

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar belakang masalah

Prosedur untuk mendapatkan informasi mengenai data penggajian pegawai Kantor Bawasda Kabupaten Tana Toraja melalui suatu aplikasi belum tersedia sampai dengan saat ini. Hal ini disebabkan karena kabupaten Tana Toraja merupakan salah satu kabupaten yang masih berkembang dalam hal peningkatan mutu pelayanan di segala bidang. Oleh karena itu, saat ini bendahara pegawai kantor Bawasda kabupaten Tana Toraja, masih menggunakan cara yang manual yang tidak efektif dan efisien dengan hanya mendata dan menuliskan data penggajian para pegawai yang selalu berubah-ubah di kantor tersebut kemudian menginputkan kedalam Ms.Excel sehingga datanya tersebar dan terpisah.

Perbedaan gaji para pegawai kantor Bawasda kabupaten Tana Toraja ditinjau dari berbagai aspek misalnya adanya perubahan gaji pokok, perubahan tunjangan, perubahan golongan, potongan koperasi, pinjaman bank, pajak, potongan pensiun, dan iuran kantor yang pada saat ini hanya ditangani secara manual. Dan masih banyak pegawai yang sudah pensiun yang seharusnya sudah tidak menerima tunjangan dari penggajian tetapi masih menerima karena tidak adanya suatu aplikasi yang dapat mengelola data penggajian pegawai kantor Bawasda kabupaten Tana Toraja dengan baik sehingga dapat merugikan keuangan negara. Masalah seperti hal di atas masih sering terjadi pada kantor Bawasda Tana Toraja sehingga tidak menciptakan efektifitas dan efisiensi dalam sistem penggajian pada kantor tersebut.

Dari uraian di atas terlihat dengan jelas bahwa dibutuhkan suatu aplikasi yang dapat membantu pengelolaan data penggajian kantor Bawasda kabupaten Tana Toraja sehingga dapat meningkatkan mutu pelayanan di bidang kepegawaian kabupaten Tana Toraja khususnya pada kantor Bawasda kabupaten Tana Toraja.

1.2. Perumusan masalah

Dalam penyusunan Proyek Akhir ini akan membahas beberapa permasalahan antara lain;

- 1.) Bagaimana membangun suatu aplikasi yang dapat melayani pemberian informasi yang jelas mengenai data penggajian pegawai kantor Bawasda kabupaten Tana Toraja

- 2.) Bagaimana membangun suatu aplikasi yang dapat mengelola data penggajian baik secara efektif dan mudah untuk dimonitor secara efisien pada kantor Bawasda kabupaten Tana Toraja
- 3.) Bagaimana membangun suatu sistem aplikasi yang diperuntukkan bagi pegawai Bawasda kabupaten Tana Toraja untuk mengetahui rincian jumlah gaji yang diterima di tiap bulannya
- 4.) Bagaimana membangun suatu aplikasi yang dapat menyimpan data gaji pegawai kantor Bawasda kabupaten Tana Toraja

1.3. Tujuan

Tujuan Proyek Akhir ini adalah:

Membangun suatu aplikasi yang dapat menyimpan dan mengelola data penggajian pegawai yang dapat melayani pemberian informasi penggajian secara rinci dan jelas serta terstruktur di tiap bulannya pada semua pihak di lingkungan Bawasda kabupaten Tana Toraja.

1.4. Batasan masalah

Batasan masalah dari aplikasi ini adalah sebagai berikut:

- 1.) Aplikasi ini dibangun berbasis *web*
- 2.) Aplikasi ini menggunakan MySQL sebagai database
- 3.) Terdapat pembatasan hak akses untuk fungsionalitas tertentu
- 4.) User aplikasi ini adalah admin dan seluruh pegawai Kantor Badan Pengawas Daerah Kabupaten Tana Toraja
- 5.) Pegawai yang dimaksud adalah PNS (Pegawai Negeri Sipil) dan honorer di lingkungan Kantor Badan Pengawas Daerah Kabupaten Tana Toraja

1.5. Metodologi penyelesaian masalah

Metodologi penyelesaian masalah dari Aplikasi ini adalah sebagai berikut:

