

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG MASALAH

Aplikasi adalah suatu subkelas perangkat lunak komputer yang memanfaatkan kemampuan komputer langsung untuk melakukan suatu tugas yang diinginkan pengguna. Demikian pula di definisikan oleh Jack Febrian “Aplikasi adalah program siap pakai yang direka untuk melaksanakan suatu fungsi bagi pengguna atau aplikasi yang lain” (Jack Febrian, 2004 : 35). Contoh aplikasi antara lain adalah aplikasi bisnis / perkantoran, aplikasi web, aplikasi desain grafis, aplikasi animasi, serta aplikasi *game* / hiburan.

Aplikasi web atau bisa disebut juga dengan perangkat lunak berbasis web telah berkembang dengan pesat baik dari segi penggunaan, ukuran, bahasa yang digunakan dan kompleksitasnya. Aplikasi web pada mulanya hanya berupa situs web yang bersifat statis dan lebih banyak digunakan sebagai brosur produk atau profil perusahaan *online*. Pada saat ini aplikasi web telah banyak yang bersifat dinamis, interaktif dan *task oriented* untuk digunakan dalam sistem informasi, telekomunikasi, perdagangan, perbankan dan lain-lain.

Ganesha Operation (GO) Kota Jambi bergerak di bidang pendidikan yang menyediakan sarana bimbingan belajar bagi siswa SD,SMP, serta SMA. Ganesha Operatioan (GO) Kota Jambi saat ini masih menggunakan proses manual dalam perhitungan gaji pengajar. Dengan menggunakan proses manual ditemukan

permasalahan dalam pengolahan data perhitungan gaji pengajar yang dirasakan kurang efektif. Permasalahan yang ditemukan diantaranya adalah mudah hilangnya berkas pengabsenan dan memakan banyak waktu dalam perekapan data absensi yang digunakan sebagai acuan untuk perhitungan gaji pengajar karena sistem absensi yang menggunakan media kertas. Permasalahan lainnya adalah sulitnya melakukan perhitungan gaji pengajar berdasarkan perekapan berkas absensi secara cepat, tepat dan akurat .

Berdasarkan hal di atas tadi maka penulis tertarik untuk meneliti dan merancang sebuah aplikasi baru yang penulis tuangkan dalam penelitian yang berjudul **“Perancangan Aplikasi Penggajian Berbasis Web Pada Bimbingan Belajar Ganesha Operation (GO) Kota Jambi”**.

1.2. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, dapat diketahui bahwa permasalahan penelitian ini yaitu bagaimana merancang aplikasi penggajian berbasis web pada bimbingan belajar Ganesha Operation (GO) Kota Jambi?

1.3. BATASAN MASALAH

Untuk menghindari terjadinya pembahasan diluar tema dan judul penelitian ini maka penulis memberikan batasan masalah sebagai berikut :

1. Aplikasi ini mengolah data gaji staf pengajar tetap (kontrak) dan pengajar *freelance*.

2. Perhitungan gaji pengajar tetap dilakukan berdasarkan gaji pokok, piket, mengawas *try out*.
3. Perhitungan gaji pengajar *freelance* dilakukan berdasarkan jam mengajar, piket, mengawas *try out*.
4. Aplikasi menyediakan input jadwal para pengajar yang berfungsi sebagai informasi bagi para pengajar serta sebagai acuan bagi para pengejar untuk melakukan absensi.
5. Aplikasi menyediakan fasilitas antara lain : absensi pengajar, cetak slip gaji pengajar, cetak laporan penggajian pengajar, serta input jadwal pengajar.
6. Aplikasi dibuat dengan bahasa pemrograman PHP dan database MySQL, serta aplikasi yang digunakan adalah Macromedia Dreamweaver Ver.8
7. Aplikasi digunakan oleh banyak user diantaranya : Admin, Staf Keuangan, Staf Akademik, dan Pengajar.
8. Penelitian dilakukan di Ganesha Operation (GO) pusat Telanaipura Kota Jambi.

1.4. TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1.4.1 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk menganalisa sistem penggajian pengajar pada bimbingan belajar Ganesha Operation (GO) Kota Jambi.
2. Untuk merancang aplikasi penggajian berbasis web pada bimbingan belajar Ganesha Operation (GO) Kota Jambi.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Dapat mempermudah dan mempercepat proses penggajian pengajar bimbingan belajar Genesha Operation (GO) Kota Jambi.
2. Dapat membantu para pengajar Ganesha Operation (GO) Kota Jambi mendapatkan informasi jadwal mengajar dan melakukan absensi secara langsung.
3. Dapat menambah wawasan / pengetahuan mengenai proses pengembangan sistem berbasis web berdasarkan permasalahan tertentu.

1.5. SISTEMATIKA PENULISAN

Sistematika penulisan laporan ini terdiri dari enam bab, gambaran umum dari penulisan ilmiah ini terdapat dalam sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini merupakan bab pendahuluan yang menjelaskan Latar Belakang Masalah, Perumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan dan Manfaat Penelitian dan Sistematika Penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi landasan teori yang diperlukan untuk penelitian ini, berupa teori-teori pendukung yang diperoleh dari permasalahan yang ditemukan pada penelitian ini.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini akan dibahas tentang metode yang akan digunakan dalam penelitian. Pembahasan yang akan dikaji dalam bab ini antara lain, tahapan penelitian, metode pengembangan sistem yang akan digunakan, serta *tools* (alat bantu) yang digunakan untuk mengembangkan perangkat lunak baik *software* maupun *hardware*.

BAB IV : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini berisi mengenai gambaran umum bimbingan belajar Genesha Operation (GO) Kota Jambi, analisis sistem yang sedang berjalan, solusi pemecahan masalah, analisis kebutuhan sistem yang baru, analisis *output*, analisis *input*, analisis kebutuhan data , rancangan *output*, rancangan *input*, rancangan struktur data, rancangan struktur program dan rancangan algoritma program.

BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Pada bab ini menguraikan tentang hasil implementasi terhadap program yang telah dibuat, pengujian terhadap aplikasi yang dibangun dan analisis hasil yang dicapai dari aplikasi tersebut.

BAB VI : PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan yang didapat selama melakukan penelitian ini. Dan pada bab ini juga akan dimuat saran mengenai penelitian ini, yang diharapkan mampu untuk menjadi bahan evaluasi dan pembelajaran untuk penerapan sistem yang dibuat oleh penulis.