

1. Pendahuluan

1.1 Latar belakang

PT (Persero). Perkebunan Nusantara III (PTPNIII) berasal dari Perusahaan Perkebunan milik bangsa asing yang dinasionalisasikan oleh Pemerintah Republik Indonesia pada tahun 1957 menjadi Perusahaan Perkebunan Negara. PTPNIII merupakan Perusahaan Agro-Industri berbasis Perkebunan yang memiliki wilayah kerja di 6 daerah Tingkat II di Propinsi Sumatera Utara dengan mengelola 30 Kebun Sendiri dan 3 Kebun Plasma, dimana kantor Direksi (pusat) berada di Medan.

Kemajuan perusahaan yang sangat pesat terutama dalam ruang lingkup BUMN membuat perusahaan harus mengikuti perkembangan teknologi yang ada. Untuk saat ini, sistem lama tidak mempunyai pengontrolan akses data dan data backup, pengelolaan yang kurang efisien dengan data yang banyak, masih bersifat *stand alone* untuk pengaksesan datanya dan pengiriman data dari jarak yang cukup jauh masih menggunakan tenaga manusia sehingga pengelolaan data bisa memakan waktu yang lama.

Oleh karena itu, berdasarkan analisis pembuat proyek, dibangun sebuah aplikasi pada bidang penggajian pegawai untuk dapat mencoba membantu kekurangan-kekurangan dan menyelesaikan setiap permasalahan yang ada pada sistem pengelolaan penggajian dengan judul “**Aplikasi Pengelolaan Data Penggajian**”. Dengan dibangunnya aplikasi ini, diharapkan dapat membantu perusahaan dalam efisiensi dan efektifitas kinerja pegawai khususnya dibagian SDM.

1.2 Perumusan masalah

Berdasarkan latar belakang yang ada maka didapatkan perumusan masalah dari aplikasi pengelolaan data penggajian adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana membuat aplikasi berbasis web untuk memudahkan penyampaian informasi hasil pengelolaan data ke kantor distrik, yang memiliki jarak cukup jauh dari kantor pusat,
2. Bagaimana membuat aplikasi yang memiliki pengontrolan dalam pengaksesan data (hak akses user),
3. Bagaimana memudahkan pengelolaan data dengan data yang banyak.

Dalam pembuatan aplikasi ini dibutuhkan batasan-batasan masalah agar tidak menyimpang dan mencegah meluasnya ruang lingkup persoalan yang harus ditangani, ada beberapa batasan dari aplikasi ini, antara lain:

1. Aplikasi ini hanya menangani data pegawai yaitu karyawan pimpinan pada kebun dan seluruh karyawan pada bagian serta data gaji pegawai untuk keperluan pengelolaan penggajian,
2. Untuk keamanan, aplikasi ini hanya memeriksa kecocokan antara username dan password,

3. Segala hal yang berhubungan dengan hardware dan jaringan tidak dibahas pada pembuatan aplikasi ini, diasumsikan ketersediaan hardware dan software sudah ada dan langsung bisa dimanfaatkan

1.3 Tujuan

Tujuan dari pembuatan **Aplikasi Pengelolaan Data Penggajian** adalah membuat aplikasi yang dapat :

1. Membuat aplikasi berbasis web untuk memudahkan penyampaian informasi hasil pengelolaan data ke kantor distrik, yang memiliki jarak cukup jauh dari kantor pusat,
2. Membuat pengontrolan dalam pengaksesan data dengan menggunakan username dan password pada aplikasi,
3. Memudahkan pengelolaan data yang banyak.

1.4 Metodologi penyelesaian masalah

Metodologi penyelesaian masalah dalam pembuatan **Aplikasi Pengelolaan Data Penggajian Pegawai** pada PTPNIII dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut :

1. Studi Pustaka

Dalam studi pustaka dilakukan studi terhadap materi yang berhubungan dengan proyek akhir antara lain studi perancangan sistem informasi dengan pendekatan Terstruktur, pemrograman web, pemrograman *SQL*, serta materi lain yang berhubungan dalam pembuatan aplikasi.

2. Survey

Survey dilakukan ke PT. Perkebunan Nusantara III Sumatera Utara bagian SDM dengan tujuan untuk memperoleh informasi serta data yang berhubungan dengan pembuatan aplikasi.

3. Pembuatan Aplikasi

a. Analisis

Meng-analisis kebutuhan user dan perangkat lunak yang diperlukan akan diperlukan dalam pembuatan aplikasi.

b. Perancangan Sistem

Merancang desain *interface* dan database yang akan diperlukan. Dalam merancang akan digunakan *Adobe Photosop 7.0*, *Macromedia Dreamweaver* dan *Macromedia Fireworks*.

c. Coding

Melakukan pemrograman dengan menggunakan *PHP* dalam pembuatan *interface* pada *Macromedia Dreamweaver* dan *MySQL* yang menggunakan sintaks *SQL* dalam proses pembuatan database.

d. Implementasi dan Testing

Bertujuan mengimplementasikan aplikasi dalam memenuhi kebutuhan yang sudah didefinisikan sebelumnya serta uji coba dari aplikasi yang telah dibangun.

e. Testing

Pada tahap testing dilakukan percobaan pada perangkat lunak yang telah dibuat dengan menggunakan teknik *Black-box testing*, dengan tujuan untuk menemukan

kesalahan program dan memastikan bahwa input data ke dalam aplikasi akan memberikan hasil yang sesuai dengan yang dibutuhkan

4. Penyusunan Buku Proyek Akhir

Penyusunan buku Proyek Akhir dibuat untuk membuat laporan dan dokumentasi tentang aplikasi yang telah dikerjakan.

1.5 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan buku Proyek Akhir digunakan sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Menjelaskan latar belakang, perumusan masalah, tujuan proyek akhir, batasan masalah, metode penyelesaian masalah dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Berisi tentang landasan teori yang digunakan dalam pembangunan aplikasi ini, meliputi teori tentang database, dan komunikasi *hyperterminal*

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Berisi analisis sistem yang antara lain meliputi : analisis kebutuhan sistem, analisis masukan dan keluaran. Bagian perancangan menguraikan spesifikasi terhadap model aplikasi yang dibangun sehingga proses dapat dipahami dengan jelas.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Berisi implementasi sistem dengan memperhatikan kebutuhan perangkat lunak dan perangkat keras, dan melakukan pengujian sistem.

BAB V PENUTUP

Berisi kesimpulan dari pembangunan aplikasi dan saran untuk pengembangannya.