

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah dimanfaatkan di berbagai bidang kehidupan, seiring perkembangan zaman, Teknologi informasi membantu manusia untuk menciptakan berbagai pekerjaan mendukung perbaikan ekonomi. Serta teknologi merupakan sarana bagi pengguna untuk terus berevolusi hingga sekarang, sebagai alat bantu dan penghubung dalam perkembangan informasi di berbagai bidang kehidupan yang dapat meningkatkan secara cepat dan lebih baik dan memotivasi manusia untuk terus berfikir menciptakan teknologi-teknologi baru. Teknologi informasi saat ini sangat dibutuhkan untuk membantu seseorang dalam hal manajemen perusahaan agar perusahaan tersebut lebih efektif dan kreatif.

Salah satu perusahaan yang berada di Kota Kudus dan terkenal dengan produk-produknya yaitu perusahaan Fa Menara Kudus. Perusahaan Fa Menara Kudus beralamatkan di Jl Besito No 35 Kabupaten Kudus. Perusahaan ini merupakan salah satu perusahaan tertua dibidang Al quran di Jawa. Perusahaan ini dibangun sejak tahun 1980 oleh Alm. H. Zainuri dan saat ini perusahaan telah di pegang oleh salah satu anak beliau bernama H. Fatoni Zainuri Nur. Selama 40 Tahun beroperasi perusahaan ini diketahui jumlah karyawan disana sejumlah 175 orang. Di perusahaan tersebut masih bersifat konvensional dilihat dari salah satu aspek yaitu pengelolaan penggajian karyawan.

Dalam proses bisnis yang berlangsung disana tentang penggajian karyawan dibedakan. Penggajian di Fa Menara Kudus dibagi menjadi tiga golongan yaitu bulanan, harian, dan juga borongan. Parameter yang digunakan perusahaan dalam menggaji karyawan merupakan penjumlahan dari gaji pokok ditambah tunjangan kehadiran ditambah dengan lemburan dikurangi dengan keterlambatan dan juga iuran bpjs (jika ada) menghasilkan sisa maka itu lah gaji yang akan didapatkan oleh karyawan disana. Pendataan komponen dalam penggajian tersebut masih bersifat manual dengan menulis tangan untuk kehadiran karyawan dan juga lemburan,

sehingga hal seperti ini berakibatkan ketika mau membuat perhitungan gaji terdapat item yang hilang sering kali yaitu lemburan karyawan hal ini menjadi merugikan karyawan nantinya.

Mengetahui permasalahan yang terjadi di perusahaan Fa Menara Kudus maka dibutuhkan sebuah solusi berupa suatu sistem yang dapat membantu manajemen penggajian karyawan disana. Sehingga penulis mengangkat permasalahan tersebut untuk dijadikan laporan tugas akhir skripsi dengan judul “**Sistem Informasi Manajemen Personalia Dalam Penggajian Karyawan Pada Fa Menara Kudus Berbasis Android**” yang diharapkan dapat diterapkan dan membantu pengelolaan penggajian perusahaan tersebut.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini yaitu, bagaimana merancang dan membangun Sistem Informasi Manajemen Personalia Dalam Penggajian Karyawan Pada Fa Menara Kudus Berbasis Android.

1.3 Batasan Masalah

Dalam penelitian yang akan dilakukan ini perlu adanya pembatasan masalah agar ruang lingkup yang dibahas tidak meluas dan menyimpang ke hal yang lain dan menyimpang dari tujuan penelitian. Adapun batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Sistem akan digunakan oleh admin personalia, karyawan, dan juga pemilik
2. Sistem digunakan untuk merekap data kehadiran karyawan, gaji dan tunjangan karyawan berdasarkan golongan (borongan, harian dan bulanan)
3. Sistem akan menghasilkan informasi berupa rekap kehadiran dan gaji tiap karyawan berdasarkan golongan (borong, harian, dan bulanan), laporan keterlambatan karyawan.
4. Sistem akan dikembangkan berbasis android dengan bahasa pemrograman PHP, Dart dan MySql.

