

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

PT. East Colonial Kudus merupakan pabrik yang bergerak di bidang industri mebel, terletak di desa Pasuruhan Kidul Kecamatan Jati Kabupaten Kudus. Dalam aktifitas mengelola kepegawaian di PT. East Colonial ada beberapa permasalahan, permasalahan tersebut adalah seorang HRqqD melakukan pencatatan pembukuan pegawai pada saat pegawai masuk, untuk sistem penggajian yang berjalan pabrik tersebut, seorang HRD harus mengecek absen tanda tangan pegawai saat mereka datang dan pulang dan itu kurang efektif, karena bisa terjadi pemalsuan absen tanda tangan. Hal itu mempengaruhi hasil penggajian pegawai yang kurang maksimal dan sering terjadi kesalahan. Media penyimpanan data pegawai dan data gaji yang berupa arsip mengakibatkan pemborosan kertas, sulit dalam mencari data.

Teknologi informasi yang berkembang pesat saat ini sudah meningkatkan percepatan di segala bidang. Percepatan tersebut membuat munculnya peningkatan kemajuan dari segi kecanggihan suatu teknologi baik dari perangkat lunak ataupun dari segi perangkat kerasnya sendiri. Teknologi secara langsung sudah menjadi bagian penting di dalam kehidupan sehari-hari. Dengan perkembangan teknologi, dapat memberikan kemudahan dalam menjalankan suatu aktifitas sehari-hari. Pemanfaatan itu dapat digunakan pada instansi di bidang pengolahan data.

Berdasarkan kebutuhan diatas maka dari pihak perusahaan PT. East Colonial memerlukan sistem yang dapat mendukung pengolahan data di perusahaan tersebut, pengolahan data-data pegawai, perhitungan gaji, dan data-data yang lain yang bisa memberikan suatu kemudahan kepada perusahaan tersebut. Berdasarkan dari latar belakang yang tersedia dan persoalan di atas, maka penulis membuat judul **“Sistem Informasi Kepegawaian Pada PT. East Colonial”**.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang diatas, maka dalam perumusan masalah penulisan memfokuskan pada bagaimana merancang dan membangun sistem informasi kepegawaian pada PT East Colonial.

1.3 Batasan Masalah

Dalam penelitian ini, penulis telah membatasi masalah-masalah agar dapat memperjelas pembahasan sehingga tidak terjadi penyimpangan. Penulis membatasi permasalahan sebagai berikut, yaitu input meliputi data pegawai, data jabatan pegawai, input absensi pegawai. Untuk proses dari sistem ini adalah melakukan pengecekan surat ijin tidak masuk atau pengajuan cuti, proses review kinerja pegawai, proses pengangkatan pegawai tetap, proses perhitungan tunjangan pegawai, proses penggajian pegawai, memperpanjang masa kerja. Dan dari input dan proses tersebut akan menghasilkan suatu output laporan data pegawai, laporan penggajian, laporan review karyawan terbaik.

1.4 Tujuan

Tujuannya adalah untuk menciptakan sistem yang mampu menghasilkan informasi pengelolaan pegawai dan informasi pegawai, untuk membuat suatu pengelolaan pegawai dengan bantuan komputerisasi.

1.5 Manfaat

a. Bagi Individu

1. Menambah wawasan dan pengetahuan bagi penulis.
2. Dapat mengerti dan memahami tentang sistem kepegawaian.

b. Bagi Akademis

1. Menjadi sebuah pendukung untuk mengembangkan mataeri yang diajarkan.
2. Memngetahui seberapa besar kemampuan mahasiswa dalam penguasaan ilmu yang diberikan.

c. Bagi Instansi

1. Membina hubungan baik antar perguruan tinggi dan instansi dalam sarana dan prasarana pendidikan.
2. Menjadikan lebih mudahnya dalam kegiatan kepegawaian dan keefektifan waktu.

