

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Sistem informasi berbasis komputer di era globalisasi mengalami perkembangan yang sangat pesat hampir di semua bidang. Hal ini dikarenakan peran teknologi komputer yang memberikan banyak kemudahan dan keuntungan pada semua bidang dan salah satunya dalam dunia bisnis. Memiliki keunggulan dalam bidang teknologi khususnya komputer dapat menjadi nilai tambah bagi perusahaan yang ingin memenangkan persaingan di dunia usaha yang sedemikian ketatnya.

Salah satu penerapan sistem informasi yaitu sistem informasi penggajian, dimana teknologi sistem informasi digabungkan dengan sistem penggajian pada perusahaan. Pengelolaan dan pengolahan data penggajian pegawai tentunya menjadi salah satu hal penting dalam kegiatan perusahaan. Salah satunya sistem penggajian, banyak perusahaan membutuhkan sistem penggajian yang lebih bisa mengoptimalkan pengolahan data gaji secara cepat dan akurat. Namun saat ini tidak banyak perusahaan yang menerapkan sistem penggajian yang terkomputerisasi.

Warnet Royal Gaming adalah warnet yang berdomisili di Kota Jambi yang bergerak di bidang penyewaan fasilitas internet. Warnet memiliki jumlah karyawan yang terdiri dari 4 karyawan warnet dengan berbagai divisi seperti admin, Operator warnet, dan Cleaning Service. sistem penggajian di Warnet Royal Gaming saat ini menggunakan *microsoft excel* dengan perhitungan dan pengelolaan data gaji karyawan yang terdiri dari gaji pokok, tunjangan, bonus, dan potongan absensi masih menggunakan rumus di *excel* dan data-data tersebut tidak disimpan ke dalam *database*. permasalahan yang terjadi pada sistem penggajian ini, penyimpanan dan pengorganisasian data yang kurang baik sehingga membutuhkan waktu yang cukup lama khususnya untuk pengolahan data gaji karyawan. Perhitungan dan pengecekan gaji karyawan yang harus diperiksa berulang kali pada kolom-kolom yang diisi karena terkadang terjadi kesalahan dalam perhitungan gaji karyawan. Proses pembuatan laporan dan slip gaji karyawan yang membutuhkan waktu relatif lama karena harus di rekap satu per satu karyawan setiap bulannya.

Melihat permasalahan yang terjadi maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang dituangkan ke dalam bentuk tugas akhir dengan judul **“Perancangan Sistem Informasi Penggajian Karyawan Pada Warnet Royal Gaming”**.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana merancang sistem penggajian karyawan pada Warnet Royal Gaming menggunakan *framework laravel* dengan bahasa pemograman PHP dan DBMS MySQL?”.

1.3 BATASAN MASALAH

Dalam batasan masalah ini sebagai berikut :

1. Penelitian membahas sistem informasi penggajian yang meliputi data posisi, data karyawan, data absensi, data bonus, data tunjangan, data potongan, data gaji dan pembuatan laporan yang diperlukan pada Warnet Royal Gaming
2. Pemodelan sistem menggunakan UML (*Unified Modeling Language*) yang terdiri dari *use case diagram*, *activity diagram*, *class diagram* dan *flowchart*.
3. Sistem dirancang menggunakan *framework laravel* dengan bahasa pemograman PHP dan DBMS MySQL

1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1.4.1 Tujuan Penelitian

tujuan penelitian ini yaitu :

1. Menganalisis sistem penggajian karyawan yang berjalan saat ini pada Warnet Royal Gaming.
2. Merancang sistem informasi penggajian karyawan pada Warnet Royal Gaming menggunakan *framework laravel* dengan bahasa pemograman PHP dan DBMS MySQL.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Serta manfaat yang didapat dari penelitian, yaitu:

1. Bagi Warnet Royal Gaming, membantu proses pengolahan data penggajian pegawai sehingga dapat memberikan data ataupun informasi yang cepat dan tepat sesuai dengan kebutuhannya.
2. Bagi Owner, dapat memberikan kemudahan dalam melihat laporan - laporan yang berhubungan dengan penggajian karyawan.
3. Bagi Penulis, dapat meningkatkan wawasan dan pengetahuan tentang penerapan konsep dan teori dalam menyelesaikan permasalahan dari penelitian ini dan memenuhi kebutuhan sistem penggajian yang ada pada Warnet Royal gaming.

1.5 SISTEMATIKA PENULISAN

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

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi tentang Latar Belakang Masalah, Perumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan dan Manfaat Penelitian, serta Sistematika Penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini membahas mengenai teori - teori dasar yang digunakan sebagai kerangka untuk mendukung pemahaman terhadap penelitian yang Penulis lakukan, yaitu teori tentang Perancangan, Sistem, Informasi, Perancangan Sistem, Sistem Informasi, Penggajian, *Database*, *Website*, *Framework*, *Laravel*, *PHP*, *MySQL*, *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, dan *Class Diagram*.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Pada bagian ini diuraikan secara rinci metode penelitian yang akan digunakan dalam menyelesaikan permasalahan penelitian untuk mencapai tujuan penelitian mengembangkan perangkat lunak, dan *tools* (alat bantu) yang digunakan untuk mengembangkan perangkat lunak baik *software* maupun *hardware*.

BAB IV : ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

Dalam bab ini menjelaskan mengenai analisis permasalahan dan solusi pemecahan masalah, analisis kebutuhan sistem, perancangan algoritma program, *use case diagram*, *activity diagram*, *class diagram*, dan struktur data serta rancangan *layout* (tampilan).

BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Dalam bab ini menjelaskan cara menjalankan program, dan melakukan uji coba terhadap sistem serta menjelaskan pengujian yang dilakukan terhadap fungsi - fungsi perangkat lunak untuk melihat apakah perangkat lunak telah berjalan sesuai dengan yang diinginkan.

BAB VI : PENUTUP

Pada bab penutup ini berisikan kesimpulan dari hasil penelitian yang dilakukan dan saran yang berhubungan dengan hasil penelitian ini untuk pengembangan penelitian selanjutnya.