

BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Informasi, adalah salah satu kata kunci pada saat ini. Semua kegiatan kita memerlukan informasi, dan bisa juga dikatakan bahwa semua kegiatan kita di tuntut untuk menghasilkan informasi. Untuk mendapatkan dan menghasilkan informasi, komputer dan teknologinya adalah salah satu alat bantu yang paling tepat. Penggunaan komputer pada berbagai bidang, kalangan dan usia selalu kita jumpai sekarang ini.

Perkembangan dunia informasi saat ini semakin cepat memasuki berbagai bidang, sehingga banyak perusahaan dan instansi yang berusaha meningkatkan kinerjanya. Salah satu perkembangan yang penting adalah semakin dibutuhkannya penggunaan alat pengolah data yang berfungsi untuk menghasilkan informasi yang dibutuhkan. Perusahaan dan instansi yang ingin meningkatkan kinerjanya harus mengikuti era informasi dengan menggunakan alat pendukung pengolah data yaitu komputer. Adanya komputer sebagai alat pengolah data, maka semua pekerjaan dalam suatu perusahaan ataupun instansi dapat dikomputerisasikan, dalam hal ini pekerjaan-pekerjaan yang dianggap penting dan utama karena hal ini dapat mendukung kinerja suatu perusahaan dan instansi dalam mencapai tujuannya.

TURINDO yang bergerak di bidang penjualan tiket dan paket wisata di Yogyakarta belum memiliki sistem informasi kepegawaian yang baik. Saat ini informasi kepegawaian TURINDO masih disimpan dengan perangkat

lunak pengolah data dan lembar kerja, tetapi perangkat lunak ini belum mampu untuk memenuhi kebutuhan manajemen dalam hal pengelolaan seluruh data yang berhubungan dengan kepegawaian. TURINDO memiliki cukup banyak pegawai sehingga membutuhkan alat bantu dalam bentuk sistem informasi untuk membantu bidang kepegawaian dalam memperbaiki dan merapikan data-data kepegawaian TURINDO. Seorang pegawai yang ada pada Bagian Personalia dipercayakan untuk meng-update data kepegawaian. Di dalam sistem informasi tersebut terdapat berbagai informasi tentang pegawai yaitu data profile pegawai, data jabatan, data status pegawai, data cuti, data mutasi, data gaji, presensi pegawai, data mantan karyawan TURINDO, data keluarga, payroll dan history hutang pegawai. Sehingga data-data kepegawaian menjadi lebih akurat.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, maka penulis bermaksud mengambil topik skripsi ini dengan judul "**PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI PERSONALIA (SIPERSON) PT. TURINDO TOUR And Travel**" untuk membantu PT. TURINDO dalam mengelola data-data pegawai mengingat banyaknya data pegawai yang harus diolah.

I.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, maka dibuat rumusan masalah yaitu bagaimana membangun sistem informasi personalia yang meliputi fungsi-fungsi pengelolaan karyawan yang ada dibagian personalia TURINDO pada aplikasi *desktop*?

I.3 Batasan Masalah

Batasan masalah untuk pengembangan Sistem Informasi Personalia PT. TURINDO Tour And Travel Yogyakarta diuraikan sebagai berikut:

- 1) Proses bisnis yang berlaku untuk Sistem Informasi ini sesuai dengan yang ditetapkan oleh pihak PT. TURINDO Tour And Travel Yogyakarta.
- 2) Sistem hanya khusus menangani bagian Personalia PT. Turindo.
- 3) Pada Sistem ini tidak dibuat fungsionalitas penerimaan pegawai baru.
- 4) Pada bagian presensi hanya menggunakan *FingerPrint*.
- 5) Sistem ini dibuat dengan menggunakan bahasa C# dan menggunakan program visual studio 2005.
- 6) Dalam sistem informasi ini dibuat dalam basis desktop sesuai dengan permintaan unit Personalia TURINDO.

I.4 Tujuan Penelitian

Tujuan Pengembangan Sistem Informasi Personalia Berbasis Dekstop PT. Turindo Tour and Travel Yogyakarta adalah membangun sistem informasi personalia yang meliputi fungsi-fungsi pengelolaan karyawan, absensi karyawan, perhitungan payroll beserta perhitungan PPH 21 pada aplikasi *desktop*.

I.5 Metodologi

Berikut merupakan metodologi penelitian yang digunakan untuk mengembangkan sistem informasi ini:

1. Studi Pustaka

Metode pengumpulan data dengan menggunakan literatur dan jurnal yang berkaitan dengan penelitian.

2. Wawancara

Metode pengumpulan data dengan cara tatap muka langsung dan melakukan tanya jawab kepada pihak-pihak yang berkaitan. Hal ini digunakan untuk memperoleh data secara tepat dan akurat

3. Review Dokumen

Metode pengumpulan data dengan cara membaca dan mempelajari dokumentasi-dokumentasi kebutuhan yang sudah pernah dibuat sebelumnya.

4. Metode Pembangunan Perangkat Lunak

Metode pembangunan perangkat lunak yang meliputi:

1. Analisis, yaitu menganalisa kebutuhan dari aplikasi yang akan dibangun. Hasil analisis berupa Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL).
2. Perancangan, yaitu untuk mendapatkan deskripsi arsitektural perangkat lunak, antarmuka, data, dan prosedural. Hasil perancangan berupa Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak (DPPL).
3. Pengkodean, yaitu proses penulisan program yang merealisasikan rancangan sistem yang dikembangkan dengan menggunakan bahasa

pemrograman, dengan mengikuti kaidah pemrograman yang berlaku.

4. Pengujian, yaitu proses pengujian fungsionalitas perangkat lunak. Tahap ini dituliskan dalam dokumen Perencanaan, Deskripsi, dan Hasil Uji Perangkat Lunak (PDHUPL).

I.6 Sistematika Penulisan Tugas Akhir

Sistematika penulisan laporan tugas akhir adalah sebagai berikut :

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metodologi dan sistematika penulisan.

Bab 2 TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi kajian-kajian pustaka dari jurnal-jurnal yang berkaitan dengan judul penelitian ini.

BAB 3 LANDASAN TEORI

Bab ini membahas landasan teori berisikan uraian sistematis dari teori yang ada pada literatur maupun penjabaran tinjauan pustaka yang mendasari pemecahan masalah.

BAB 4 ANALISIS DAN PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK

Bab ini menganalisis permasalahan yang akan diatasi dengan membangun model serta membahas perancangan perangkat lunak.

BAB 5 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN PERANGKAT LUNAK

Bab ini berisi implementasi perangkat lunak dan ulasan hasil pengujian perangkat lunak.

BAB 6 KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan tugas akhir dan saran yang berisi kemungkinan pengembangan perangkat lunak.

