

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan Teknologi Informasi (TI) dan ilmu pengetahuan pada masa globalisasi telah berkolaborasi dengan banyak bidang ilmu lainnya dan merambah ke segala bidang. TI membawa perubahan yang sangat mendasar bagi perusahaan misalnya pemanfaatan aplikasi penggajian.

CV. Watro F3D Mandiri merupakan sebuah perusahaan yang didirikan pada tahun 2014 dengan 10 karyawan, perusahaan yang bergerak dibidang penjualan alat elektronik depot air isi ulang. Sistem yang digunakan oleh perusahaan ini dalam memasarkan produknya ke pihak customer dengan cara sale door to door atau penjualan dari rumah ke rumah.

Di CV.Watro F3D Mandiri masih menggunakan penggajian karyawan dengan sistem manual yang dimana karyawan datang untuk mendapatkan absen dengan di catat dikertas, dengan catatan absen itu karyawan mendapatkan gaji yang diterima sesuai dengan daftar kehadiran/absen.

Aplikasi Penggajian adalah sebuah sistem yang dapat mencatat dan memproses data gaji pegawai, dimana data tersebut digunakan sebagai dasar besarnya jumlah gaji yang dibayarkan kepada pegawai atas layanan yang mereka berikan dan absensi karyawan dalam bekerja. Aplikasi ini didesain khusus untuk perusahaan yang belum mempunyai alat yang canggih seperti sistem yang sudah sinkronisasi atau otomatisasi dengan kehadiran, aplikasi ini dibangun untuk menghindari kesalahan-kesalahan dalam perhitungan rekap gaji karyawan. Dengan adanya program aplikasi penggajian ini, maka penginputan data dan penyusunan dapat mudah dilakukan.

Laporan dapat dilakukan secara cepat dan tepat. CV. Watro F3D Mandiri saat ini sedang membutuhkan sistem penggajian berbasis web untuk memudahkan sistem penggajian untuk karyawannya.

E-Slip gaji adalah slip gaji online yang dapat memudahkan perusahaan dalam menyimpan data slip gaji karyawan sehingga mengurangi penggunaan kertas yang memungkinkan slip gaji akan hilang atau rusak dan untuk mendapatkan bukti fisik dari slip gaji elektronik ini, karyawan bisa mendapatkan slip gaji pdf dan mencetaknya.

Berdasarkan uraian yang telah saya jelaskan diatas, maka diambil judul “Perancangan Sistem Penggajian Karyawan Berbasis Web Menggunakan Metode *Extreme Programing* Pada CV. Watro F3D Mandiri” melalui sistem aplikasi pemograman dengan database MySQL yang dapat menyimpan data karyawan serta rekap absensi setiap karyawan dan memberitahu user tentang rincian gaji yang mereka dapatkan nantinya.

Sistem penggajian ini dirancang dan di implementasikan untuk membantu kegiatan operasional perusahaan agar lebih efektif dan meminimalisir kesalahan yang ada, selain itu dalam proses perhitungan penggajian karyawan yang cepat akan menguntungkan perusahaan dikarenakan menghemat jumlah pegawai sehingga pengeluaran untuk menggaji juga berkurang dan keuangan perusahaan meningkat.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, adapun hal yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu :

1. Belum adanya sistem terkomputerisasi serta masih manualnya sistem penggajian, oleh sabab itu rentan terjadinya kehilangan data dan keselisihan data yang menyebabkan kurang efisiensi dalam pengolahan data gaji karyawan.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, maka dapat saya rumuskan permasalahan dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana Merancang Sistem Penggajian Berbasis Web pada CV.Watro F3D Mandiri?
2. Bagaimana Mengimplementasikan Sistem Penggajian Berbasis Web pada CV. Watro F3D Mandiri?

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah diatas, maka batasan dalam penelitian ini yaitu :

2. Penelitian ini berfokus mengenai perancangan gaji karyawan berbasis web berdasarkan jumlah kehadiran karyawan, lembur dan potongan karyawan pada CV.Watro F3D Mandiri.
3. Laporan yang dihasilkan dalam aplikasi ini berupa e-slip dan laporan presensi.

