

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

UAJY (Universitas Atma Jaya Yogyakarta) merupakan suatu lembaga pendidikan yang memiliki struktur organisasi yang tertata dan memiliki unit-unit organisasi yang menangani bidangnya masing-masing, seperti Kantor Keuangan yang menangani anggaran dan keuangan universitas, Kantor Sistem Informasi yang menangani sistem informasi universitas, Kantor Administrasi Akademik yang menangani administrasi pendaftaran mahasiswa baru dan alumni, Kantor Sumber Daya Manusia yang menangani pengembangan organisasi dan sumber daya manusia atau modal insani (*human capital*), fakultas-fakultas, dan lain sebagainya.

Berdasarkan hasil wawancara dengan pihak KSDM (Kantor Sumber Daya Manusia) UAJY diketahui bahwa saat ini jumlah karyawan yang bekerja di UAJY berjumlah 521 orang dan karyawan di UAJY dibagi menjadi 2 kategori, yaitu: Karyawan non kependidikan dan karyawan kependidikan. Proses penggajian karyawan yang terjadi di UAJY saat ini meskipun menggunakan sistem komputer namun masih belum efektif dikarenakan terjadi 2 kali proses entri data ke dalam sistem dan dapat mengakibatkan terjadinya perbedaan data dengan informasi yang diberikan oleh unit saat entri data untuk yang kedua kalinya karena kesalahan *user (Human Error)*, dan proses penggajian pun memakan waktu yang lama.

Saat ini yang terjadi, tiap unit yang ada di UAJY membuat rekapitulasi data karyawan yang bekerja di UAJY yang terkait dengan proses penggajian hanya dalam bentuk cetakan *hardcopy* data kerja karyawan lalu diteruskan ke KSDM dan KSDM memasukkannya lagi ke dalam sistem penggajian lalu dari pihak KSDM meneruskannya ke bagian keuangan di UAJY. Sistem informasi penggajian karyawan yang digunakan di UAJY masih berbasis desktop dengan menggunakan *Microsoft Visual FoxPro 5.0*, dan sistem tersebut tidak terintegrasi antar tiap unit yang ada di UAJY dan hanya pihak KSDM yang mendapat hak akses penuh terhadap sistem tersebut (W., 2014).

Oleh karena itu akan dibangun sebuah sistem informasi penggajian karyawan yang berbasis *web* dengan menggunakan bahasa pemrograman *C#* dengan *framework ASP.NET* dan terintegrasi dengan tiap unit yang terkait dalam proses penggajian di UAJY sehingga proses perhitungan gaji, pembuatan slip gaji, dan penyusunan laporan rekapitulasi data gaji karyawan dapat dilakukan dengan cepat dan akurat.

Penelitian ini bertujuan untuk membangun sistem informasi penggajian karyawan yang berbasis *web*. Dengan adanya sistem informasi ini, diharapkan dapat membantu memudahkan pihak KSDM dan unit yang terkait dalam melakukan proses penggajian setiap bulannya, sehingga setiap kali perhitungan gaji dan rekapitulasi data gaji karyawan dilakukan, tidak akan memakan waktu yang lama.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana membangun sistem informasi penggajian karyawan yang berbasis *web* dan terintegrasi dengan tiap unit yang terkait dalam proses penggajian di UAJY (Universitas Atma Jaya Yogyakarta).
2. Bagaimana membuat sistem informasi tersebut agar dapat meminimalisir kesalahan *user* (*Human Error*) pada saat entri data penggajian kedalam sistem.

## **1.3 Batasan Masalah**

Masalah pada penelitian dibatasi oleh hal - hal sebagai berikut:

1. Perancangan dan pembangunan sistem informasi penggajian karyawan ini menggunakan bahasa pemrograman *C#* dengan *framework ASP.NET*.
2. Sistem informasi ini dapat mengolah serta menampilkan data karyawan yang terkait dengan penggajian, laporan rekapitulasi data gaji bulanan dan pembuatan slip gaji karyawan.
3. Sistem informasi ini melakukan proses penghitungan gaji untuk karyawan non-kependidikan.

## **1.4 Tujuan**

Tujuan yang ingin dicapai dari pembangunan sistem informasi penggajian karyawan yang berbasis *web* ini adalah:

1. Membangun sistem informasi penggajian karyawan yang berbasis *web* dan terintegrasi dengan tiap unit yang

terkait dalam proses penggajian di UAJY (Universitas Atma Jaya Yogyakarta).

2. Membuat sistem informasi tersebut agar dapat meminimalisir kesalahan *user* (*Human Error*) pada saat entri data penggajian kedalam sistem.

