

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Sistem penggajian merupakan suatu hal yang berkaitan dengan pengelolaan kesejahteraan terhadap tenaga kerja sehingga harus diberi perhatian khusus oleh perusahaan/lembaga tersebut dalam rangka mencapai tujuannya (Kurniawan et al. 2020). Suatu perusahaan/lembaga dapat memiliki produktivitas yang baik, apabila peran dari sumber daya manusia (SDM) yang dimilikinya berkualitas (Produksi, Uniplastindo, and Pandaan 2020). Tolak ukur dari sebuah kualitas dapat di lihat dari kinerja yang dihasilkan oleh tenaga kerja atau pegawai di suatu lingkungan perusahaan/lembaga tempat mereka bekerja.

Kecamatan Koting merupakan salah satu lembaga pemerintahan yang membantu Kabupaten Sikka dalam menunjang data administrasi pemerintahan. Untuk itu, peran dan kinerja pegawai dalam mengelola data-data administrasi pada Kantor Kecamatan Koting sangatlah dibutuhkan. Permasalahannya selama ini, disiplin para pegawai pada Kantor Kecamatan Koting belum terpantau dengan baik oleh pimpinan, karena masih banyak pegawai yang belum hadir tepat waktu dan dalam melakukan absensi belum sesuai dengan waktu yang telah ditentukan sehingga sangat berdampak pada kinerja dari pegawai yang ada di Kantor kecamatan. Selain itu, untuk sistem penggajian pada Kantor Camat Koting selama ini dilakukan dengan cara mengirim berkas data gaji pegawai ke dinas keuangan, yang dalam hal ini membutuhkan respon paling lama satu minggu, sehingga mengakibatkan keterlambatan dalam pembayaran gaji pegawai. Untuk itu,

dibutuhkan sebuah sistem dalam mengelola absensi dan data gaji pegawai secara lebih cepat dan efisien.

Berdasarkan dari uraian yang telah dipaparkan, maka dalam penelitian ini dilakukan sebuah rekayasa dengan judul “**Aplikasi Penggajian Pada Pegawai di Kecamatan Koting Kabupaten Sikka Berbasis Web**”. Penelitian ini diharapkan dapat membantu Kantor Kecamatan Koting dalam mengelola absensi dan data gaji pegawai secara cepat dan efisien, sehingga tidak mengakibatkan keterlambatan dalam pembayaran gaji pegawai.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana merancang bangun sebuah aplikasi penggajian pada pegawai di Kecamatan Koting Kabupaten Sikka Berbasis Web?”

## **1.3 Batasan Masalah**

Untuk mempermudah dalam proses penelitian maka, kajian masalah yang dibatasi adalah sebagai berikut:

1. Sistem ini hanya akan menampilkan laporan kinerja pegawai, data gaji pegawai, data gaji pegawai honorer dan laporan perhitungan upah gaji lembur pegawai.
2. Sistem yang akan dibangun berbasis *website* dengan menggunakan Bahasa Pemrograman PHP dan MySQL sebagai databasenya.

#### 1.4 Tujuan Penelitian

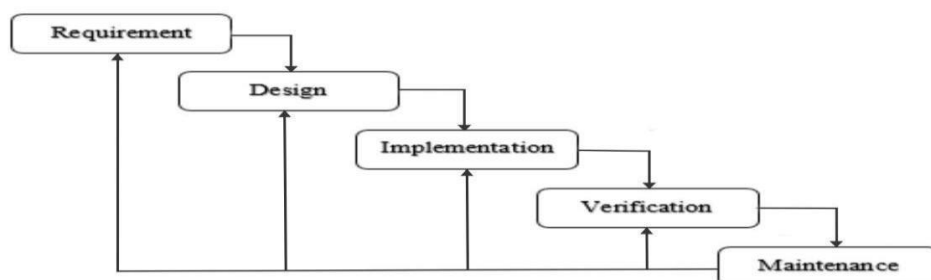
Adapun tujuan dari penelitian ini, adalah merancang bangun sebuah aplikasi penggajian pada pegawai di Kecamatan Koting Kabupaten Sikka Berbasis *Web*.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini, yaitu dapat membantu atau mempermudah Kantor Kecamatan Koting dalam mengelola semua data absensi dan data gaji pegawai secara cepat dan efisien, sehingga tidak mengakibatkan keterlambatan dalam pembayaran gaji pegawai.

