

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

PT Dok & Perkapalan Kodja Bahari (Persero) didirikan pada tahun 1990, merupakan hasil merger (pengabungan) dari 4 (empat) industri galangan kapal yang terpadu untuk meningkatkan kinerja. 4 (empat) industri galangan kapal tersebut adalah : PT Dok & Perkapalan Tanjung Priok (Persero) berdiri tahun 1891 dan PT Kodja (Persero), PT Pelita Bahari (Persero) dan PT Dok & Galangan Kapal Nusantara (Persero) yang ketiganya berdiri pada tahun 1964. PT.DKB Sendiri memiliki 3 Galangan. Galangan pertama sebagai pusat administrasinya lau galangan kedua dan ketiga sebagai galangan operasional.

Di dalam sebuah perusahaan pegawai adalah perangkat penting yang menggerakkan perusahaan. Pegawai memiliki berbagai macam bidang dalam suatu instansi yang berguna untuk memepermudah suatu instansi dalam mencapai tujuan tersebut, salah satunya adalah bagian PSDM (Pengelolaan Sumber daya manusia).

Bagian PSDM sendiri adalah bagian yang mengurus ketenagakerjaan serta menjamin hak-hak dari tenaga kerja yang berada pada suatu instansi. Berdasarkan wawancara dan observasi yang dilakukan di PT.DKB pada Kantor Galangan kedua, bagian PSDM juga selaku sebagai pengolah data dan pembuat laporan yang akan diberikan kepada bagian pusat untuk melakukan sebuah pengambilan keputusan. Dalam prosesnya sendiri untuk mengelola data Pegawai seperti data gaji setiap Pegawai, data diri Pegawai dan data cuti Pegawai. Semua hal tersebut masih menggunakan sistem manual yaitu,di ketik menggunakan Microsoft Excell lalu di print dan disimpan ke dalam lemari pengarsipan ,dan hal tersebut memakan waktu dan sering kali mengalami kesulitan pencarian karena banyaknya berkas atau kehilangan data saat dibutuhkan dikarenakan kurang teratur saat penyimpanan. Begitu juga dengan laporan data Pegawai yang akan diserahkan kepada pusat,

dalam pelaksanaannya sering mengalami kesalahan dalam pengurusannya, sehingga memperlambat pengambilan keputusan dari Bagian pusat.

Dari permasalahan tersebutlah, dibuatkan Aplikasi Kepegawaian berbasis web yang berguna menangani permasalahan-permasalahan kepegawaian dalam PT.DKB agar dalam pengolahan data dan laporannya lebih terorganisir dibandingkan sebelumnya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan di atas, maka rumusan masalah dalam membuat aplikasi pada proyek Akhir ini yaitu :

1. Bagaimana cara membantu Bagian PSDM dalam mengelola data Pegawainya?
2. Bagaimana cara membantu pengelolaan data penggajian untuk Bagian PSDM?
3. Bagaimana cara membantu Bagian PSDM dalam mengelola data pengajuan cuti?
4. Bagaimana cara memfasilitasi pembuatan laporan untuk Bagian PSDM?

1.3 Tujuan

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam membuat aplikasi pada Proyek Akhir ini adalah:

1. Membuat aplikasi yang dapat Memfasilitasi pengelolaan data pegawai untuk bagian PSDM di PT.DKB.
2. Membantu bagian PSDM dalam melakukan pengelolaan penggajian
3. Membantu Bagian PSDM dalam melakukan pengelolaan data Cuti milik Pegawai.
4. Menyediakan sarana pembuatan laporan yang dibutuhkan pada bagian PSDM berupa aplikasi.

