

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

PT Langkat Nusantara Kepong adalah suatu perusahaan yang bergerak di bidang perkebunan, terutama bergerak di bidang kelapa sawit dan kebun karet. PT Langkat Nusantara Kepong berdiri pada tahun 2008. Perusahaan ini bekerja sama dengan PT Perkebunan Nusantara II, yang di mana PTPN II tersebut memberi kepercayaan PT Langkat Nusantara Kepong untuk mengelola sebagian besar perkebunan yang berada pada daerah Maryke, Bukit Lawang, Tanjung Keliling, Sawit Seberang dan Bekiu. Pada era globalisasi ini, setiap perusahaan membutuhkan aplikasi yang mendukung untuk pendataan karyawan dan perkebunan di perusahaan tersebut.

Namun, berdasarkan hasil wawancara dengan direktur pada PT Langkat Nusantara Kepong terdapat beberapa permasalahan yaitu penggajian karyawan masih secara manual akibatnya untuk mengetahui data gaji karyawan direktur membutuhkan waktu lama karna direktur harus bertanya melalui manager, kemudian manager mencari data yang dibutuhkan direktur dan untuk mengetahui kinerja karyawan saat ini direktur hanya bertanya melalui manager setiap kebun. Selain itu, proses untuk perhitungan bonus karyawan ketika lembur pun masih secara manual dengan cara manager mencatat nama karyawan yang lembur setiap hari dan mengakibatkan adanya kesalahan pada penulisan apabila tetap mencatat secara manual. Pada proses pendataan karyawan lainnya juga masih dicatat secara manual sehingga direktur sulit dalam melihat data kinerja dan lama waktu kerja karyawan yang bekerja pada perusahaan tersebut sehingga butuh waktu yang lama ketika direktur ingin mengetahui data karyawan. Selain itu, pendataan penghasilan kebun pun masih secara manual yang prosesnya dengan melakukan pencatatan dan melaporkan setiap bulannya kepada direktur yang mengakibatkan data yang menumpuk, adanya kesalahan pada saat perhitungan.

Maka dari itu untuk memberikan solusi dari permasalahan diatas, diperlukan sebuah aplikasi yang memiliki fitur–fitur sesuai kebutuhan pihak karyawan, manager, asisten kebun dan direktur berupa aplikasi penggajian dan kinerja karyawan untuk kebun sawit berbasis web. Aplikasi ini bernama Aplikasi ini bernama Aplikasi Gaji dan Kinerja Karyawan Kebun Berbasis Web. Aplikasi ini memiliki beberapa fitur yang mendukung dalam membantu proses penggajian dan pendataan kebun. Aplikasi ini menggunakan model waterfall dan dibuat menggunakan framework Codeigniter dengan bahasa pemrograman PHP, MySQL, CSS, dan HTML.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, maka masalah-masalah yang akan dibahas dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana cara membantu manager dalam melihat pendataan gaji dan kinerja karyawan?
2. Bagaimana cara mempermudah manager untuk menghitung jumlah lembur karyawan?
3. Bagaimana cara memberikan solusi agar asisten kebun melihat pendapatan kebun ?

1.3 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, maka tujuan dari penyusunan masalah proyek akhir ini adalah untuk membuat aplikasi pendataan gaji dan kinerja karyawan berbasis web yang:

1. Memfasilitasi karyawan dengan membuat fitur untuk pendataan gaji dan melihat kinerja karyawan.
2. Memfasilitasi direktur untuk memberikan *acc* data lembur karyawan yang telah di masukan oleh karyawan

3. Membuat aplikasi yang memiliki fitur pendataan pendapatan kebun.

1.4 Batasan Masalah

Berikut batasan masalah yang tercakup dalam proyek akhir ini:

1. Aplikasi ini hanya dapat digunakan oleh PT.Langkat Nusantara Kepong (LNK).
2. Aplikasi ini hanya dapat digunakan oleh Karyawan, Assistent, Manager, Direktur
3. Aplikasi ini hanya dapat digunakan untuk mengetahui gaji karyawan, jumlah lembur dan bonus karyawan, dan pendapatan kebun.
4. Aplikasi ini hanya dapat digunakan untuk menghitung pendapatan kelapa sawit.

