

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat ini perkembangan teknologi informasi semakin berkembang dengan pesat. Pengaruh dari perkembangan teknologi tersebut bisa dirasakan dalam persaingan bisnis saat ini. Manfaat yang bisa dirasakan antara lain dapat melalui pengolahan data yang bisa dilakukan secara tepat, cepat, dan akurat dengan bantuan teknologi informasi.

Penerapan Sistem Informasi penggajian dibutuhkan untuk membantu perusahaan dalam mengelola gaji karyawan secara akurat, mengurangi beban pekerjaan bagian HRD, serta membantu manajemen untuk meningkatkan pengendalian internal, sehingga dapat menghindari bentuk kecurangan yang merugikan karyawan dan perusahaan.

PT. Otsuka Indonesia perusahaan yang bergerak dibidang farmasi yang memproduksi cairan infus. Pada bagian gudang di perusahaan ini, pegawai memiliki karyawan tetap, karyawan harian dan karyawan borongan. Tenaga kerja borongan adalah tenaga kerja yang bekerja dengan menerima upah didasarkan atas volume pekerjaan atau satuan hasil kerja. Dengan proses pengolahan data yang masih manual dengan menggunakan program bantu *MS. Excel*. Perusahaan kesulitan melakukan pencatatan barang yang telah dikerjakan. Hal ini bisa menyebabkan terjadinya kesalahan dalam pencatatan data dan kecurangan dalam perhitungan gaji. Selain itu, penginputan data secara manual juga memakan waktu yang lama.

Dari masalah – masalah di atas maka perlu dibuat sebuah sistem yang berbasis *web* yang terintegrasi untuk membantu meringankan tugas manajemen. Oleh karena itu, timbul dorongan untuk menyusun penelitian sistem informasi laporan gaji berbasis *web* menggunakan metode SDLC *Waterfall* dengan alat bantu *Scanner Barcode* dalam penginputan data.

Penerapan metode SDLC *Waterfall* dapat menjadi solusi dari permasalahan diatas, karena metode tersebut menyusun sistem baru untuk mengganti sistem lama secara keseluruhan atau memperbaiki bagian-bagian tertentu dalam sistem lama (Mardinata & Khair, 2017). Sebelumnya metode *Waterfall* pernah diterapkan pada PT Indokom Samudra Persada (Intan Pertiwi, 2022). Dalam penelitian tersebut, sistem yang dibuat adalah sistem diharapkan bisa membantu dalam pengolahan dan perhitungan data, serta pembuatan laporan secara cepat. Dalam sistem yang sebelumnya belum tersedia otorisasi pencarian data karyawan, kini sistem yang baru sudah tersedia fasilitas untuk mencari data karyawan dan akan sedikit membantu Admin dalam mengontrol data Karyawan borongan mengingat jumlah karyawan yang cukup banyak.

Pada PT. Medina (Ricki Sastra, dkk 2019), pengolahan data laporan gaji masih konvensional. Hal ini membuat proses pembuatan laporan menjadi lama dan terdapat banyak kekurangan di dalamnya. Dalam merancang sistem informasi yang baru peneliti menggunakan metode pengembangan perangkat lunak *Waterfall* dengan tahapan analisa, desain, pengkodean dan pemeliharaan. Sistem informasi yang baru yang diimplementasikan dengan pemrograman *visual basic* dan *Microsoft Access* sebagai *database*. Perancangan perangkat lunak sistem

informasi penggajian bertujuan untuk memberikan kemudahan perusahaan dalam mengolah data penggajian.

Oleh sebab itu, agar menjadi kelebihan dari penelitian terdahulu sistem informasi laporan gaji berbasis *web* ini dengan dibekali *Scanner Barcode*. Pegawai borongan tidak perlu lagi menginputkan data dengan menulis di buku, hanya dengan *scan barcode* pada produk yang dikerjakan, proses penghitungan gaji dari produk akan secara otomatis tersimpan di sistem. Sehingga perusahaan dapat memonitoring proses pemindahan produk agar dapat mengurangi kecurangan atau kesalahan dalam proses penggajian pegawai borongan.

