

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Ladapedas Creative Surakarta merupakan perusahaan jasa yang bergerak dalam bidang *Graphic Desain* yang menyediakan jasa seperti, *pre-wedding*, *event organaiser*, *web design*, *movie documentary*, *advertising*, *photography* dan terutama buku tahunan yang beralamat di Jl. Ahmad Yani No.117, Gilingan, Banjarsari, Surakarta, Jawa Tengah. Ladapedas Creative Surakarta sendiri sempat mengalami beberapa kesulitan karena banyaknya pekerjaan-pekerjaan yang diterima hingga pegawai merasa tidak terfokus atau terkonsentrasi pada satu bidang saja. Pada tahun 2014 akhirnya CV. Ladapedas Creative Surakarta memutuskan untuk fokus kepada buku tahunan saat masa kelulusan saja barulah disaat senggang pegawai menerima *photoshoot*, *photo studio*, *design*, dan lain-lain.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sekarang dapat membawa perubahan yang sangat pesat pada zaman yang modern ini. Perkembangan teknologi menjadikan semua aktivitas yang lambat dan sulit sekarang menjadi lebih cepat, praktis dan mudah. Jika kita mengikuti perkembangan teknologi saat ini yang sudah semakin maju tentunya banyak sekali perkembangan teknologi yang akan ditemui dan salah satunya adalah *website*. Ladapedas Creative Surakarta sudah memiliki *website* yang dapat diakses secara umum oleh semua orang, adalah www.ladapedas.com yang berisi profil perusahaan, contoh buku tahunan yang sudah jadi, kontak, alamat dan lain sebagainya.

Pegawai Ladapedas Creative Surakarta saat ini belum menggunakan presensi sama sekali serta pada penghitungan gaji pegawai masih dilakukan secara manual yaitu pemimpin perusahaan menghitung gaji pokok pegawai lalu ditambah dengan catatan proyek yang dikerjakan oleh pegawai tersebut. Hal ini menyebabkan pemimpin perusahaan tidak tahu masalah kehadiran, kedisiplinan pegawainya dan akan membutuhkan waktu yang lama serta tidak efisien dalam proses penggajian pegawai. Seiring dengan berkembangnya perusahaan, pegawai

perusahaan pasti akan bertambah banyak dan pasti akan sulit jika tidak melakukan presensi.

Pada penelitian sebelumnya telah dilakukan analisis dan perancangan aplikasi kepegawaian CV. Ladapedas Creative Surakarta namun belum dilakukan implementasi aplikasinya.

Berdasarkan pada permasalahan tersebut, penelitian saat ini berusaha memberikan solusi dengan Mengimplementasikan Aplikasi Kepegawaian CV. Ladapedas Creative Surakarta Berbasis Web yang diharapkan dapat membantu pegawai dalam melakukan presensi dan dapat membantu pemimpin perusahaan dalam masalah perhitungan gaji pegawai.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah disampaikan diatas, maka rumusan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah “Bagaimana Mengimplementasikan Aplikasi Kepegawaian CV. Ladapedas Creative Surakarta Berbasis Web?”

1.3 Batasan Masalah

Pada penelitian Tugas Akhir ini agar tidak menyimpang dari topik permasalahan yang ada, maka penelitian dibatasi:

- a. Menu aplikasi kepegawaian ini mencakup menu data presensi, menu data pegawai, menu data ijin dan menu penggajian. Aplikasi kepegawaian ini hanya sebatas saat presensi masuk, presensi pulang dan gaji pegawai. Aplikasi ini tidak termasuk presensi untuk jam lembur, hari libur, pelatihan pegawai, mutasi, pemberhentian dan pensiunan serta administrasi pengangkatan dan kepangkatan.
- b. Aplikasi kepegawaian ini dapat diakses oleh admin dan pegawai.
- c. Aplikasi kepegawaian dibuat menggunakan bahasa pemrograman PHP 5.4.7, database MySQL 5.0.10, Codeigniter 3.1.10 serta Bootstrap 4.

1.4 Tujuan dan Manfaat

1.4.1 Tujuan

Tujuan dalam penelitian ini adalah membuat Aplikasi Kepegawaian CV. Ladapedas Creative Surakarta Berbasis Web yang diharapkan dapat mempercepat proses pengisian presensi pegawai dan proses penghitungan gaji pegawai.