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini, maka penyusunan skripsi ini diharapkan memiliki tujuan berikut:

1. Merancang dan mengimplementasikan sebuah sistem penggajian karyawan berbasis web yang bertujuan membantu mengolah data penggajian di CV. Watro F3D Mandiri, serta meminimalisir terjadinya kehilangan data dan keselisihan data.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Dapat memberikan sistem penggajian yang efektif dan efisien pada CV. Watro F3D Mandiri dan mampu mengurangi penggunaan kertas yang berlebihan serta

mengurangi resiko hilang atau rusaknya slip gaji karyawan.

2. Hasil penelitian dapat digunakan untuk membantu mempermudah penggajian karyawan pada CV. Watro F3D Mandiri.
3. Bagi mahasiswa penelitian ini diharapkan dapat menambahkan ilmu pengetahuan dan informasi.

1.7 Metodologi Penelitian

Pada penyusunan metode penelitian ini penulis bermaksud agar menjadi lebih terarah. Metode yang diterapkan adalah sebagai berikut :

1.7.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang dilakukan dalam Tugas Akhir ini, penulis menggunakan beberapa metode, yaitu dengan cara:

1. Observasi

Penulis melakukan pengamatan langsung terhadap pada objek penelitian yang merupakan sumber data, dalam hal ini yang terlibat adalah CV Watro F3D Mandiri.

2. Wawancara

Dalam penulisan skripsi ini untuk mengumpulkan data serta menganalisis kebutuhan sistem yang akan dibangun, maka penulis melakukan wawancara. Penulis mewawancarai Direktur Utama CV. Watro F3D Mandiri untuk mengetahui lebih lengkap informasi.

3. Studi Pustaka

Sumber atau rujukan penulis dalam penulisan dan menyusun skripsi ini, yang berisi suatu urutan tulisan di akhir sebuah karya ilmiah yang memiliki kandungan berupa nama penulis, penerbit, judul tulisan, tahun terbit, dan identitas penerbit. Yang didapatkan melalui buku referensi, jurnal, internet, catatan, dan literatur yang berhubungan dengan penelitian ini.

1.7.2 Metode Perancangan

Dalam Perancangan sistem penggajian karyawan ini penulis menggunakan perancangan dengan *Unified Modeling Language (UML)* implementasi rancangan sistem ke database *MySQL*, dengan menggunakan metode *Extreme Programming*.

1.7.3 Metode Pengujian

Pengujian sistem dilakukan dengan menggunakan metode *Black Box Testing*, uji coba dilakukan untuk pengujian fungsional terhadap sistem yang telah dibuat agar dapat menghasilkan output yang sesuai dengan rancangan yang diinginkan.

1.8 Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang digunakan yaitu metode *extreme programming*. Metode pengembangan sistem diupayakan agar dalam membuat penelitian ini dapat menghemat biaya dan waktu dalam proses perancangan yang sederhana.

1.9 Sistematika Penulisan

Laporan ini terdiri dari lima bab dimana dalam setiap bab terdiri dari sub bab. Adapun sistematika penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini akan membahas mengenai latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metodologi penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai landasan-landasan teori yang berhubungan dengan topik pembahasan seperti konsep dasar sistem, manfaat sistem informasi presensi, software pendukung (tools software) yang berkaitan dengan proses perancangan UML, PHP, Codeigniter, Bootstrap, database, dan pengujian Black-Box.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai metode-metode penelitian yang digunakan diantaranya metode penelitian, metode pengumpulan data, metode pengembangan sistem, Analisa proses yang sedang berjalan, pokok permasalahan yang dihadapi.

BAB IV IMPLEMENTASI

Dalam bab ini menjelaskan alur perancangan sistem informasi serta hasil implementasi.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini akan dijelaskan kesimpulan dan saran dari penulisan skripsi yang dibuat serta penulis memberikan saran yang diusulkan untuk pengembangan sistem agar tercapai hasil lebih baik.