### 1.5 Metodologi

Metode yang akan digunakan dalam pembangunan sistem informasi penggajian karyawan di Universitas Atma Jaya Yogyakarta ini adalah:

1. Metode Wawancara

Metode ini dilakukan dengan melakukan wawancara dengan pihak terkait. Hal ini ditujukan untuk mengetahui keseluruhan proses bisnis yang dijalankan sehingga dapat diketahui bagaimana existing sistem yang berjalan pada UAJY.

2. Metode Pengumpulan Dokumen

Metode ini dilakukan dengan mengumpulkan berbagai dokumen yang digunakan oleh UAJY berupa slip penggajian, dan laporan rekapitulasi data untuk validasi penggajian. Hal ini ditujukan untuk mengetahui data apa saja yang perlu digunakan dalam pembangunan sistem informasi ini. Selain itu juga ditujukan untuk dapat membuat bentuk atau format laporan yang dapat dihasilkan oleh sistem informasi yang akan dibangun.

3. Metode Studi Pustaka

Metode studi pustaka ini dilakukan dengan mencari beberapa literatur yang berkaitan dengan penelitian sejenis yang telah dilakukan orang lain. Studi kepustakaan ini dilakukan untuk menguatkan teori yang digunakan dalam penelitian

ini dan juga sebagai referensi mengenai bagaimana sistem informasi untuk penggajian karyawan dapat dibangun.

#### 4. Pembangunan Perangkat Lunak

##### a. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak

Analisis kebutuhan adalah merupakan bagian yang tidak bisa dipisahkan dari pengembangan sistem, dimana sistem informasi yang akan dibuat nantinya akan disesuaikan dengan spesifikasi dan sistem-sistem pendukung lainnya, baik itu perangkat keras maupun perangkat lunak. Hasil dari analisis ini adalah berupa dokumen Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL).

##### b. Perancangan Perangkat Lunak

Perancangan perangkat lunak dilakukan untuk mendeskripsikan bagaimana perangkat lunak akan dibangun. Perancangan yang dilakukan mulai dari perancangan arsitektur, perancangan antarmuka, dan perancangan basis data. Hasil dari perancangan ini adalah dokumen Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak (DPPL).

##### c. Pengkodean Perangkat Lunak

Pengkodean perangkat lunak pada dasarnya adalah menyalin alur data dan alur sistem kedalam bahasa pemrograman. Dalam penelitian ini bahasa pemrograman yang digunakan adalah *C#* dan menggunakan *framework ASP.NET*. Pengkodean yang dilakukan pertama adalah

pengkodean alur data, kemudian dilanjutkan dengan pengkodean alur sistem.

d. Pengujian Perangkat Lunak

Pengujian akan dilakukan dengan cara menguji fungsionalitas program yang dibangun, pengujian ini akan dilakukan oleh peneliti. Selain itu pengujian juga akan dilakukan dengan calon pengguna perangkat lunak yaitu pihak kantor sumber daya manusia, dan unit/fakultas universitas atma jaya yogyakarta. Hasil dari metodologi ini adalah dokumen Perencanaan Deskripsi dan Hasil Uji Perangkat Lunak (PDHUPL).

5. Metode Dokumentasi

Metode dokumentasi merupakan metode yang digunakan untuk mencatat data yang telah terkumpul untuk pembangunan perangkat lunak ke dalam bentuk dokumen.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

Laporan ini ditulis dengan sistematika sebagai berikut:

### **BAB 1 : Pendahuluan**

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

### **BAB 2 : Tinjauan Pustaka**

Bab ini berisi penjelasan mengenai penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya yang berkaitan dengan topik yang dibahas, dan penjelasan mengenai perbandingan antara penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya dengan penelitian yang akan dilakukan.

### **BAB 3 : Landasan Teori**

Berisi penjelasan mengenai dasar teori yang berkaitan dengan permasalahan yang dibahas.

### **BAB 4 : Analisis dan Perancangan Perangkat Lunak**

Bab ini berisi penjelasan mengenai analisis permasalahan yang akan diatasi serta membahas mengenai perancangan perangkat lunak yang dibuat.

### **BAB 5 : Implementasi dan Pengujian Perangkat Lunak**

Bab ini berisi penjelasan mengenai implementasi perangkat lunak yang dibuat, gambaran umum sistem, serta penjelasan mengenai evaluasi hasil pengujian terhadap perangkat lunak yang dibuat.

### **BAB 6 : Kesimpulan dan Saran**

Bab ini berisi kesimpulan dari pembahasan secara keseluruhan beserta saran-saran yang bermanfaat untuk pengembangan lebih lanjut.

### **DAFTAR PUSTAKA**

### **LAMPIRAN**