

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Gaji pegawai adalah suatu bentuk jasa yang diberikan secara teratur kepada seorang pegawai. Kesalahan perhitungan gaji sering terjadi karena proses pengolahan data yang masih menggunakan Microsoft Excel. Ini karena gaji pegawai adalah suatu bentuk jasa yang diberikan secara teratur kepada seorang pegawai sebagai imbalan atas jasa mereka[1].

Mahesa Art merupakan usaha mikro yang bergerak dibidang *Advertising* yang berlokasi di Kecamatan Bekasi Utara, Kota Bekasi, Provinsi Jawa Barat. Mahesa art memiliki pegawai lebih dari 20 orang. Usaha ini sudah berdiri sejak tahun 2014. Perkembangan teknologi saat ini semakin cepat dalam memasuki berbagai bidang kehidupan sehari-hari, akibatnya semakin banyak pengusaha berusaha untuk memperluas bisnis mereka terutama dalam bidang yang sangat terkait dengan teknologi informasi. Hal ini didukung oleh pernyataan bahwasannya kegunaan komputer dapat menyediakan informasi dengan cepat dan tepat. Semua data yang ada seperti darah yang mengalir dalam tubuh kita, jika informasi suatu usaha terhenti atau terhambat, maka akan terdapat kendala pada sistem di suatu usaha tersebut[2] [3].

Berdasarkan hasil wawancara penulis, Mahesa Art untuk proses pemberian upah kepada pegawai yang bekerja di tempat tersebut masih menggunakan buku dan belum digital, sehingga besar kemungkinan pemberian gaji pada pegawai bisa memakan waktu yang lama. Oleh karena itu dibutuhkan suatu sistem informasi penggajian pegawai berbasis web, dengan adanya sistem tersebut akan menguntungkan bagi Mahesa Art baik pengusaha maupun pegawai yang bekerja ditempat tersebut[4]. Pengembangan sistem penggajian ini penulis menggunakan metode Rapid Application Development (RAD).

Menggunakan metode ini cocok dalam penelitian ini karena *Rapid Application development* (RAD) dikenal cepat dalam pengembangan sistem informasi. Metode penelitian terdiri dari *requirement planning*, *design system* dan *implementation*. Mempertimbangkan perancangan, implementasi, dan tujuan pembuatan sistem informasi penggajian pegawai di CV.Mahesa Art[5].

Pada pengembangan sistem penulis menggunakan *framework laravel* yang digunakan untuk *web development* kesederhanaan dan fleksibilitas desainnya, sama dengan *framework* lainnya, *laravel* dibangun berdasarkan arsitektur MVC (*Model-View-Controller*). *Laravel* telah menjadi salah satu favorit dikalangan programmer PHP untuk mengembangkan aplikasi yang lebih elegan dan dinamis *laravel* juga dilengkapi dengan *command tool* yang disebut *artisan*, yang dapat digunakan untuk melakukan *packaging bundle* dan instalasi *bundle* melalui *command prompt* [6]. Beberapa fitur penting *laravel* termasuk sistem *routing* yang fleksibel, manajemen otentikasi yang terintegrasi, dan kemampuan migrasi basis data yang memudahkan pengelolaan skema basis data. *Eloquent*, fitur ORM bawaan *laravel* yang memungkinkan pengembang berinteraksi dengan basis data menggunakan sintaksis PHP yang bersih [7].

Tujuan tugas akhir ini untuk mengembangkan sebuah sistem berbasis *website* yang akan digunakan untuk menggaji pegawai yang bekerja di perusahaan CV Mahesa Art. Sistem berbasis *website* ini akan berisi berbagai informasi mengenai gaji setiap pegawai yang dilihat dari hasil rekap absensi. Dari latar belakang diatas penulis memberikan sebuah ide yang berjudul “RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENGGAJIAN PEGAWAI BERBASIS *WEBSITE* MENGGUNAKAN *FRAMEWORK LARAVEL* DENGAN METODE *RAPID APPLICATION DEVELOPMENT* (STUD KASUS : CV.MAHESA ART). Sistem yang telah dikembangkan ini terbukti mampu membantu pemilik perusahaan menggaji pegawai dengan efisien dan mencegah kesalahan informasi perhitungan gaji. Hasil pengujian blackbox menunjukkan sistem berhasil mencapai tingkat keberhasilan 97,2% untuk role admin, 83% untuk role manager, dan 100% untuk role pegawai.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, diketahui bahwa permasalahan dari penelitian ini adalah penggajian pegawai yang dilakukan masih dilakukan secara dicatat kedalam buku sehingga memakan waktu yang lama saat hari penggajian pegawai tiba. Tidak hanya menyebabkan keterlambatan, tetapi juga meningkatkan resiko terjadinya kesalahan perhitungan gaji yang disebabkan ketika pencatatan. Selain itu penggajian secara non-digital ini juga kurang efisien dan mengurangi produktivitas karena tenaga kerja yang seharusnya dapat digunakan untuk tugas-tugas lain yang lebih mendesak dan produktif. Oleh karena itu, diperlukan suatu solusi yang dapat mempercepat dan mempermudah proses penggajian secara meminimalisir kesalahan yang mungkin terjadi.