1.4 Tujuan

Penelitian ini mempunyai tujuan untuk menghasilkan sebuah aplikasi yang memudahkan dalam pengelolaan penggajian karyawan yang ada di FA Menara Kudus agar lebih efektif dan transparan.

1.5 Manfaat

Manfaat dari penelitian ini, adalah sebagai berikut:

1. Bagi Mahasiswa

- a. Sebagai sarana bagi mahasiswa untuk melatih keterampilan dalam menyelesaikan permasalahan di lingkungan organisasi.
- b. Untuk mengimplementasikan ilmu yang didapat selama proses perkuliahan.
- c. Untuk menambah wawasan dan pengetahuan di bidang teknologi informasi.

2. Bagi Akademis

- a. Mengetahui seberapa pemahaman mahasiswa terkait ilmu yang telah diajarkan selama menempuh perkuliahan, baik yang bersifat teori maupun praktek.
- b. Dapat memperbanyak studi tentang sistem informasi di Program Studi Sistem Informasi.

3. Bagi Instansi

- a. Mempermudah pengelolaan penggajian karyawan.
- b. Mempermudah hubungan kerja sama antara Program Studi Sistem Informasi Universitas Muria Kudus dengan Perusahaan Fa Menara Kudus.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1. Metode Pengumpulan Data

Salah satu faktor penting dalam pembangunan/ pengembangan sistem informasi ialah memahami sistem yang ada dan permasalahannya. Selain itu harus

mengetahui bagian-bagian mana yang akan dipelajari. Terdapat beberapa teknik pengumpulan data yang sering digunakan dalam melakukan penelitian guna memperoleh data yang akurat dan relevan. Pada penelitian ini penulis melakukan pengumpulan dengan cara:

1. Sumber Data Primer

Data primer merupakan data yang didapatkan secara langsung dari objek penelitian yang meliputi :

a. Observasi

Observasi merupakan Teknik pengumpulan data dengan mengamati secara langsung kegiatan yang dilakukan oleh objek. Salah satu keuntungan dari pengamatan langsung/ observasi ini adalah bahwa sistem analisis dapat lebih mengenal lingkungan fisik seperti tata letak ruangan serta peralatan serta sangat membantu untuk melihat proses bisnis beserta kendala-kendalanya.

Observasi dilaksanakan secara langsung datang ke Fa Menara Kudus untuk mengumpulkan sampel-sampel data lapangan untuk keperluan penelitian yang meliputi : Data Karyawan dan contoh slip gaji karyawan.

b. Wawancara

Wawancara merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab kepada seorang informan atau seorang otoritas (seorang ahli atau yang berwenang dalam suatu masalah). Pertanyaan-pertanyaan yang diajukan biasanya disiapkan terlebih dahulu yang diarahkan kepada informasi-informasi untuk topik yang akan digarap. Dengan wawancara yang baik maka peneliti tidak hanya akan mendapatkan pokok masalah yang ada, tetapi juga mengetahui bagaimana masing-masing orang yang terlibat didalamnya berpikir dan mengambil keputusan.

Teknik wawancara dilakukan dengan tanya jawab kepada pegawai personalia, cara menghasilakan nilai gaji karyawan melalui beberapa *variabel*.

2. Sumber Data Sekunder

Data sekunder merupakan data yang diperoleh secara tidak langsung dari objek penelitian. Data sekunder tersebut bisa diperoleh dari literatur ataupun buku.

a. Studi Dokumentasi

Dokumen merupakan catatan peristiwa atau kejadian yang sudah berlaLu. Dokumen ini berbentuk suatu catatan dan gambar dari hasil kegiatan yang dilakukan

dalam proses observasi yang telah dilakukan seperti skripsi atau tugas akhir dan jurnal ilmiah tentang sistem informasi manajemen penggajian karyawan.

b. Studi Kepustakaan

Studi kepustakaan diperoleh dari buku-buku yang sesuai dengan tema permasalahan penelitian yaitu sistem informasi manajemen penggajian karyawan.

