BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Kehadiran teknologi komputer dengan kekuatan prosesnya telah memungkinkan pengembangan perangkat lunak aplikasi manajemen berbasis website. Dengan memanfaatkan teknologi komputer, didapat manfaat berupa kemudahan menyimpan, mengorganisasi dan melakukan pengambilan (*retrieval*) terhadap berbagai data. Didukung dengan perangkat lunak itu sendiri dan konfigurasi perangkat keras yang tepat, perusahaan dapat membangun sistem informasi manajemen yang handal dan berpengaruh secara signifikan terhadap kinerja perusahaan secara keseluruhan.

Seiring dengan kemajuan zaman yang semakin pesat, maka manusia dituntut untuk mengikuti perkembangan dari dunia itu sendiri. Kadang manusia pun tidak memandang waktu dalam melakukan kegiatan atau aktivitas sehari-hari, mereka membutuhkan sesuatu yang instan. Umumnya kejadian yang sering terjadi di perusahaan konveksi Detty Collection adalah masalah absensi dan penerimaan gaji terhadap karyawannya, maka diperlukanlah software untuk mempermudah alur kerja di perusahaan konveksi Detty Collection.

Detty Collection merupakan perusahaan yang bergerak pada bidang konveksi pakaian berupa kaos, jaket, celana. Dimana barang diproduksi dibuat sendiri dan dipasarkan langsung kepada konsumen sehingga konsumen bisa

memesan barang sesuai dengan keingannya dengan desain dan variasi sesuai kebutuhan.

Detty collection memiliki banyak bagian seperti bagian keuangan, bagian persediaan, bagian pengiriman, marketing, bagian teknisi mesin dan bagian produksi. Bagian produksi sendiri terbagi atas beberapa bagian diantaranya bagian pemotongan, bagian sablon, bagian obras dan jahit, bagian packing.

Dalam proses kerjanya, pada saat ini proses sistem informasi absensi masih secara manual yaitu dengan cara menanda tangani absen harian lalu harus merekapnya kembali sehingga sering terjadi kesalahan, dan proses sistem informasi penggajian juga masih dilakukan secara manual yaitu dengan cara menuliskannya pada buku kemudian dicatat kembali dalam sebuah form laporan sehingga membutuhkan waktu yang cukup lama. Media penyimpananpun masih berupa arsip sehingga masih terjadi kesulitan dan sering terjadi kesalahan serta memperlambat proses penggajian. Dilihat dari proses kerjanya penulis tertarik akan membuat sebuah aplikasi untuk absensi dan penggajian untuk semua karyawan sehingga semuanya sudah terkomputerisasi.

Berdasarkan permasalahan tersebut yang telah penulis uraikan di atas, penulis tertarik membuat skripsi dengan judul **“Sistem Informasi Absensi dan Proses Penggajian pada Perusahaan Konveksi Detty Collection.**

1.2 Identifikasi dan RumusanMasalah

1.2.1 Identifikasi Masalah

Masalah yang diidentifikasi pada aplikasi ini adalah sebagai berikut:

1. Bagian keuangan merekap absen secara manual, sehingga memungkinkan terjadi kesalahan.
2. Sistem informasi penggajian masih dilakukan secara manual yaitu dengan cara menuliskannya pada buku kemudian dicatat kembali dalam sebuah form laporan sehingga membutuhkan waktu yang cukup lama.
3. Media penyimpanan masih berupa arsip sehingga masih sering terjadi kesalahan dan memperlambat proses penggajian.
4. Kesulitan mengumpulkan data dan menghitung gaji karena penyimpanan data berupa arsip guna membuat laporan penggajian.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas, maka rumusan masalahnya adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana Sistem Informasi absensi yang berjalan di Detty Collection.
2. Bagaimana sistem informasi proses penggajian yang berjalan di Detty Collection.
3. Bagaimana perancangan sistem informasi yang dapat membantu mempercepat penghitungan gaji yang sedang berjalan.
4. Bagaimana pengujian aplikasi program sistem informasi absen dan penggajian di Detty Collection.