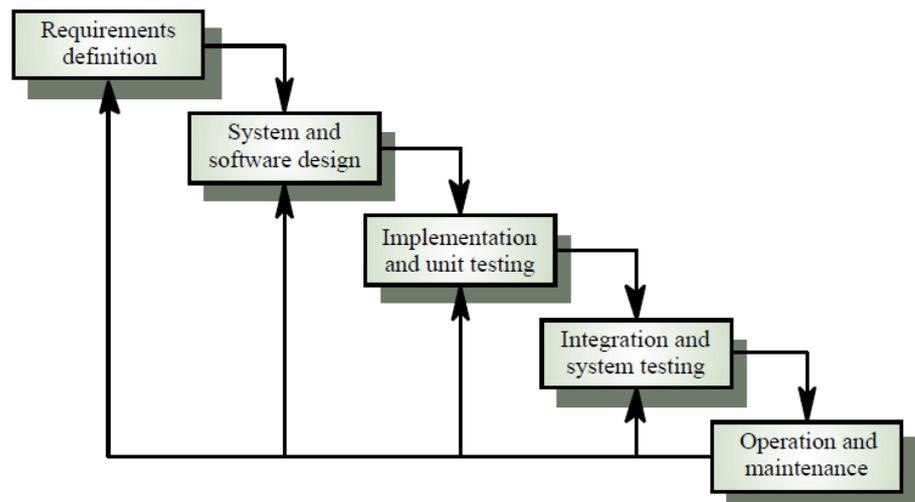
1.5 Definisi Operasional

Aplikasi pendataan gaji dan kinerja karyawan berbasis web adalah salah satu aplikasi yang siap digunakan pada pendataan untuk seluruh karyawan di PT. Langkat Nusantara Kepong (LNK). Aplikasi ini memiliki beberapa fungsionalitas yang di dalamnya mencakup perhitungan gaji karyawan, lama kerja karyawan, dan jumlah lembur karyawan setiap bulannya. Penjelasan lebih detailnya aplikasi ini digunakan untuk membantu asisten kebun dalam mendata pendapatan setiap kebun. Selain itu, pada aplikasi ini manager dapat mengelola komponen penggajian dan pendataan kinerja karyawan sehingga karyawan dapat melihat detail penggajian setiap bulan. Maka setiap bulan direktur dapat melihat laporan penggajian karyawan, data karyawan dan melihat data kebun pada aplikasi ini. Aplikasi ini digunakan dengan PHP dan MySQL sebagai database server. Aplikasi ini diperuntukan pada bagian manager di PT. Langkat Nusantara Kepong (LNK).

1.6 Metode Pengerjaan

Metode pengerjaan aplikasi Pendataan Karyawan PT.Langkat Nusantara Kepong (LNK) berbasis Web menggunakan metode prototype model. Prototype model merupakan rangkaian aktivitas proses yang menggambarkan pembangunan

perangkat lunak seperti aliran air terjun atau terstruktur secara berurutan , mulai dari tahap analisis kebutuhan sampai dengan perawatan. Secara umum, dalam pembangunan perangkat lunak pada model waterfall terdapat tahapan-tahapan sebagai berikut:



Gambar 1.1 Metode Prototype [13]

Berikut adalah tahapan yang dilakukan pada metode prototype :

1. *Requirements Analysis and Definition*

Tahap awal dimana pada tahap ini, dilakukan pengumpulan data-data berdasarkan masalah yang terjadi di PT. Langkat Nusantara Keping (LNK) dan untuk menentukan gambaran perangkat yang akan dihasilkan ketika pengembang melaksanakan sebuah proyek pembuatan perangkat lunak. Perangkat lunak yang baik dan sesuai dengan kebutuhan pengguna sangat tergantung pada keberhasilan dalam melakukan komunikasi pengumpulan kebutuhan pengguna. Pada tahap ini saya melakukan Pengumpulan data dengan cara wawancara langsung dengan pihak PT. Langkat Nusantara Keping (LNK) khususnya bagian Manager salah satu kebun. Tujuan dilakukan wawancara untuk mengetahui lebih detail tentang kebutuhan pengguna pada perusahaan tersebut. Selain itu, saya juga melakukan wawancara kepada direktur SDM terkait proses penggajian dan pelaporan pendataan kebun yang

dilakukan selama ini. Pengumpulan data ini juga dilakukan untuk mengumpulkan data – data terkait asisten kebun dan karyawan.

2. *System and Software Design*

Pada tahap ini saya akan menerjemahkan syarat kebutuhan perancangan perangkat lunak yang dapat diperkitakan sebelum dibuat. Proses ini berfokus pada struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi interface, dan detail algoritma. Tahapan ini akan menghasilkan sebuah dokumen. Dokumen inilah yang akan digunakan programmer untuk melakukan aktivitas pembuatan sistemnya. Dokumentasi yang dihasilkan dari tahap ini antara lain Flowmap, Use Case Diagram, Entity Relationship Diagram hingga perancangan antarmuka untuk aplikasi yang berbasis web.

3. Implementation and unit Testing

Pada tahap ini pembuatan kode program perangkat lunak kedalam bentuk bahasa pemrograman yang telah ditentukan. Tahapan inilah yang merupakan tahapan nyata dalam mengerjakan sebuah system. Salam artian penggunaan komputer akan dimaksimalkan. Setelah pengkodean selesai maka akan dilakukan testing terhadap system yang telah dibuat. Dalam pembuatan aplikasi ini pengelolaan data menggunakan database MySQL serta menggunakan bahasa pemrograman PHP.

4. Integration and System Testing

Pada selanjutnya ini, memastikan bahwa sebuah program perangkat lunak yang dibuat terbebas dari kesalahan (error), baik itu kesalahan dari perangkat lunak maupun dari pengguna (human error). Pengujian dengan menggunakan metode Black Box Testing yaitu pengujian berfokus pada persyaratan fungsionalitas perangkat lunak.

5. Operation and Maintenance

Tahap ini merupakan terakhir dalam model waterfall. Software yang sudah jadi dijalankan serta dilakukan pemeliharaan. Pemeliharaan termasuk dalam

memperbaiki kesalahan yang tidak ditemukan pada langkah sebelumnya. Perbaiki implementasi unit sistem dan peningkatan jasa sistem sebagai kebutuhan baru.

1.7 Jadwal Pengerjaan

Berikut ini merupakan gambaran jadwal pengerjaan dalam merancang dan membuat aplikasi ini.

Tabel 1.1 Jadwal Pengerjaan

Aktivitas	Apr 2018				Mei 2018				Jun 2018				Jul 2018				Agu 2018				Sep 2018				Okt 2018				Nov 2018			
	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	2	3	4
Requirements analysis and definition	█	█																														
System and software design			█	█	█	█																										
Implementasi and unit testing									█	█	█	█	█	█	█	█																
Integration and system testing																	█	█	█	█	█	█	█	█								
Operation and maintenance																									█	█	█	█	█	█	█	█
Dokumentasi	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█