1.3 Tujuan dan Manfaat

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang dan membangun sebuah sistem informasi penggajian pegawai yang terkomputerisasi agar proses penggajian dapat dilakukan secara lebih cepat, akurat, dan efisien. Adanya sistem ini, diharapkan dapat mengurangi kesalahan perhitungan gaji serta meminimalisir ketergantungan pada proses non-digital seperti penggunaan rumus di Excel.

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi Perusahaan
 - a. Membantu mempercepat proses penggajian pegawai, terutama saat hari gajian tiba.
 - b. Mengurangi resiko kesalahan perhitungan gaji akibat human error.
 - c. Meningkatkan efisiensi kerja karena bagian keuangan tidak perlu lagi menghabiskan waktu untuk perhitungan non-digital.
 - d. Menyediakan data gaji pegawai yang lebih rapi dan mudah dicetak sebagai laporan.
2. Bagi Pegawai
 - a. Gaji dapat diterima tepat waktu tanpa keterlambatan.

- b. Memberikan rasa aman karena perhitungan gaji dilakukan secara otomatis dan akurat.
3. Bagi peneliti
 - a. Menambah wawasan dan pengalaman dalam merancang sistem informasi, khususnya sistem penggajian.
 - b. Menjadi bahan referensi dalam pengembangan sistem serupa di masa depan.

1.4 Batasan Masalah

Batasan pada penelitian ini meliputi :

1. Sistem ini perfokus untuk menampilkan informasi gaji tidak termasuk *payment gateway*.
2. Proses pada pengembangan untuk merubah yang tadinya non-digital menjadi digital.

1.5 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif karena bertujuan untuk memahami permasalahan yang terjadi di CV. Mahesa Art secara mendalam, khususnya dalam hal pengelolaan informasi penggajian yang masih dilakukan secara non-digital. Pengumpulan data dilakukan melalui metode observasi dan wawancara kepada pemilik perusahaan, sehingga peneliti dapat mengetahui alur bisnis, kendala yang dihadapi, serta kebutuhan sistem informasi yang dibutuhkan. Dengan pendekatan kualitatif ini, sistem informasi yang dirancang diharapkan mampu memberikan solusi yang tepat sesuai dengan kondisi dan kebutuhan pengguna.

Metode pengembangan *Rapid Application Development (RAD)* model yang memanfaatkan konsep inkremental iteratif, namun menekankan waktu yang singkat dan efisiensi biaya sesuai kebutuhan. Metode RAD pada proses pengembangan perangkat lunak terbilang cepat karena seluruh pemangku kepentingan, yaitu pengguna maupun pengembang, tetap aktif di semua proses hingga memperoleh hasil, adapun tahapan-tahapan dalam *Rapid Application Development (RAD)* adalah sebagai berikut [23] :

1. Perencanaan Kebutuhan : Proses ini bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan user dan mengatur proses bisnis, sistem apa yang dihasilkan, dari mana informasi didapat, dan siapa yang berhak untuk mengelola informasi tersebut.
2. Desain : Tujuan dari proses ini adalah untuk merancang desain atau *prototype* yang sesuai dengan keinginan pengguna tentang kegunaan, desain, dan fungsionalitasnya.
3. Pengembangan : Setelah desain divalidasi proses pengembangan dilakukan dalam serangkaian tahap, yaitu perancangan, *coding*, integrasi fitur dan testing.
4. Implementasi : Pada proses ini developer akan menyelesaikan pengembangan software, dan melakukan testing akhir.