

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi saat ini sangat berpengaruh dalam dunia kerja, sehingga kini semakin banyak perusahaan yang berusaha meningkatkan usahanya, terutama dalam bidang bisnis yang sangat berkaitan erat dengan teknologi informasi itu sendiri. Informasi sangatlah penting bagi seluruh perusahaan. Informasi dari satu bagian saling berkaitan dengan bagian yang lain, sehingga informasi dari satu bagian dapat digunakan lagi pada bagian yang lain. Sistem informasi yang dibutuhkan perusahaan harus akurat, tepat waktu dan fleksibel. Informasi yang cepat, tepat dan terintegrasi akan mempermudah dan memperlancar proses pada bagian yang saling berkaitan pada perusahaan. Dengan memiliki teknologi informasi yang baik maka akan memudahkan perusahaan untuk melakukan proses penggajian dan proses pembuatan laporan.

Dalam memberikan gaji setiap perusahaan memiliki sistem yang berbeda-beda. Jumlah gaji yang diberikan kepada para tenaga kerja juga berbeda berdasarkan jabatan dan tingkat golongannya. Banyak perusahaan yang mengalami kesulitan dalam melakukan perhitungan gaji tenaga kerja tersebut, hal ini umumnya disebabkan karena jumlah tenaga kerja yang relatif banyak dan waktu yang tersedia untuk perhitungan gaji relatif singkat yang biasanya dilakukan diakhir bulan sehingga sering terjadi keterlambatan perhitungan gaji.

PT. Grafika Nusantara merupakan suatu perusahaan yang bergerak di bidang pengolahan kertas. Penggunaan sistem penggajian karyawan, pada PT. Grafika Nusantara masih menggunakan sistem penggajian terkomputerisasi namun sederhana yaitu menggunakan *Microsoft Excel* untuk proses perhitungan gaji sehingga, dalam pengolahan datanya masih mengalami proses kesalahan hitung seperti perhitungan gaji lembur, potongan gaji, tunjangan, bonus, pajak, BPJS dan lain-lain dikarenakan program *excel* tidak memiliki sarana untuk memeriksa kesalahan yang dibuat pengguna selama proses entri data, yang dapat berakibat pada timbulnya kesalahan informasi yang dapat menimbulkan masalah. Kesalahan manusia (*human error*)

sering kali menjadi salah satu penyebab terjadinya kesalahan, dalam proses perhitungan gaji karyawan yang dapat merugikan perusahaan. Data absensi karyawan harus dihitung satu persatu, untuk disesuaikan dengan setiap karyawan.

Jumlah karyawan yang banyak berarti membutuhkan waktu yang sangat lama untuk memasukkan data karyawan secara manual ke *excel*, terutama jika setiap karyawan memiliki banyak data untuk di *input*. Banyaknya waktu yang dibutuhkan untuk menginput data secara manual sangatlah tidak efisien karena dapat menyebabkan lamanya proses pembuatan dan penyampaian laporan penggajian kepada pimpinan perusahaan. Jika masalah ini dibiarkan berlanjut maka akan mengakibatkan sistem kerja menjadi kurang efektif dan masalah lain yang timbul adalah kesalahan dalam perhitungan dapat menjadikan informasi tidak akurat sehingga merugikan karyawan dan perusahaan itu sendiri.

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah diuraikan diatas, maka penulis tertarik untuk mengambil judul **“Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Penggajian pada PT. Grafika Nusantara”**.

## 1.2 Rumusan Masalah

Adapun yang menjadi rumusan masalah pada tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Adanya kesalahan perhitungan gaji karyawan, lembur, potongan gaji, bonus, dan lain-lain yang disebabkan masalah *human error*.
2. Adanya keterlambatan dalam proses pengolahan data penggajian sehingga menyebabkan lamanya proses pembuatan laporan kepada pimpinan perusahaan.

## 1.3 Ruang Lingkup

Adapun yang menjadi ruang lingkup pada tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Penginputan data meliputi data karyawan, data jabatan, data gaji pokok, data lembur, data tunjangan, data uang makan, data tarif PTKP, data pajak, data BPJS, data bonus, data komisi dan data transportasi/ uang minyak.

2. Hasil proses yang diharapkan meliputi proses pengolahan absensi, pendataan karyawan, proses pendataan jabatan, proses pengolahan gaji pokok, proses pendataan lembur, proses pendataan tunjangan, proses pendataan uang makan, proses pendataan potongan, proses pendataan pajak, proses pendataan BPJS, proses pendataan bonus, proses pendataan komisi, proses pendataan transportasi dan proses pembuatan laporan.
3. Hasil *output* yang diharapkan meliputi laporan absensi, laporan karyawan, laporan gaji, laporan lembur, laporan jabatan, slip gaji dan bukti potong pajak.

#### 1.4 Tujuan dan Manfaat

Adapun yang menjadi tujuan dari tugas akhir ini adalah untuk menganalisis dan merancang sistem informasi penggajian karyawan pada PT. Grafika Nusantara. Adapun yang menjadi manfaat dari tugas akhir ini adalah sebagai landasan yang dapat dikembangkan lebih lanjut menjadi sebuah aplikasi yang dapat digunakan untuk memperkecil kemungkinan terjadinya kesalahan pada perhitungan penggajian karyawan dan mempercepat proses pembuatan laporan pada PT. Grafika Nusantara.

#### 1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi pengembangan sistem yang digunakan dalam tugas akhir ini adalah *System Development Life Cycle* (SDLC). Dimana terdapat 7 tahapan di dalamnya, tapi pada tugas akhir ini hanya akan menggunakan sampai 4 tahapan saja.

1. Mengidentifikasi masalah, peluang dan tujuan  
Mengidentifikasi masalah-masalah apa saja yang terdapat pada PT. Grafika Nusantardan menentukan peluang yang diharapkan melalui penggunaan sistem informasi komputerisasi serta tercapainya tujuan yang diinginkan dengan terbentuknya sistem penggajian yang terkomputerisasi.
2. Menentukan syarat-syarat informasi  
Setelah mengidentifikasi masalah, peluang dan tujuan maka akan ditentukan syarat-syarat informasi bagi para pengguna sistem.  
Metode pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Penelitian Perpustakaan

Melakukan pencarian informasi dari berbagai sumber sebagai bahan untuk membuat landasan teori dalam penyusunan karya ilmiah.

2. Penelitian Lapangan

a. Wawancara

Data dikumpulkan dengan cara melakukan tanya jawab secara langsung kepada pihak-pihak yang bersangkutan.

b. Observasi

Pengumpulan data dengan melakukan pengamatan secara langsung kegiatan yang terjadi dan mengetahui bagaimana perusahaan melakukan aktivitas yang sesungguhnya.

3. *Sampling*

Pengumpulan data berupa sampel dokumen atau laporan.

3. Menganalisis kebutuhan-kebutuhan sistem

Menggambarkan analisis kebutuhan fungsional sistem dengan menggunakan *Data Flow Diagram* (DFD) dan menggambarkan analisis non-fungsional menggunakan *PIECES*.

4. Merancang sistem yang direkomendasi

Dari analisis kebutuhan yang telah diperoleh maka rancangan yang dilakukan sebagai berikut:

a. Merancang *Database* yang digunakan oleh sistem usulan dengan menggunakan *Microsoft SQL Server 2012*.

b. Merancang sistem dengan *Microsoft Visual Studio 2012*.

c. Merancang *output* berupa laporan dengan *Crystal Report 2013*.