#### 1.6 Metodologi Penelitian

Model *waterfall* merupakan model pengembangan perangkat lunak yang sering digunakan. Model pengembangan ini melakukan pendekatan secara sistematis dan berurutan. Disebut *waterfall* karena tahap demi tahap yang dilalui harus menunggu selesainya tahap sebelumnya dan berjalan berurutan. Model pengembangan ini bersifat linear dari tahap awal pengembangan sistem yaitu tahap perencanaan sampai tahap akhir pengembangan sistem yaitu tahap pemeliharaan. Tahapan berikutnya tidak akan dilaksanakan sebelum tahapan sebelumnya selesai dilaksanakan dan tidak bisa kembali atau mengulang ke tahap sebelumnya (Wahid Abdul 2020).



Gambar 1. Metode *Waterfall* (Wahid Abdul 2020)

Pada tahap penelitian ini metode *waterfall* yang dapat digunakan untuk proses pengambalian data sampai pembuatan sistem dengan selesai.

1. Analisis (*Recuirement*)

Pada tahap ini akan dilakukan analisis terhadap aspek-aspek yang berkaitan dengan penelitian ini. Yang dimana mencakup:

- a. Analisis kebutuhan sistem

Analisis kebutuhan sistem dilakukan untuk mengetahui fasilitas apa saja serta data apa saja yang harus dimiliki oleh sistem agar dapat melayani kebutuhan pengguna sistem.

- b. Analisis peran sistem

Pada penelitian ini sistem yang akan dibangun mempunyai peran sebagai berikut:

- 1) Masukan Sistem (*input*)

Masukan (*input*) adalah segala sesuatu yang menjadi masukan bagi sistem. Misalnya pelayanan-pelayanan tunjangan penggajian pegawai.

- 2) Pengolahan sistem (*Process*)

Bagian dari Sistem yang berguna untuk mengelola atau memproses masukan menjadi keluaran (*Output*).

- 3) Keluaran Sistem (*Output*)

Keluaran (*Output*) adalah hasil dari inputan atau masukan data pegawai, penggajian pegawai yang mencakup informasi laporan hasil kinerja pegawai dan diberikan kepada pihak yang berwenang.

c. Analisis peran pengguna

- 1) *Admin*, yang berperan dalam mengelola data tunjangan penggajian pegawai pada kecamatan Koting. Pada penelitian ini *admin* adalah pegawai atau bendahara kantor yang mengurus data tunjangan kepegawaian pada Kecamatan Koting.
- 2) Camat Koting yang berperan mengelola sistem untuk mengecek dan mentanda-tangani hasil data tunjangan gaji pegawai dari pihak yang bertugas mengelola data gaji pegawai tersebut.
- 3) *User*, mengakses setiap harinya agar mendapat penilaian kinerja dan kehadiran pegawai yang sudah terconnect pada sistem untuk bisa menghasilkan tunjangan kinerja pegawai perbulannya sehingga bisa mendapatkan tambahan penghasilan tunjangan kinerja.

d. Analisis Perangkat Pendukung

Dalam perancangan sebuah sistem dibutuhkan sebuah perangkat pendukung, ada dua perangkat penting yang dibutuhkan yaitu:

a) Perangkat Keras (*Hardware*)

Adapun beberapa perangkat keras yang dibutuhkan dalam pengembangan sistem ini yaitu:

-*Laptop acer Intel(R) Core(TM) i3-5005U CPU @ 2.00GHz*

-*Mouse.*

-*Printer.*

b) Perangkat Lunak (*Software*)

