

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG MASALAH

Sejalan dengan meningkatnya perkembangan ekonomi dalam segala bidang, maka sudah sewajarnya jika perusahaan dan instansi, baik milik pemerintah maupun swasta mengalami peningkatan di setiap sektor. Dengan adanya peningkatan tersebut perusahaan membutuhkan tenaga kerja yang disebut dengan karyawan, yang ditugaskan perusahaan untuk melaksanakan kegiatan operasional pada perusahaan tersebut [1].

Sumber daya manusia atau karyawan merupakan salah satu sumber daya yang sangat penting didalam satu perusahaan karena karyawan merupakan orang yang menggunakan dan mengelola sumber daya lainnya untuk menjalankan perusahaan. Perusahaan harus dapat menjamin kesejahteraan para karyawan, memberikan penghargaan atas kinerja mereka serta meningkatkan motivasi mereka dengan cara memberikan imbalan kerja berupa gaji, tunjangan dan bonus yang sesuai kepada setiap pegawai. Ini dimaksudkan agar karyawan dapat melihat loyalitas dan kepedulian perusahaan terhadap karyawan sehingga karyawan dapat tetap bekerja dengan baik dan meningkatkan produktifitasnya dalam bekerja [2].

PT. Winner Prima Sekata Jambi merupakan sebuah perusahaan yang bergerak di bidang penjualan batu bara yang memiliki karyawan dengan berbagai bagian dan jabatan. Pengolahan data penggajian karyawan yang terdiri dari gaji pokok, tunjangan, bonus masih dikelola dengan bantuan buku, slip gaji dan

dihitung menggunakan kalkulator kemudian laporan gaji direkap menggunakan *microsoft excel* sehingga terjadi beberapa masalah, yaitu : terkadang terjadinya kesalahan dalam perhitungan gaji karyawan karena harus dihitung satu per satu karyawan setiap bulannya sehingga menyebabkan terkadang jumlah gaji yang diterima dapat tidak sesuai dengan gaji yang sebenarnya. Pencatatan data absensi karyawan masih menggunakan lembaran absensi sehingga akurasi pencatatan waktu kerja karyawan tidak sesuai mengakibatkan proses perhitungan penggajian karyawan menjadi tidak sesuai dengan waktu penerimaan gaji. Pembuatan laporan gaji karyawan yang membutuhkan waktu cukup lama dikarenakan pencarian data gaji karyawan yang harus menghitung satu per satu karyawan.

Melihat permasalahan yang terjadi maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang dituangkan ke dalam bentuk skripsi dengan judul “**Perancangan Sistem Informasi Penggajian Karyawan Pada PT. Winner Prima Sekata Jambi**”.

1.2. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas, maka dapat penulis merumuskan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana merancang sistem penggajian karyawan pada PT. Winner Prima Sekata Jambi menggunakan bahasa pemograman PHP dan DBMS MySQL ?”.

1.3. BATASAN MASALAH

Agar dalam penelitian ini dapat berjalan dengan baik dan terarah Penulis menetapkan ruang lingkup penelitian meliputi :

1. Penelitian hanya membahas mengenai sistem penggajian yang terdapat data karyawan, data divisi, data jabatan, data absensi, data gaji pokok, data tunjangan, data bonus dan laporan-laporan yang dapat dicetak sesuai dengan kebutuhannya.
2. Perhitungan gaji karyawan didapat dari gaji pokok ditambah tunjangan dan bonus dikurangkan potongan absensi, potongan BPJS, dan potongan PPH 21.
3. Penelitian hanya membahas mengenai karyawan / karyawan tetap pada PT. Winner Prima Sekata Jambi
4. Pemodelan sistem menggunakan UML (*Unified Modeling Language*) yang terdiri dari *use case diagram*, *activity diagram*, *class diagram* dan *flowchart*.
5. Sistem dirancang menggunakan bahasa pemrograman PHP dan DMBS MySQL

1.4. TUJUAN PENELITIAN

Adapun tujuan penelitian yang dilakukan oleh penulis, yaitu:

1. Untuk menganalisa sistem informasi penggajian karyawan pada PT. Winner Prima Sekata Jambi.
2. Merancang sistem informasi penggajian karyawan pada PT. Winner Prima Sekata Jambi menggunakan bahasa pemrograman PHP dan DBMS MySQL

1.5. MANFAAT PENELITIAN

Serta manfaat yang didapat dari penelitian, yaitu:

1. Bagi perusahaan, membantu meningkatkan kinerja penggajian oleh akuntan agar menjadi lebih akurat.
2. Bagi manager perusahaan, dapat membantu mempermudah dan mempercepat dalam melihat dan merespon laporan-laporan yang berhubungan dengan data karyawan, data absensi, dan perhitungan gaji karyawan.
3. Bagi staf keuangan, dapat mempermudah serta memperjelas dalam proses pengelolaan data karyawan.
4. Bagi karyawan, mendapatkan hasil dari pengelolaan gaji yang lebih akurat.

1.6. SISTEMATIKA PENULISAN

Laporan penelitian ilmiah ini dibuat dalam sistematika yang sesuai dengan kaidah penulisan ilmiah yang benar dan dibagi dalam bab-bab sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisi pendahuluan yang membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini memuat konsep-konsep teoritis yang digunakan sebagai kerangka atau landasan yang digunakan untuk mendukung pemahaman terhadap penelitian yang penulis lakukan. Landasan teori yang digunakan penulis, yaitu : perancangan sistem, sistem

informasi, penggajian, *database*, *use case diagram*, *activity diagram*, *class diagram*, *flowchart*, PHP, MySQL, *Dreamweaver CS 5*, dan XAMPP.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini menjelaskan tahapan proses yang dilakukan selama mengerjakan penelitian, metode yang digunakan dan *tools* (alat bantu) yang digunakan untuk mengembangkan perangkat lunak baik *software* maupun *hardware*.

BAB IV : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas tentang gambaran umum mengenai perusahaan, menganalisis sistem yang sedang berjalan, menganalisis kebutuhan perangkat lunak, serta perancangan *output*, *input*, struktur data, struktur program, serta algoritma program.

BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini berisi mengenai hasil dari implementasi perangkat lunak yang telah selesai, pengujian perangkat lunak dan memberikan rekomendasi berdasarkan hasil analisis yang ada.

BAB VI : PENUTUP

Bab ini merupakan penutup dari penelitian ini yang berisi kesimpulan dari pembahasan bab-bab sebelumnya dan saran-saran yang berguna bagi pihak-pihak yang bersangkutan dalam penelitian ini.