1.2 Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang yang telah dijelaskan, maka rumusan masalah yang akan dikaji dalam penelitian skripsi ini adalah bagaimana membangun sebuah aplikasi sistem informasi yang efektif dalam pengolahan gaji pegawai borongan dengan komputerisasi. Dengan begitu bagian staff keuangan tidak harus melakukan perhitungan gaji pegawai borongan dengan cara manual.

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dilakukannya penelitian ini adalah membuat Sistem penggajian pada pegawai borongan di PT. Otsuka Indonesia yang terkomputerisasi dengan baik. Pembuatan sistem ini bertujuan untuk membuat sebuah aplikasi yang dapat memudahkan staff penggajian pegawai borongan untuk mengelola dan memproses data gaji dengan cepat, juga mempermudah

dalam pembuatan laporan. Sehingga dapat menghemat waktu, tenaga dan biaya. Selain itu sistem ini juga memberikan kemudahan bagi manajer untuk memperoleh informasi baik tentang pegawai maupun tentang keuangan khususnya penggajian.

1.4 Batasan Masalah

Batasan Masalah yang dibahas dalam Sistem Penggajian Pegawai Borongan ini adalah:

1. Hanya digunakan untuk penggajian pegawai borongan pada PT. Otsuka Indonesia.
2. Pengelolaan data barang atau produk yang masuk dari produksi ke gudang utama yang dikerjakan oleh pegawai borongan.
3. Menyajikan informasi berupa informasi laporan gaji yang dikeluarkan untuk pegawai borongan.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah:

1. Pengolahan data gaji pegawai borongan di PT. Otsuka Indonesia menjadi lebih mudah.
2. Waktu yang digunakan untuk pengolahan data gaji karyawan lebih sedikit atau tidak memakan waktu yang cukup lama.

3. Membantu Staff khusus bagian penggajian pegawai borongan agar lebih cepat memproses laporan penggajian, sehingga perusahaan tidak sering melemburkan staff tersebut.
4. Perusahaan dapat mengendalikan proses pemindahan produk sehingga dapat mengurangi kecurangan atau kesalahan dalam proses penggajian pegawai borongan.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Tempat Dan Waktu Penelitian

1. Objek penelitian

Nama intansi : PT. Otsuka Indonesia

Alamat : Jl. Sumber Waras No.25 Kalirejo, Kec. Lawang, Malang

Kode pos : 65216

Telepon : (0341) 426244

2. Waktu penelitian

Waktu Penelitian ini dilaksanakan pada bulan februari 2023.

Tabel 1.1 Waktu Pelaksanaan Penelitian

TAHAP	FEBRUARI				MARET				APRIL				MEI				JUNI				JULI			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Pengumpulan Data dan Perencanaan	■	■	■	■																				
Analisa dan Perancangan					■	■	■	■																
Koding									■	■	■	■	■	■	■	■								
Testing																					■	■	■	■

1.6.2 Bahan Dan Alat Penelitian

1. Perangkat Keras
 - a. Laptop.
 - b. 64 bit *Architecture Processor*.
 - c. 8 GB *Random Access Memory* (RAM).
 - d. Sistem Operasi *Windows* 10.
 - e. *Scanner Barcode* model tembak
2. Perangkat Lunak
 - a. Browser Internet (*Google Chrome* atau *Mozilla Firefox*).
 - b. *XAMPP*.
 - c. *Visual Studio Code*
 - d. *MySQL*.
 - e. *Barcode to PC*
3. Bahan
 - a. Barang atau Produk Pabrik
 - b. *Barcode* barang

1.6.3 Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data yang benar - benar akurat relevan dan efisien maka penulis mengumpulkan data dengan cara:

1. Wawancara

Peneliti melakukan wawancara langsung dengan pegawai borongan serta Staff khusus bagian penggajian pegawai borongan di PT. Otsuka Indonesia.