1.6.2. Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan yang diterapkan pada penelitian ini adalah dengan pengembangan metode waterfall. Waterfall Model merupakan model klasik yang sederhana dengan aliran sistem yang linier. Output dari setiap tahap merupakan input bagi tahap berikutnya. Jika Terjadi modifikasi pada tahap tertentu (data tidak sesuai dengan dokumen sebelumnya) maka proses harus kembali pada tahap sebelumnya untuk penyesuaian dan peninjauan ulang, dimana setiap tahapan selalu dilakukan verifikasi atau testing. Tahapan pada model waterfall meliputi:

1. Analisis kebutuhan perangkat lunak

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

2. Desain perangkat lunak

Desain perangkat lunak adalah proses multi langkah yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak arsitektur perangkat lunak, termasuk struktur data, representasi antarmuka, dan prosedur pengkodean. Tahap ini mentranslasi kebutuhan perangkat lunak dari tahap analisis kebutuhan ke representasi desain agar dapat diimplementasikan menjadi program pada tahap selanjutnya. Desain perangkat lunak yang dihasilkan pada tahap ini juga perlu didokumentasikan.

3. Pembuatan Kode Program

Desain harus ditranslasikan ke dalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain.

4. Pengujian

Pengujian fokus pada perangkat lunak secara dari segi logik dan fungsional dan memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (error) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan.

5. Pendukung atau Pemeliharaan

Tidak menutup kemungkinan sebuah perangkat lunak mengalami perubahan ketika sudah dikirimkan ke user. Perubahan bisa terjadi karena adanya kesalahan yang muncul dan tidak terdeteksi saat pengujian atau perangkat lunak harus beradaptasi dengan lingkungan baru. Tahap pendukung atau pemeliharaan dapat mengulangi proses pengembangan mulai dari analisis spesifikasi untuk perubahan perangkat lunak yang sudah ada, tapi tidak untuk membuat perangkat lunak baru.

1.6.3. Metode Perancangan Sistem

Pada perkembangan teknik pemrograman berorientasi objek, munculah sebuah standarisasi bahasa pemodelan untuk pembangunan perangkat lunak yang dibangun dengan menggunakan teknik pemrograman berorientasi objek, yaitu *Unified Modelling Language* (UML). UML muncul karena adanya kebutuhan pemodelan visual untuk menspesifikasikan, menggambarkan, membangun, dan dokumentasi dari sistem perangkat lunak. UML merupakan bahasa visual untuk pemodelan dan komunikasi mengenai sebuah sistem dengan menggunakan diagram dan teks-teks pendukung. (Rosa, 2018). Berikut ini jenis-jenis diagram *Unified Modelling Language* (UML) antara lain:

1. Use Case Diagram

Use Case Diagram merupakan pemodelan untuk kelakuan (*behavior*) sistem informasi yang akan dibuat. Use case mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat. Use case digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi tersebut.

2. Class Diagram

Diagram kelas atau class diagram menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. Kelas memiliki apa yang disebut atribut dan metode atau operasi.

3. Sequence Diagram

Sequence diagram menggambarkan kelakuan objek pada use case dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan pesan yang dikirimkan yang diterima antar objek. Secara grafis menggambarkan bagaimana objek berinteraksi satu sama lain melalui pesan pada sekuensi sebuah use case atau operasi.

