk menyimpan dan mengolah data yang semakin berkembang sehingga dapat disimpan dengan benar dan memiliki tingkat keamanan yang cukup baik serta kemampuan untuk mudah

diakses, sehingga diharapkan dapat membantu dan mengatasi permasalahan tersebut.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dapat disimpulkan dalam mengatasi masalah tersebut ialah dengan membangun sistem informasi pengolahan data karyawan untuk menyusun laporan penelitian dengan judul **"SISTEM INFORMASI PEGOLAHAN DATA KARYAWAN DI PT REMAJA ROSDAKARYA BANDUNG"**.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka identifikasi permasalahan yang timbul adalah sebagai berikut:

1. Proses pengolahan data karyawan membutuhkan waktu yang cukup lama.
2. Penumpukan data karyawan.
3. Kehilangan data karyawan.
4. Lambatnya proses pencarian data karyawan.
5. Laporan dan informasi yang dihasilkan tidak relevan.
6. Kurangnya tingkat keamanan data.

1.3 Maksud dan Tujuan

1.3.1 Maksud

Maksud diadakan penelitian ini adalah untuk membangun Sistem Informasi Pengolahan Data Karyawan di PT Remaja Rosdakarya Bandung.

1.3.2 Tujuan

Ada beberapa tujuan dari pembangunan sistem informasi pengolahan data karyawan ini adalah sebagai berikut:

1. Membangun sistem informasi pengolahan data karyawan untuk mendukung proses pengolahan dan perubahan data karyawan menjadi lebih cepat.
2. Menghindari terjadinya penumpukan data karyawan.
3. Menjaga ketersediaan data setiap karyawan.

4. Mempercepat proses pencarian data.
5. Menghasilkan laporan dan informasi data karyawan yang relevan.
6. Meningkatkan keamanan data setiap karyawan.

1.4 Batasan Masalah

Permasalahan yang akan dibahas mencakup beberapa hal yang dibatasi dalam ruang lingkup sebagai berikut:

1. Aplikasi ini dibangun menggunakan bahasa pemograman *Visual Studio* dan *MySQL 5.5* sebagai media penyimpanan data.
2. Aplikasi digunakan oleh staff administrasi personalia & legal sebagai penunjang pengolahan data karyawan di PT Remaja Rosdakarya Bandung.
3. Pemodelan dalam pembangunan aplikasi ini menggunakan *Flowmap, DFD (Data Flow Diagram)* dan *ERD (Entity Relationship Diagram).*
4. Aplikasi ini berbasis *desktop.*
5. Data yang diolah meliputi data personal, data keluarga karyawan, data pekerjaan, data kontrak kerja, data rekap cuti, data penghasilan, data kondite, data pelatihan dan data jamsostek.
6. Pengguna yang mempunyai akses sistem informasi ini dibagi menjadi 2 (dua) yakni *administrator* dan *user*.

1.5 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penulisan laporan ini adalah metode yang memberikan gambaran secara jelas hal-hal yang diperlukan dalam pembuatan sistem ini. Oleh karena itu, dilakukan kegiatan seperti:

1.5.1 Tahap Pengumpulan Data

1. Studi Wawancara (*Interview*)

   Merupakan teknik pengumpulan data dengan cara melakukan tatap muka dan tanya jawab secara langsung dengan pihak yang bersangkutan untuk diwawancarai.
2. Studi Pustaka (*Library Research*)

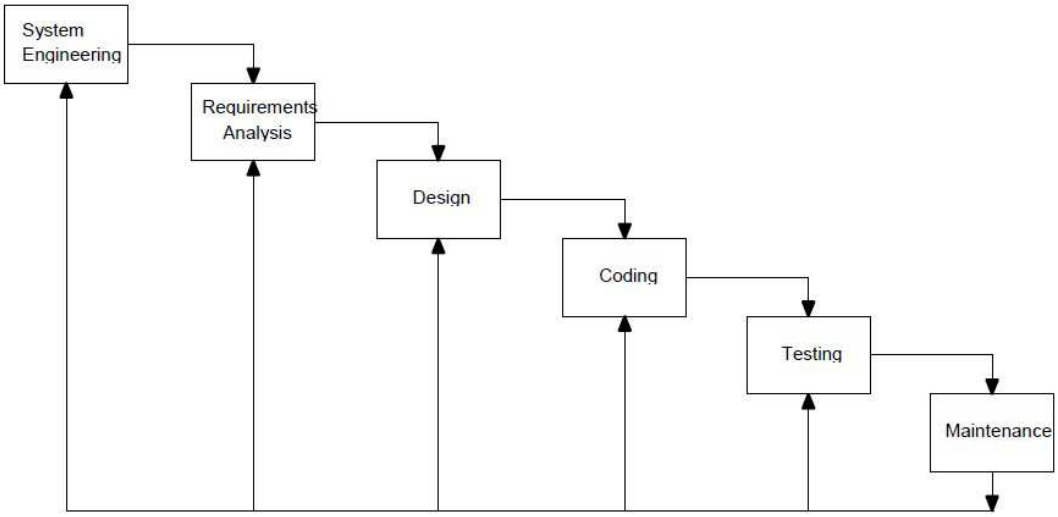
Merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mempelajari berbagai referensi buku, makalah, catatan penting, dokumentasi dalam arsip, artikel ilmiah, dan informasi dari *internet* yang berkaitan dengan masalah yang diamati sehingga dapat menjadi bahan dalam penelitian sekaligus mempelajari unsur-unsur penelitian.