1. Studi Literatur

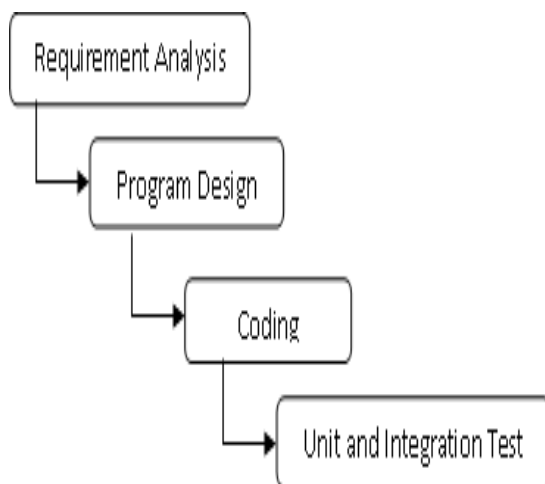
Mempelajari literatur serta kajian-kajian yang berkaitan dengan masalah-masalah yang terdapat pada proyek akhir ini. Literatur yang dimaksud berupa artikel, buku referensi, internet, dan sumber lain yang berhubungan dengan masalah Proyek Akhir ini.

2. Observasi Data dan Identifikasi Masalah

Tahapan ini dilakukan secara langsung dengan mengamati kegiatan yang dilakukan oleh bendahara kantor serta mengumpulkan data dan informasi yang berkepentingan untuk digunakan pada tahap pengembangan aplikasi penggajian Kantor Bawasda kabupaten Tana Toraja, untuk mengetahui sistem kerja pegawai dan aliran data penggajian serta kesulitan dan masalah yang dihadapi pihak kantor. Adapun masalah yang sering muncul pada proses pendataan gaji dikarenakan pengelolaan data masih bersifat manual dengan hanya mendata dan menuliskan data penggajian sehingga tidak efektif dan efisien.

3. Pengembangan Perangkat Lunak

Dalam pengembangan perangkat lunak akan digunakan model proses *Waterfall* yang terdiri dari beberapa tahapan, yaitu :



Gambar 1.1 Model Proses Waterfall

a. Requirement Analysis

Pada tahap ini dilakukan analisi dan pemahaman data pegawai dan data penggajian pegawai kantor Bawasda kabupaten Tana Toraja serta mempelajari kekurangannya. Sehingga aplikasi yang dibangun akan sesuai dengan kebutuhan. Diperlukan diskusi langsung dengan user sehingga input dan output dapat didefinisikan dalam pembangunan sistem.

b. Program Desain

Pada tahap ini akan dilakukan perancangan aplikasi menggunakan ER Diagram yang disesuaikan dengan kebutuhan yang dapat dilihat dari fungsionalitas aplikasi.

c. Coding

Hasil dari perancangan Aplikasi Penggajian Pegawai kantor Bawasda kabupaten Tana Toraja ini akan diimplementasikan melalui *pengcodingan* (membangun program) menggunakan *bahasa pemrograman php* dengan berbasis *web* dan MySQL sebagai database.

d. Unit dan Integration Test

Pada tahap ini dilakukan tahap pengujian fungsionalitas dari Aplikasi Penggajian Pegawai kantor Bawasda kabupaten Tana Toraja. Pada tahap pengujian ini lebih difokuskan kepada fungsionalitas yang ada pada aplikasi. Sehingga bisa ditemukan kekurangan baik dari program maupun kesesuaian kebutuhan yang telah didefinisikan untuk bisa diperbaiki kembali.

Pada tahap ini juga akan melakukan tes apakah sesuai dengan kebutuhan antara lain mengujikan aplikasi ini secara langsung kepada user yaitu bendahara kantor Bawasda Tana Toraja.

4. Penyusunan Dokumentasi

Menyusun dokumentasi program agar dapat digunakan pada tahap pengembangan selanjutnya. Penyusunan dokumentasi dilakukan seiring dengan pembuatan aplikasi ini. Dokumentasi akan diimplementasikan dalam bentuk buku proyek akhir.

5. Sistematika penulisan

Proyek Akhir ini disusun berdasarkan sistematika sebagai berikut :

BAB I : Pendahuluan

Pada bab ini akan dijelaskan latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan, batasan masalah, metode penyelesaian masalah, serta sistematika penulisan.

BAB II : Landasan Teori

Bab ini berisikan dasar teori yang digunakan untuk membangun website penggajian yang meliputi web, PHP, MySQL dan UML.

BAB III : Analisis dan Perancangan Sistem

Pada bab ini akan dijelaskan analisis serta perancangan website penggajian ini.

BAB IV : Implementasi dan Pengujian

Bab ini berisi implementasi dan pengujian yang dilakukan terhadap aplikasi.

BAB V : Penutup

Bab ini berisi kesimpulan serta saran dari penulis yang dibutuhkan untuk pengembangan aplikasi.