4. Statechart Diagram

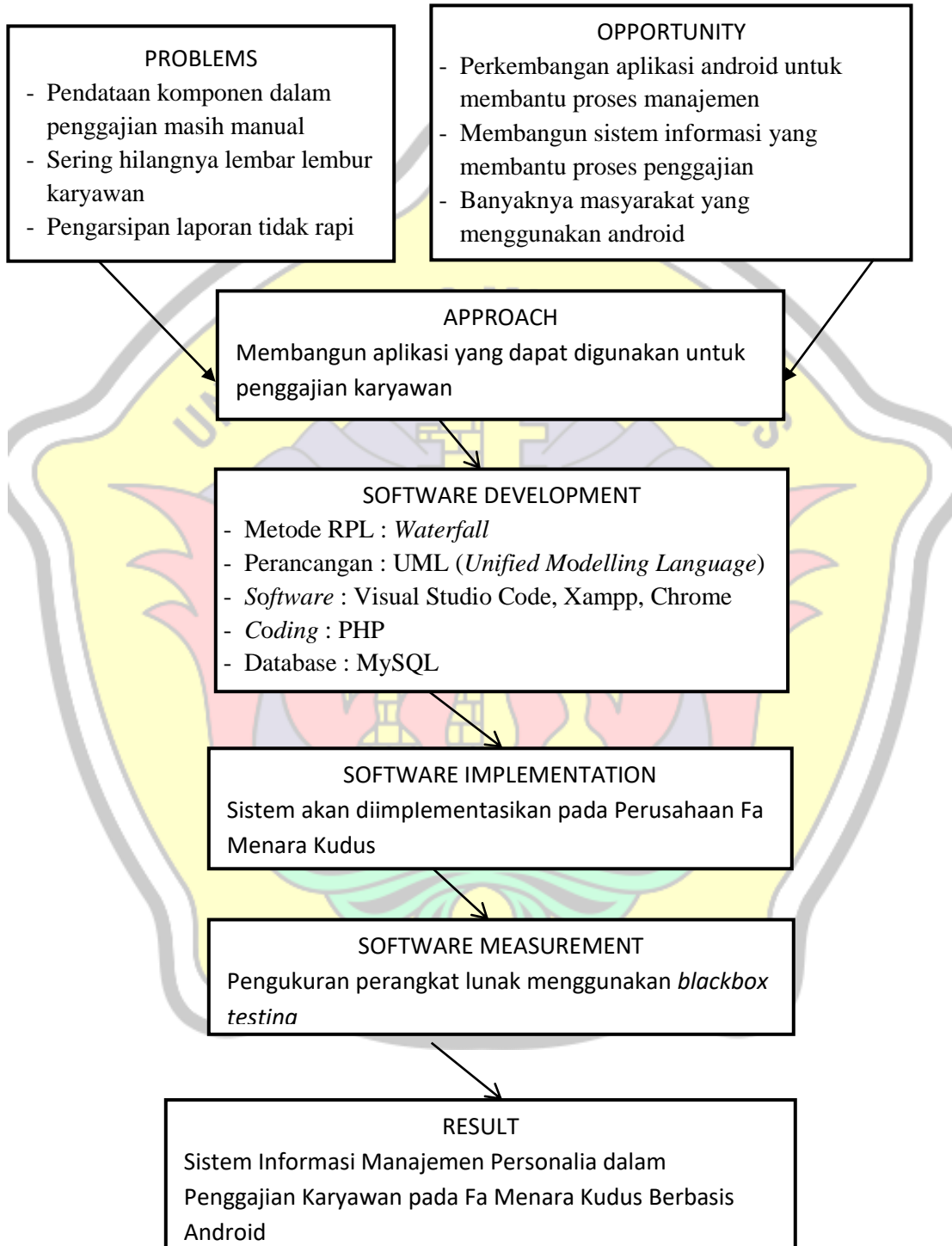
Statechart diagram atau dalam Bahasa Indonesia disebut diagram mesin digunakan untuk menggambarkan perubahan status atau transisi dari sebuah mesin atau sistem atau objek. Diagram ini mengilustrasikan siklus hidup objek berbagai keadaan yang dapat diasumsikan oleh objek dan kejadian-kejadian (events) yang menyebabkan objek berpindah dari satu tempat ke tempat yang lain.

5. Activity Diagram

Activity diagram yaitu diagram yang menggambarkan workflow atau aliran kerja atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak. Yang perlu diperhatikan disini adalah bahwa diagram aktivitas menggambarkan aktivitas sistem bukan apa yang dilakukan aktor, jadi aktivitas yang dapat dilakukan oleh sistem.

1.7 Kerangka Pemikiran

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



Gambar 1.1 Kerangka Pemikiran