5. Bagaimana implementasi dari rancangan sistem informasi penggajian pegawai yang sedang berjalan

1.3 Maksud dan Tujuan

1.3.1 Maksud Penelitian

Maksud dilaksanakan penelitian ini adalah untuk membangun sistem informasi absensi dan gaji guna membantu dalam proses pengolahan data pada Detty Collection

1.3.2 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui permasalahan bagaimana proses absensi dan gaji pada Detty Collection.
2. Untuk merancang sistem informasi menggunakan database guna mempermudah dalam penghitungan gaji pada Detty Collection.
3. Umtuk menguji rancangan aplikasi program guna mengetahui kesalahan dan kekurangan di sistem informasi penggajian pada Detty Collection.
4. Untuk mengimplementasi rancangan aplikasi program sistem informasi pada Detty Collection.

1.4 Kegunaan Penelitian

1.4.1 Kegunaan Praktis

Dengan adanya sistem yang dibuat ini diharapkan dapat dipergunakan secara optimal dan berguna bagi kelangsungan perusahaan sehingga dapat meningkatkan kinerja karyawan dan dapat memberikan solusi yang terbaik guna

menghadapi berbagai masalah dan kekurangan dalam sistem absensi dan penggajian

1.4.2 Kegunaan Akademis

Kegunaan penelitian dalam bidang akademis adalah sebagai berikut:

1. Bagi pengembangan ilmu.

   Dapat memahami dan menambah pengetahuan serta wawasan dibidang teknologi khususnya yang berhubungan dengan sistem informasi absen dan proses penggajian pada perusahaan konveksi Detty Collection.

2. Bagi penulis
   a. Menambah wawasan ilmu pengetahuan dibidang teknologi umumnya, tentang absensi dan penggajian khususnya.
   b. Untuk mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh selama perkuliahan berjalan.

1.5 Batasan Masalah

Agar pembahasan masalah yang dilakukan dapat terarah dengan baik dan tidak menyimpang dari pokok masalah, maka yang dilakukan adalah mengambil langkah dengan membatasi pembahasan permasalahan sebagai berikut:

1. Pembahasan dalam proses penggajian meliputi proses input data gaji dan absensi kehadiran tidak termasuk cuti.
2. Gaji karyawan dihitung berdasarkan kehadiran ditambah uang makan, upah lembur tidak termasuk cuti.
3. Tidak menghitung secara detail bonus untuk dipenggajian.

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

1.6.1 Lokasi Penelitian

Penelitian skripsi dilaksanakan di Detty Collection di Bandung yang beralamatkan di jalan Bojong Mekar RT 06 RW 15 Awiligar Bandung. Bagian yang diteliti penulis untuk memperoleh informasi di seluruh bagian perusahaan Detty Collection.

1.6.2 Waktu Penelitian

Penelitian skripsi di laksanakan satu bulan yang dimulai pada tanggal 15 Maret 2014 sampai dengan waktu yang ditentukan, dengan ketentuan 6 hari kerja untuk para pegawai dari hari Senin s/d minggu. Waktu hari kerja di mulai pukul 08.30 – 16.30 WIB.

Tabel 1.1 Jadwal Penelitian

Kegiatan	Waktu													
	Maret 2014				April 2014				Mei 2014				Juni 2014	
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2
1. identifikasi kebutuhan sistem														
2. Analisis kebutuhan prototype														
3. Perancangan prototype														
4. Membuat prototype														
5. Menguji Prototype														
6. Memperbaiki Prototype														
7. Mengembangkan versi produk														

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penyusunan laporan skripsi ini dibagi menjadi beberapa bab, yaitu sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang penelitian, identifikasi dan rumusan masalah, maksud dan tujuan penelitian, kegunaan penelitian yang terdiri dari kegunaan praktis dan kegunaan akademi, batasan masalah, lokasi dan waktu penelitian dan sistematika penulisan penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang konsep sistem informasi, analisa dan perancangan sistem berorientasi terstruktur, dan teori pendukung lainnya.

BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN

Bab ini berisi tentang objek penelitian, metode penelitian, dan analisis sistem yang berjalan, identifikasi kebutuhan sistem, membuat prototype.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang perancangan sistem, perancangan antar muka, perancangan arsitektur jaringan, menguji prototype,memperbaiki prototype, implementasi prototype.

BAB V KESIMPULAN & SARAN

Bab ini berisi tentang kesimpulan dari pembahasan bab - bab sebelumnya dan juga saran - saran dari penulis.