

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sistem informasi berperan krusial memfasilitasi pengelolaan transaksi di berbagai organisasi. Sistem ini tidak hanya menopang operasional harian, tetapi juga mendukung pengambilan keputusan manajerial dan strategis dengan menyajikan data yang relevan kepada pihak terkait. Perkembangan pesat teknologi informasi telah mendorong evolusi signifikan dalam sistem informasi, memungkinkan perusahaan mengelola kegiatan operasional. Salah satu inovasi yang menonjol adalah sistem berbasis web, yang menawarkan kemudahan dalam penyimpanan, akses, pengolahan, dan penyajian informasi secara daring. Di Indonesia, PT Mulya Jaya merupakan salah satu entitas bisnis di sektor tekstil yang berfokus pada produksi boneka dan karpet surfer.

PT Mulya Jaya adalah perusahaan yang memproduksi boneka dan karpet surfer. Peluang perekonomian sektor industri yang terus berkembang didukung ketersediaan sumber daya alam dan sumber daya manusia, PT Mulya Jaya berusaha untuk melakukan investasi dengan membangun industri boneka dan karpet surfer yang mempunyai prospek yang baik.

PT Mulya Jaya mempekerjakan sekitar 1000 karyawan yang tersebar di berbagai departemen, termasuk perekapan, teknologi informasi, produksi, layanan keuangan, dan administrasi keuangan. Setiap bulan, perusahaan mengalokasikan dana penggajian dengan rata-rata Rp 3.850.000,- per karyawan. Penetapan gaji ini disesuaikan dengan Upah Minimum Kabupaten (UMK) Majalaya, dan besaran pendapatan karyawan bervariasi berdasarkan posisi atau jabatan mereka.

Meskipun demikian, PT Mulya Jaya menghadapi tantangan dalam manajemen kehadiran dan penggajian karena sistem yang ada belum terotomatisasi sepenuhnya. Pencatatan dan pemrosesan data kehadiran serta gaji karyawan masih mengandalkan *Microsoft Excel* secara manual, yang berpotensi

menimbulkan kesalahan input, memperlambat penyusunan laporan, dan tidak memungkinkan pembuatan slip gaji secara otomatis. Kondisi ini berdampak negatif pada efisiensi operasional departemen administrasi dan akurasi laporan keuangan. Dengan demikian, pengembangan aplikasi berbasis web mengintegrasikan seluruh proses kehadiran dan penggajian dalam satu platform menjadi sangat esensial untuk memastikan dokumentasi yang komprehensif dan akurat.

Presensi nantinya akan terhubung langsung dengan aplikasi penggajian yang dibuat sehingga dapat membantu PT Mulya Jaya dalam perhitungan penggajian dan pencatatan absensi hanya dengan satu aplikasi. Dengan adanya Aplikasi Berbasis Web untuk Perhitungan Penggajian dan Presensi (Studi Kasus: PT Mulya Jaya, Kab. Majalaya, Provinsi Jawa Barat) ini diharapkan bisa membantu perusahaan untuk mencapai visi misi dan mempermudah dalam pencatatan penggajian dan presensi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian di atas, maka masalah yang dapat diidentifikasi sebagai berikut :

- a. Bagaimana membangun aplikasi berbasis web yang dapat mencatat presensi pegawai di PT Mulya Jaya?
- b. Bagaimana proses sistem penggajian yang terintegrasi dengan data presensi dapat diimplementasikan di PT Mulya Jaya?
- c. Bagaimana aplikasi dapat menyajikan laporan penggajian dan laporan akuntansi seperti jurnal umum dan buku besar?

1.3 Tujuan

- a. Membangun aplikasi berbasis web untuk mempermudah pengelolaan data pegawai di PT Mulya Jaya
- b. Menganalisis dan mengimplementasikan proses sistem penggajian yang terintegrasi dengan data presensi pegawai di PT Mulya Jaya

- c. Menyediakan fitur laporan penggajian serta laporan akuntansi berupa jurnal umum dan buku besar

