

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam era saat ini pengumpulan data, pengolahan data dan juga untuk distribusi data menjadi peran kunci yang sangat dibutuhkan. Untuk menunjang peranan informasi dan data tersebut, perkembangan teknologi komunikasi juga harus dikembangkan di perusahaan ini. Perkembangan teknologi ini sangat diperlukan sebagai reaksi terhadap kebutuhan informasi. Perancangan aplikasi ini sangat membantu dalam pengolahan data pada CV. ERBIZZ UTAMA. Termasuk di perusahaan, data yang dikelola cukup banyak sehingga perlu adanya sistem yang meringankan absensi perusahaan dalam mengolah data dan mengakses informasi yang diperlukan. Absensi adalah salah satu hal vital bagi sebuah instansi pemerintah atau perusahaan, karena akan menjadi tolak ukur bagi kehadiran karyawan untuk melakukan kewajiban mereka.

CV. ERBIZZ UTAMA yang didirikan pada tahun 2020 yang berlokasi di Jalan Aries, Sinar Kompas Utama, Tambun Selatan, Kabupaten Bekasi, Jawa Barat. CV. ERBIZZ UTAMA merupakan perusahaan yang bergerak dalam bidang penyediaan barang sekaligus jasa untuk keperluan perkantoran. Segala jenis produk peralatan perkantoran seperti jenis alat tulis, buku, map dan masih banyak lainnya. Perusahaan ini merupakan distributor peralatan kantor yang melayani permintaan dari wilayah Kabupaten Bekasi. CV. ERBIZZ UTAMA masih menggunakan arsip manual dalam melakukan absensi tersebut bisa dimanipulasi atau hilang sehingga bukti laporan absen tidak diketahui. CV. ERBIZZ UTAMA juga membutuhkan sistem laporan yang dapat mengetahui karyawan yang masuk pada perusahaan tersebut.

Berdasarkan uraian di atas maka penulis tertarik untuk mengambil penelitian dengan judul “Perancangan sistem absensi PADA CV. ERBIZZ UTAMA berbasis *web* menggunakan metode *Waterfall*”.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang diatas, peneliti mengidentifikasi permasalahan-permasalahan yang ada, diantaranya:

- a. Belum sempurnanya sistem absensi pada perusahaan tersebut.
- b. Kesulitan perusahaan dalam menginformasikan dan mengevaluasi data-data absensi karyawan.
- c. Lambatnya proses pencarian data absensi karyawan

1.3 Rumusan Masalah

Bagaimana cara merancang aplikasi ini dengan baik dan menyempurnakan sistem pada aplikasi ini. Tujuan dibangunnya sistem ini agar mempermudah proses absensi pada perusahaan tersebut.

1.4 Batasan Masalah

Untuk menyelesaikan persoalan yang ada maka dibuat batasan masalah pada sistem informasi absensi di CV. ERBIZZ UTAMA sebagai berikut:

- a. Aplikasi dibangun berbasis *website* dengan menggunakan bahasa pemrograman *Hypertext preprocessor* (PHP) dan *Database* yang digunakan adalah *MySQL*.
- b. Aplikasi ini hanya membahas tentang proses absensi karyawan pada CV. ERBIZZ UTAMA.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan berbagai informasi yang penulis peroleh, maka penyusun skripsi ini diharapkan memiliki tujuan berikut:

- a. Merancang dan membangun sistem informasi yang awalnya masih belum sempurna menjadi terkomputerisasi ke dalam sistem.
- b. Merancang sistem absensi karyawan agar dapat menginformasikan dan mengevaluasi data- data absensi karyawan di perusahaan.
- c. Merancang aplikasi ini agar mempercepat pencarian data-data di dalam perusahaan tersebut.

1.6 Manfaat Penelitian

Merupakan kegunaan hasil penelitian, baik bagi kepentingan pengembangan program maupun kepentingan ilmu pengetahuan.

1.6.1. Bagi Peneliti

Untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan dari mata kuliah skripsi pada Fakultas Ilmu Komputer Program Studi Informatika yang memiliki bobot 5 SKS (Sistem Satuan Kredit) serta mendapatkan pengetahuan; selain itu untuk mengetahui tingkat keefektifitas aplikasi yang penulis buat untuk CV ERBIZZ UTAMA.

1.6.2. Bagi CV. ERBIZZ UTAMA

- a. Untuk karyawan : untuk mengenalkan kepada karyawan teknologi informasi yang digunakan untuk pengolahan absensi.
- b. Untuk perusahaan : memberikan informasi yang akurat dalam absensi karyawan dan memantau tingkat kedisiplinan karyawan.

1.7 Tempat dan Waktu Penelitian

Berdasarkan tugas akhir pada kurikulum yang ada pada Fakultas Ilmu Komputer Program Studi Informatika Universitas Bhayangkara Jakarta Raya, saya melakukan penelitian di :

- Tempat : CV. ERBIZZ UTAMA
Alamat : JL. Aries Blok A21 No. 9 RT 001/RW 002, Tambun Selatan, Kabupaten Bekasi Kecamatan Tambun Selatan.
Waktu : Waktu yang digunakan penulis untuk penelitian ini dilaksanakan pada 01 Oktober s.d 31 Oktober 2021.

1.8 Metode Penelitian

Metode penelitian adalah langkah yang dimiliki dan dilakukan oleh peneliti dalam rangka untuk mengumpulkan informasi atau data serta melakukan investigasi pada data yang telah didapatkan tersebut.

1.8.1. Wawancara

Adalah metode pengumpulan data dengan melakukan sesi tanya jawab secara langsung dengan pihak – pihak yang bersangkutan dalam bidang yang diteliti untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan.

1.8.2. Observasi

Adalah mengumpulkan data dengan melakukan pengamatan langsung dan pencatatan secara sistematis dengan tujuan agar memperoleh data yang objektif.

1.9 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan merupakan uraian tentang susunan penulisan itu sendiri yang dibuat secara teratur dan terperinci sehingga dapat memberikan gambaran secara menyeluruh. Adapun sistematika penulisan pada penelitian ini terbagi menjadi lima bab, yaitu sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat, tempat dan waktu penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi teori – teori berdasarkan sumber yang relevan sebagai panduan pada penyusunan laporan skripsi.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini membahas tentang Obyek Penelitian, Kerangka penelitian, Analisis sitem berjalan, Analisis usulan sistem, Analisis kebutuhan sistem dan Kerangka pemikiran.

BAB IV PERANCANGAN SISTEM DAN IMPLEMENTASI

Pada bab ini memaparkan dan menganalisis data-data yang didapatkan dari hasil pengujian.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini menjelaskan mengenai kesimpulan akhir penelitian dan saran-saran yang direkomendasikan berdasarkan pengalaman di lapangan untuk perbaikan selanjutnya.

