

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sistem informasi merupakan kombinasi dari teknologi informasi dan aktifitas orang yang menggunakan teknologi itu untuk mendukung operasi dan manajemen, sehingga sistem informasi sangat dibutuhkan untuk menunjang kinerja di suatu perusahaan. Sistem informasi pada suatu perusahaan sangat berpengaruh terhadap kinerja perusahaan. Ini semua membutuhkan suatu informasi yang tidak hanya tepat waktu, melainkan juga harus benar dan akurat. Dengan berkembangnya teknologi pada saat ini, penerapan teknologi komputer dalam setiap aspek kehidupan sudah dianggap sebagai suatu kebutuhan, hal ini terjadi karena penerapan teknologi komputer dirasakan bisa membuat sebuah pekerjaan menjadi lebih cepat dan mudah.

PT. Mekar Asri Sidorukun adalah perusahaan swasta yang bergerak dalam bidang jasa kontraktor. Proses penghitungan gaji karyawan masih menggunakan proses manual yaitu menggunakan *Microsoft Excel* untuk penghitungan gaji. Proses manual Bagian Admin membutuhkan waktu lama dan bisa terjadi kesalahan dalam memasukkan data dan perhitungan data.

Proses penggajian pada perusahaan ini masih rentan untuk kesamaan data, kesalahan dalam perhitungan, data yang tidak tertata rapi, dan membutuhkan waktu lebih lama untuk proses penghitungan dan pencarian data. Bagian Admin selalu bingung dan membutuhkan waktu lama untuk penghitungan gaji karyawan yang ada di perusahaan. Oleh karena itu perlu dibuatkan aplikasi penggajian untuk perusahaan ini karena mengurangi kebutuhan waktu untuk penghitungan transaksinya,

mengurangi kesalahan dalam memasukkan data dan penghitungan transaksi, data akan tertata rapi sehingga dapat mempermudah dalam pencarian data, dan mengurangi kesamaan data. Dengan adanya aplikasi ini, perusahaan akan lebih mudah dalam penghitungan dan pencarian data dengan waktu yang cepat dan akurat dalam memberikan informasi datanya.

1.2 Perumusan Masalah

Dengan uraian latar belakang diatas, maka perumusan masalah yang akan dibahas adalah bagaimana merancang dan membangun sebuah aplikasi penggajian pada PT. Mekar Asri Sidorukun?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dari sistem yang akan dibangun adalah sebagai berikut :

1. Sistem yang dibuat untuk menghasilkan perhitungan gaji karyawan dalam periode per bulan pada PT. Mekar Asri Sidorukun.
2. Sistem yang dibuat tidak menghitung Tunjangan Hari Raya (THR) karyawan.
3. Sistem yang dibuat tidak membahas tentang PPH 21.

1.4 Tujuan

Adapun tujuan dari pembuatan aplikasi penggajian pada PT. Mekar Asri Sidorukun adalah merancang dan membangun sebuah aplikasi penggajian untuk mempermudah dalam proses penggajian karyawan pada PT. Mekar Asri Sidorukun.

1.5 Manfaat

Beberapa manfaat dari sistem informasi penggajian pada PT. Mekar Asri Sidorukun, antara lain :

1. Bagi PT. Mekar Asri Sidorukun
 - a. Mempermudah dalam proses penghitungan gaji.
 - b. Mengurangi kesalahan dalam penghitungan gaji.
 - c. Memberikan laporan slip gaji.
2. Bagi Pegawai
 - a. Memudahkan dan membantu dalam memasukkan, mencari dan menghitung data.
 - b. Transparansi penghitungan gaji dan simpan saku.
3. Bagi Penulis
 - a. Menambah *skill* pemrograman.
 - b. Menambah portofolio pengerjaan proyek sistem informasi.

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah pembahasan terhadap materi penulisan pada laporan ini, maka dikelompokkan menjadi lima bagian dengan rincian sebagai berikut :

BAB I: PENDAHULUAN

Pada bab ini memuat tentang latar belakang, permasalahan yang dihadapi, batasan masalah dari aplikasi, tujuan kerja praktik, manfaat yang diperoleh baik untuk perusahaan atau penulis dan sistematika penulisan.

BAB II: GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

Pada bab ini menjelaskan tentang sejarah didirikannya PT. Mekar Asri

Sidorukun Cabang Surabaya, deskripsi tempat Kerja Praktik berlangsung serta struktur organisasinya.

BAB III: LANDASAN TEORI

Pada bab ini menjelaskan secara singkat teori-teori yang mendukung dalam laporan Kerja Praktik, diantaranya teori tentang penggajian, sistem, informasi, sistem informasi, sistem informasi penggajian, dan lain-lain.

BAB IV : DISKRIPSI KERJA PRAKTIK

Pada bab ini membahas mengenai gambaran sistem yang dalam bentuk *User Requirement, Software Requirement, Entity Relationship Diagram, Context Diagram, Data Flow Diagram* mengenai perancangan aplikasi yang dibuat. Selain itu, terdapat juga struktur tabel dan desain input/output serta detail aplikasi ini.

BAB V: KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab kelima berisi kesimpulan dari aplikasi yang dibuat apakah sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai serta berisikan saran-saran untuk proses pengembangan aplikasi kedepannya.