1.6 Metodologi Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Untuk Mendapatkan data yang benar-benar akurat, relevan, *valid* dan *reliable* maka penulis mengumpulkan sumber data dengan cara sebagai berikut:

1. Sumber Data Primer

Adalah data yang diperoleh langsung dari PT East Colonial baik meliputi pengamatan maupun pencatatan terhadap obyek penelitian. Meliputi:

a. Wawancara

Wawancara adalah pengumpulan data melalaui tatap muka dan tanya jawab langsung dengan narasumber atau pihak-pihak terkait yang berkepentingan dalam penelitian. Misalnya mengenai data yang dibutuhkan dalam proses penginputan data pegawai.

b. Observasi

Observasi adalah pengumpulan data melalui pengamatan dan pencaatan terhadap peristiwa yang diselidiki pada objek penelitian secara langsung untuk keperluan pengumpulan data.

2. Sumber Data Sekunder

Adalah data yang diambil secara tidak langsung dari objek penelitian. Data ini diperoleh dari buku-buku, dokumentasi, dan literature-literature. Meliputi:

a. Studi Kepustakaan

Pengumpulan data-data dari buku yang sesuai dengan tema permasalahan. Misalnya pengumpulan teori mengenai analisa perancangan aplikasi.

b. Studi Dokumentasi

Dalam penelitian ini pengumpulan data yang akan digunakan adalah dengan meminta data-data dari pihak obyek penilitian atau instansi. Contoh data yang dapat digunakan pada PT East Colonial.

1.6.2 Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang akan di buat penulis menggunakan metode waterfall. Metode ini merupakan metode model klasik yang bersifat sistematis, berurutan dalam membangun sebuah software.

Adapun beberapa tahapan dalam metode waterfall, antara lain:

1. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak

Proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara intensif untuk menspesifikasikan kebutuhan perangkat lunak agar dapat dipahami perangkat lunak seperti apa yang dibutuhkan oleh user. Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak pada tahap ini perlu didokumentasikan.

2. Desain

Tahap perancangan antar muka dari hasil analisis ke dalam bentuk yang mudah dimengerti oleh user.

3. Pembuatan Kode Program

Adalah tahap penerjemah data atau pemecahan masalah yang telah dirancang ke dalam bahasa pemrograman tertentu.

4. Pengujian

Merupakan pengujian terhadap perangkat lunak yang dibangun apakah sudah sesuai dengan kebutuhan atau keinginan konsumen.

5. Pendukung (*support*) atau pemeliharaan (*maintenance*)

Maintanance merupakan tahap akhir dimana suatu perangkat lunak (software) yang sudah selesai dibangun mengalami perubahan, penambahan, atau perbaikan sesuai permintaan user.

1.6.3 Metode Perancangan Sistem

Menurut Sukamto dan Shalahuddin (2018), *Unified Modeling Language* (UML) merupakan bahasa visual untuk pemodelan dan komunikasi mengenai sebuah sistem dengan menggunakan diagram dan teks-teks pendukung.

Berikut ini jenis-jenis diagram *Unified Modeling Language* (UML) antara lain:

1. *Use Case Diagram*

Pada *Use case* diagram terdapat 4 aktor yang nantinya menjadi user/pengguna sistem yaitu HRD, pegawai, pimpinan dan manajer. Ada beberapa case diantaranya adalah kelola data pegawai, kelola data jabatan, kelola absensi, kelola kinerja pegawai, kelola penggajian, laporan.

2. *Class Diagram*

Pada *Class* diagram terdapat 7 kelas diantaranya user, pegawai, jabatan, absensi, surat, kinerja pegawai, penggajian.

3. *Sequence Diagram*

Pada *Sequence* diagram terdapat beberapa penggambaran kelakuan objek pada *use case* dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan *message* yang dikirimkan dan diterima antar objek diantaranya adalah kelola data pegawai, kelola data jabatan, kelola absensi, kelola surat, kelola kinerja pegawai, kelola penggajian, laporan.