Adapun perangkat lunak yang sangat dibutuhkan dalam pengembangan aplikasi ini yaitu:

-*Microsoft Windows 10 pro.*

-*Xampp.*

-*PHP.*

-*MYSQL.*

2. Perancangan Sistem (*Design*)

Pada tahapan ini merupakan proses yang akan menerjemahkan syarat kebutuhan sebuah perancangan sistem informasi yang dapat diperkirakan sebelum dibuat *coding*. Dalam tahapan ini menghasilkan sebuah dokumen yang disebut *software*. Dokumen ini yang akan digunakan programmer untuk melakukan aktifitas pembuat sistemnya seperti sistem informasi. Dalam tahapan ini mendesain kebutuhan-kebutuhan yang diperlukan sebelum *coding* dimulai seperti bagan alir (*flowchart*), *Data Flow Diagram (DFD)* dan *ER-Diagram (ERD)*.

3. Implementasi Sistem (*Implementation*)

Tahapan implementasi sistem merupakan tahap menempatkan sistem supaya siap dioperasikan. Tahap ini termasuk pembuatan kode pada program yang akan diimplementasikan, dan membangun struktur kode sesuai dengan tahapan analisa yang telah disetujui.

#### 4. Verifikasi (*Vervication*)

Biasanya merujuk pada tahap pengujian dan pemastian bahwa aplikasi yang dibangun atau diperbaharui berfungsi sesuai dengan persyaratan dan spesifikasi yang telah ditentukan. Proses verifikasi mencakup langkah-langkah berikut:

- a. Pengujian fungsional memastikan bahwa semua fungsi aplikasi berjalan dengan benar sesuai dengan diharapkan, termasuk input, pemrosesan data, dan output.
- b. Validasi data memeriksa dan memastikan bahwa data yang dimasukkan kedalam sistem benar dan sesuai dengan format yang diharapkan.
- c. Keamanan memeriksa langkah-langkah keamanan yang telah diimplementasikan dalam sistem untuk melindungi data sensitif dan mencegah akses yang tidak sah.
- d. Kinerja mengukur kinerja sistem untuk memastikan bahwa sistem beroperasi dengan efisien dan dapat menangani beban kerja yang diantisipasi.
- e. Verifikasi persyaratan memastikan bahwa sistem memenuhi semua persyaratan dan spesifikasi yang telah ditetapkan dalam tahap perencanaan dan desain.

#### 5. Pemeliharaan Sistem (*Maintenance*)

Pada tahapan ini merupakan akhir dalam model *waterfall*. Pada tahap ini sistem dipasang dan digunakan secara nyata. *Maintenance* melibatkan

pembentukan kesalahan yang tidak ditemukan pada tahapan-tahapan sebelumnya, maka meningkatkan implementasi dari sebuah unit sistem, dan meningkatkan sebuah layanan sistem sebagai kebutuhan baru.

### **1.7 Sistematika Penulisan**

Agar alur penyampaian Tugas Akhir ini lebih mudah dipahami, maka penulis menyajikan dalam sistematika sebagai berikut:

## **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, Batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

## **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini membahas tentang teori-teori dasar yang berkaitan dengan pembuatan sistem, mulai dari teori-teori mengenai pengembangan yang digunakan sampai teori-teori yang membahas tentang perangkat lunak yang digunakan untuk membuat system ini.

## **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini berisi tentang analisis dan perancangan system, peran pengguna serta perangkat pendukung yang akan digunakan dalam pengembangan system ini.



#### **BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM**

Bab ini berisi tentang prosedur implementasi system berdasarkan hasil perancangan dan diterjemahkan ke dalam bentuk program yang bias dibaca oleh komputer.

#### **BAB V PENGUJIAN DAN ANALISIS HASIL**

Bab ini berisi tentang pengujian system yang telah dibuat dan analisis hasil pengujian dari sistem tersebut.

#### **BAB VI PENUTUP**

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan topik permasalahan yang dibahas dalam tugas akhir ini.