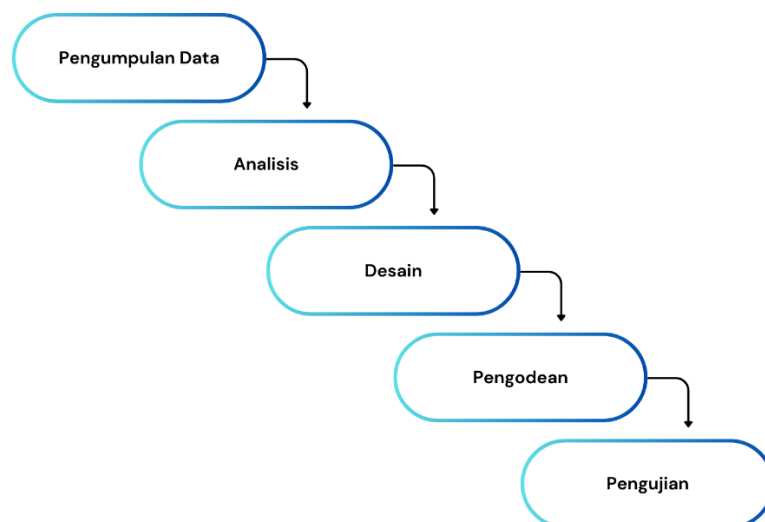
1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dari pengkajian ini adalah pengembangan aplikasi penggajian dan absensi, untuk mendukung kinerja karyawan PT Mulya Jaya yang meliputi:

- a. Proses penggajian dilakukan secara otomatis berdasarkan data presensi yang telah dicatat sebelumnya dalam sistem.
- b. Presensi pegawai tidak menggunakan integrasi teknologi seperti *fingerprint* atau *QR code*.

1.5 Metodologi

Metodologi pengerjaan perangkat lunak pada proyek akhir yaitu metode *SDLC* (*Sistem Document Life Cycle*). Pembangunan perangkat lunak harus mencakup dengan proses, metode, dan alat yang dibutuhkan (*tools*). Salah satu metode untuk pengembangan perangkat lunak menggunakan *waterfall* atau sering disebut dengan metode air terjun. Berikut adalah metode pengerjaannya :



Gambar 1-1 Metode *Waterfall*

Tahapan ini adalah tahapan untuk mengenali permasalahan yang ada pada sistem dan juga kebutuhan dari sistem yang dibuat. Sebelum mengidentifikasi masalah, perlu dilakukan pengumpulan data untuk mengetahui kebutuhan yang diperlukan oleh pengguna. Berikut adalah penjelasannya :

a. Pengumpulan Data

Melakukan pengumpulan data dengan melakukan wawancara dengan Bapak Wahyu Widjanarko, sebagai Direktur Utama PT Mulya Jaya. Wawancara dilakukan untuk mengetahui system pengelolaan data presensi, penggajian, yang terjadi di PT Mulya Jaya.

b. Analisis

Mencari dan mempelajari referensi yang untuk membantu dalam pembuatan proyek akhir. Referensi yang dimaksud adalah informasi yang didapatkan dari internet ataupun buku.

c. Desain

Untuk tahap ini, dilakukan perancangan sistem seperti desain antarmuka, diagram relasi antar tabel, dan gambaran *BPMN*. Yang nantinya akan menjadi perancangan sistem yang dapat diperkirakan kualitasnya sebelum diimplementasikan secara nyata.

d. Penulisan Kode Program

Hasil dari tahap ini yaitu program komputer dibuat pada tahap desain. Sistem informasi ini dibangun dengan Bahasa *CodeIgniter 4* dan basis data *MySQL*.

e. Pengujian Sistem

Pada tahap ini akan melakukan pengujian sistem yang sudah dibuat sebelumnya. Pengujian ini berkonsentrasi pada perangkat lunak dari segi logika dan fungsionalitas untuk memastikan tidak ada kesalahan. Pengujian ini menggunakan metode *black box testing* antar tabel, dan

gambaran *BPMN* yang nantinya akan menjadi perancangan sistem yang dapat diperkirakan kualitasnya sebelum diimplementasikan secara nyata.

1.6 Jadwal Pengerjaan

Berikut adalah tabel jadwal pengerjaan proyek akhir :

Tabel 1-1 Jadwal Pengerjaan Proyek Akhir

No.	Deskripsi pekerjaan	2023												2024																			
		Oktober				November				Desember				Januari				Februari				Maret				April				Mei			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
1.	Analisis Kebutuhan																																
2.	Desain																																
3.	Pengodean																																
4.	Pengujian																																
5.	Dokumentasi																																
6.	Laporan																																