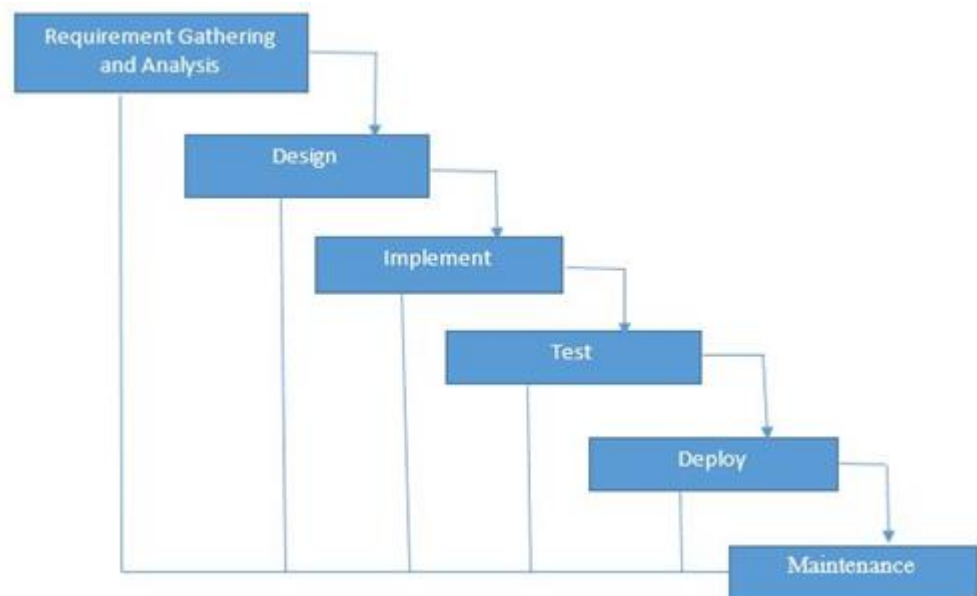
1.4 Batasan Masalah

Adapun beberapa Batasan masalah dalam aplikasi ini yang akan saya uraikan sebagai berikut:

1. Aplikasi ini hanya digunakan pada Galangan 2 di PT.DKB.
2. Aplikasi ini tidak menangani masalah Absensi pegawai.
3. Aplikasi hanya menangani pengelolaan data yang berhubungan dengan gaji pegawai, dan tidak menangani masalah training yang diperoleh pegawai.

1.5 Metode Pengerjaan

Pengembangan perangkat lunak ini menggunakan permodelan air terjun (waterfall model). Secara umum dalam pembangunan perangkat lunak pada waterfall model terdapat tahapan-tahapan sebagai berikut:



Gambar 1- 1 Metode Waterfall

1. Requirement Gathering and Analysis (Analisa Kebutuhan)

Pada fase ini yaitu fase pengumpulan data dengan cara melakukan observasi beserta wawancara langsung di PT.Dok Kodja Bahari lalu di bentuk ke dalam dokumen menggunakan *Microsoft Word*.

2. System Design (Desain)

Pada fase ini adalah fase yang melakukan perancangan aplikasi dengan menggunakan Proses bisnis yang berjalan dan yang diusulkan dengan menggunakan *Software YED Graph Editor* serta membuat *Use case* dengan Aplikasi *Star UML*.

3. Implement (Pengkodean)

Pada fase ini Pengkodean menggunakan PHP sebagai bahasa pemrograman pembuatan aplikasi dan MYSQL sebagai databasenya dan pengkodean menggunakan Software Sublime Text 3 dan Xampp untuk menjalankannya.

4. Testing (Pengujian)

Pada tahap ini adalah tahap pengimplementasian aplikasi yang telah dibuat ditempat pengguna yaitu PT.Dok Kodja Bahari. Kemudian mengujinya dengan metode black box testing untuk melihat kekurangan aplikasi tersebut atau apakah aplikasi sudah berjalan sesuai dengan yang diinginkan pengguna dengan membuat tabel yang dibuat di dalam *Microsoft Word*.

5. Operation and Maintenance (Implementasi)

Pada tahap ini adalah tahap yang melakukan pemeriksaan secara rutin aplikasi yang telah di implementasikan dalam jangka waktu tertentu dan terus menjaganya dari error agar aplikasi ini terus berjalan dengan baik seperti apa yang diinginkan oleh user.

1.6 Jadwal Pengerjaan

Berikut jadwal pengerjaan laporan Proyek Akhir dalam pembangunan aplikasi APLIKASI KEPEGAWAIAN BERBASIS WEB PADA PT.DOK KODJA BAHARI.

Tabel 1-1 Jadwal Pengerjaan

Kegiatan	Januari 2020				Febuari 2020				Maret 2020				April 2020		
	1	2	3	4	1	2	3		1	2	3		1	2	3
Analisis	■	■	■	■	■										
Desain Sistem						■	■	■	■						
Pengkodean										■	■	■	■	■	■
Pengujian															
Dokumentasi	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■