4. *Activity Diagram*

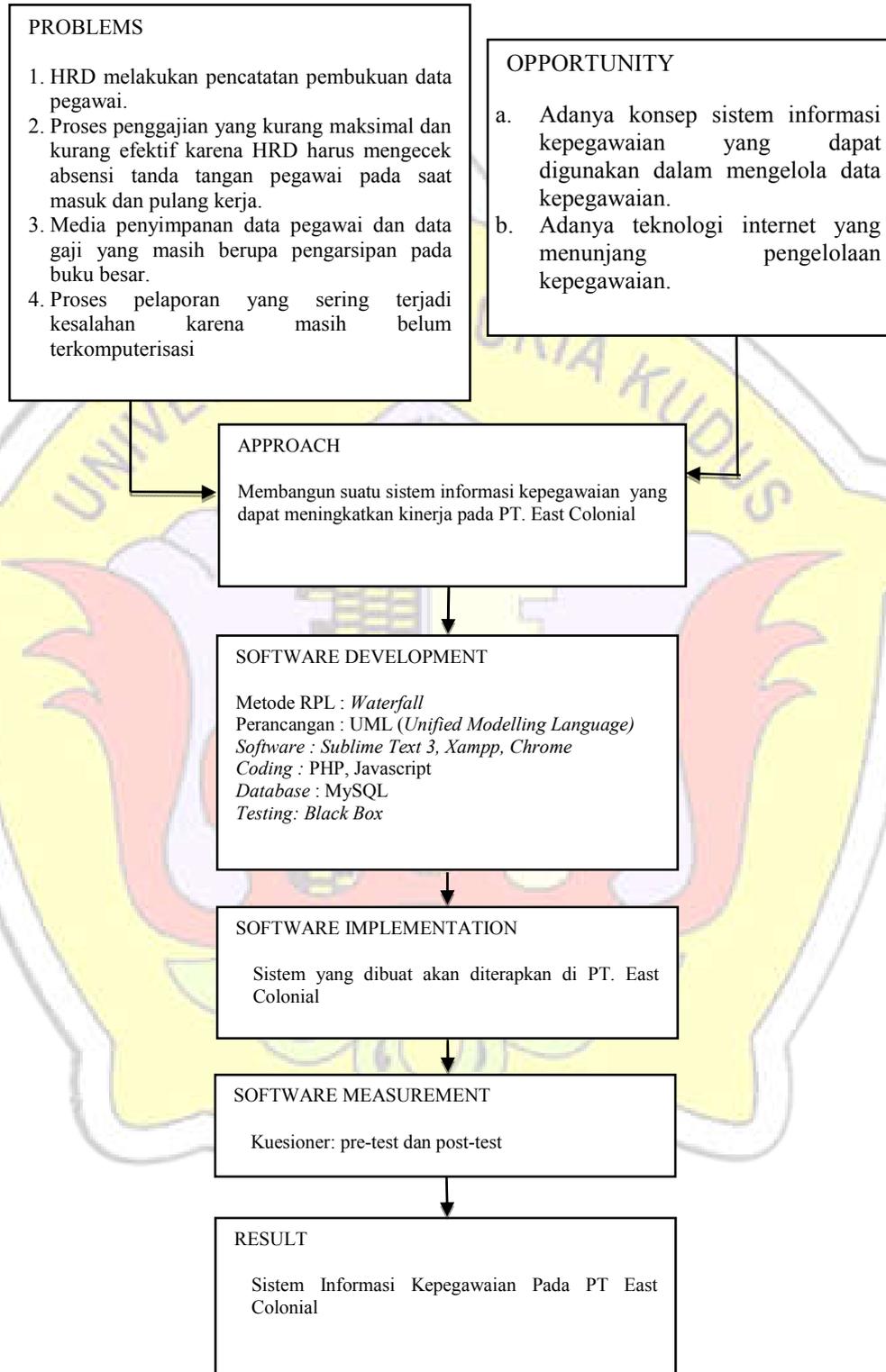
Pada *Activity* diagram menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak yaitu seperti aksi login, logout, tambah data, ubah data, hapus data, edit data, cari data dan cetak.

5. *Statechart Diagram*

Pada *Statechart* diagram digunakan untuk menggambarkan perubahan status atau transisi status dari sebuah sistem atau objek. Terdapat kondisi tambah untuk menambah data, ubah untuk mengubah atau mengupdate data, hapus untuk menghapus data dan cari untuk mencari data. Selain itu terdapat kondisi login untuk masuk sistem dan logout untuk keluar sistem.

1.7 Kerangka Pemikiran

Adapun kerangka penelitian yang akan dilakukan dalam pembuatan sistem informasi tersebut adalah sebagai berikut:



Gambar 1. 1 Kerangka Pemikiran