2. Studi pustaka

Studi kepustakaan dilakukan dengan cara mencari bahan-bahan yang mendukung dan berkaitan dengan sistem informasi laporan gaji berbasis *web* dengan metode SDLC *Waterfall* dan *Barcode*. Hal ini bertujuan agar peneliti memiliki landasan teori yang kuat dalam menarik kesimpulan.

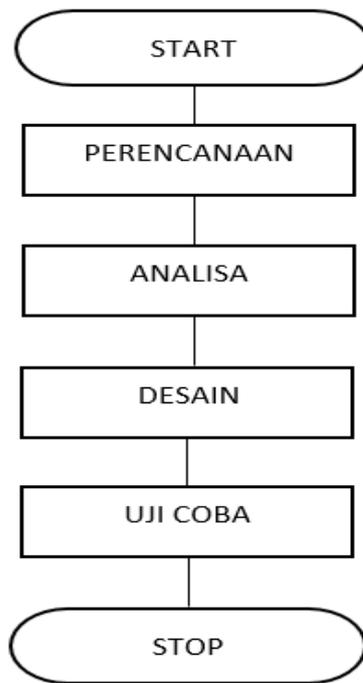
3. Observasi

Melakukan pengamatan pada dokumen-dokumen dan meninjau langsung bagaimana sistem penggajian pegawai borongan yang lama di PT. Otsuka Indonesia, sehingga diperoleh data yang berhubungan dengan masalah yang akan diteliti.

1.6.4 Analisis Data

Setelah mendapatkan informasi dari wawancara, studi pustaka dan observasi maka akan dimulai analisa sistem menggunakan metode analisa sebab akibat berdasarkan data yang telah ditentukan. Kemudian tahap perencanaan sistem yang sesuai dengan analisa agar sistem berjalan sesuai harapan dan bermanfaat.

1.6.5 Prosedur Penelitian



Gambar 1.1 Prosedur Penelitian

Tahapan-tahapan pada Prosedur Penelitian pada gambar 1.1

1. Perencanaan

Lebih menekankan pada aspek studi kelayakan pengembangan system. Aktivitas-aktivitas yang ada meliputi:

- Mendefinisikan tujuan dan ruang lingkup pengembangan.
- Menentukan dan evaluasi strategi yang akan digunakan dalam pengembangan sistem.
- Penentuan prioritas teknologi dan pemilihan aplikasi.

2. Analisis

Analisis adalah tahap dimana dilakukan beberapa aktivitas berikut:

- Mengklasifikasikan masalah, peluang, dan solusi yang mungkin diterapkan untuk kasus tersebut.
- Analisa kebutuhan pada sistem dan membuat batasan sistem.
- Mendefinisikan kebutuhan sistem.

3. Desain

Desain Informasi: Dalam tahap ini dimodelkan informasi link dari setiap halaman, jika dalam sistem tersebut terdapat *database* maka digunakan tahap *development* dan *database* desain.

Desain Grafis: Dalam tahap ini disesuaikan dari warna, *layout*, gambar dan grafik.

4. Uji Coba

Pengujian yang dilakukan dengan menjalankan sistem dan memasukkan berbagai masukan pada tiap-tiap fungsi dan fasilitas yang dimiliki sistem dan melihat apakah hasil output - nya sesuai dengan yang diharapkan atau sebaliknya.

1.7 Sistematika

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan gambaran secara umum penyusunan tugas akhir ini yang meliputi latar belakang, rumusan masalah, tujuan

penelitian, batasan masalah, manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan proposal Tugas Akhir.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan konsep dan teori dari pembangunan sistem dan aplikasi pendukung sebagai dasar penyusunan proposal Tugas Akhir

BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan tentang sistem yang diterapkan saat ini, permasalahan yang timbul serta akibatnya, desain atau perancangan sistem yang ditawarkan sebagai solusi.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang implementasi dan pembahasan dari aplikasi yang telah dibuat.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi tentang kesimpulan secara keseluruhan dalam penulisan tugas akhir dan saran yang di harapkan secara pengembangan dari karya yang ada serta kemungkinan-kemungkinan dilakukannya pengembangan dan perbaikan apabila masih terdapat beberapa kesalahan yang ada.