3. Pengamatan (*Observation*)

   Melakukan pengamatan langsung terhadap objek yang dipilih dan menyangkut pembahasan judul.

1.5.2 Tahap Pengembangan Sistem Informasi

Tahap pengembangan menggunakan metode *Waterfall Model*, karena metode ini terdiri dari tahap-tahap yang memberikan kemudahan yaitu mengakomodasi perubahan secara fleksibel dan produk yang dihasilkan bisa berfungsi dengan spesifikasi dasar. Adapun bentuk dari *Waterfall Model* ditunjukkan pada Gambar 1.1 dibawah ini.



Gambar 1.1: Metode *Waterfall*

Tahapan-tahapan yang terdapat dalam *Waterfall Model* sebagai berikut:

1. Rekayasa Perangkat Lunak (*System Engineering*)

   Merupakan tahapan yang pertama kali dilakukan yaitu merumuskan sistem yang akan dibangun. Hal ini bertujuan agar pengembang benar-benar memahami sistem yang akan dibangun dan langkah-

langkah serta kebijakan apa saja yang berkaitan dengan pengembangan sistem.

2. Analisis Kebutuhan (*Requirements Analysist*)

   Melakukan analisis terhadap permasalahan yang dihadapi dan menetapkan kebutuhan perangkat lunak.

3. Perancangan (*Design*)

   Menghasilkan rancangan yang memenuhi kebutuhan yang ditentukan selama tahapan analisis kebutuhan. Hasil akhirnya berupa spesifikasi rancangan yang rinci sehingga mudah diwujudkan.

4. Implementasi (*Coding*)

   Pengkodean yang mengimplementasikan hasil perancangan kedalam kode atau bahasa yang dimengerti oleh mesin komputer dengan menggunakan bahasa pemrograman tertentu.

5. Pengujian (*Testing*)

   Melakukan pengujian yang menghasilkan kebenaran program. Proses pengujian berfokus pada logika internal perangkat lunak, memastikan bahwa semua pernyataan sudah diuji dan memastikan apakah hasil yang diinginkan sudah tercapai atau belum.

6. Perawatan (*Maintenance*)

   Menangani perangkat lunak yang sudah selesai agar dapat berjalan dengan lancar dan terhindar dari gangguan-gangguan yang dapat menyebabkan kerusakan. Perawatan juga berfokus dalam tahap pengembangan sistem ke depan agar dapat bertahan sesuai dengan perkembangan teknologi.

1.6 Sitematika Penulisan Laporan

Sistematika penulisan penyusunan Laporan Kerja Praktek ini bertujuan untuk memberikan gambaran umum tentang penelitian yang dijalankan. Sistematika penulisan ini diatur sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan secara umum tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, yang kemudian diikuti dengan metodologi yang digunakan, serta sistematika penulisan Laporan Kerja Praktek sebagai ringkasan materi dari masing-masing bab.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan teori penunjang yang digunakan. Teori penunjang yang dimaksud dapat berupa teori yang digunakan selama melakukan Kerja Praktek ataupun pada saat penyusunan dan penulisan laporan. Pada bab ini juga dikemukakan mengenai profil perusahaan. Profil yang akan dibahas di sini terdiri dari sejarah, visi dan misi, logo instansi beserta penjelasannya, badan hukum instansi, serta struktur organisasi tempat melakukan kegiatan Kerja Praktek (KP).

BAB III PEMBAHASAN

Pada bab ini akan dituturkan bagaimana konsep awal dari aplikasi ini. Konsep awal tersebut terdiri dari kemampuan, spesifikasi, layout dan teknologi yang mendukung konsep utama dari aplikasi ini. Selain itu juga akan dibahas mengenai pengembangan dari konsep tersebut. Bagaimana konsep tersebut diubah menjadi sebuah aplikasi yang bermanfaat bagi pengguna. Hal terakhir pada bab ini akan menampilkan hasil akhir/tampilan dari aplikasi yang telah selesai dikembangkan. Bagaimana hasil akhir dari pengembangan konsep tersebut. Apakah hasil yang telah dikembangkan sama dengan konsep awal yang dibahas sebelumnya.

BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini akan dibahas mengenai kesimpulan dari keseluruhan masalah yang telah dibahas pada bab sebelumnya dan dilengkapi dengan saran-saran yang dapat dijadikan masukan untuk kemudian dapat dikembangkan dan disempurnakan pada perangkat lunak ini.