1.4.2 Manfaat

Manfaat yang dapat diambil dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagi Mahasiswa

Mahasiswa dapat menerapkan ilmu pengetahuan yang didapat dari bangku perkuliahan untuk membuat aplikasi kepegawaian berbasis web pada CV. Ladapedas Creative Surakarta.

2. Bagi Universitas Sahid Surakarta

Universitas dapat mengetahui kemampuan mahasiswa dalam menerapkan ilmu yang telah diperoleh di bangku kuliah sebagai bahan untuk evaluasi.

3. Bagi CV. Ladapedas Creative Surakarta

Membantu pegawai CV. Ladapedas Creative Surakarta dalam melakukan presensi dan penghitungan gaji pegawai.

1.5 Metodologi Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam membangun aplikasi kepegawaian CV. Ladapedas Creative Surakarta adalah:

1.5.1 Teknik Pengumpulan Data

1.5.1.1 Observasi

Observasi merupakan suatu cara untuk mengumpulkan data serta informasi secara langsung dengan melakukan penelitian dan pencatatan langsung mengenai kegiatan serta peristiwa yang terjadi pada CV. Ladapedas Creative Surakarta.

1.5.1.2 Wawancara

Wawancara merupakan suatu cara untuk mengumpulkan data yang dilakukan secara langsung dengan melakukan tanya jawab antara peneliti dengan Bapak Trio Dermawan selaku Direktur Utama serta Bapak Angga Richie Prasetyo selaku pegawai CV. Ladapedas Creative Surakarta, dalam hal ini wawancara dilakukan dengan responden yang berhubungan langsung dengan informasi dan sistemnya pada instansi tersebut.

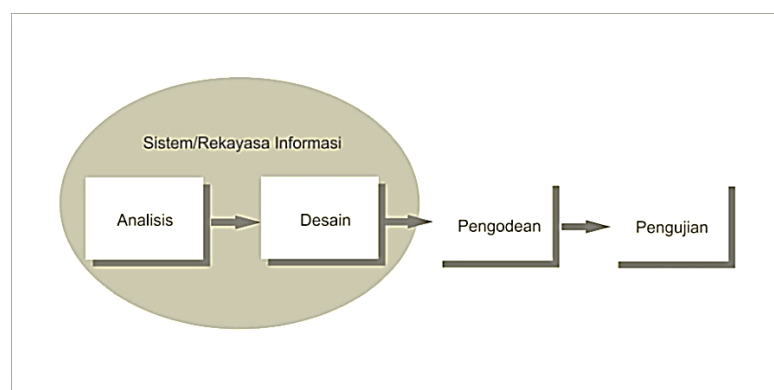
1.5.1.3 Dokumentasi

Pada tahap dokumentasi penelitian ini dilakukan dengan mengumpulkan data dengan melihat atau menganalisis dokumen-dokumen yang dibuat guna menunjang aplikasi kepegawaian CV. Ladapedas Creative Surakarta yang akan dibuat.

1.5.2 Metode Pengembangan Sistem

Pada tahap ini digunakan metode Model SDLC (*software development life cycle*) air terjun yang sering disebut dengan Model Sekuensial Linear (*sequential linier*) atau Model *Waterfall*. Model *waterfall* disebut juga *classic life cycle* merupakan model pengembangan perangkat lunak yang menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak tahapannya dilakukan secara berurutan atau sekuensial dimulai dari analisis, desain, pengkodean, pengujian, dan tahap pendukung.

Tahapan pengembangan perangkat lunak menggunakan model ini adalah seperti pada Gambar 1.1 (Rosa & Shalahuddin, 2016).



Gambar 1.1 Tahapan Pengembangan Sistem Model *Waterfall*

Deskripsi dari pendekatan model *waterfall* adalah sebagai berikut:

a. Analisis

Proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara intensif untuk menspesifikasi kebutuhan perangkat lunak agar dapat dipahami perangkat lunak seperti apa yang dibutuhkan oleh *user*.

b. Desain

Desain perangkat lunak adalah proses multi langkah yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antarmuka dan prosedur pengodean.

c. Pengodean

Desain harus di translasikan ke dalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain.

d. Pengujian

Pengujian fokus pada perangkat lunak dari segi logika dan fungsional serta memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (*error*) dan memastikan keseluruhan yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan.

1.6 Sistematika Penulisan

Penyusunan Laporan Penelitian Tugas Akhir ini menyajikan lima tahap pembahasan. Berikut sistematika dari Laporan Penelitian Tugas Akhir ini:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini mengemukakan Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Batasan penulisan, Tujuan dan Manfaat Penelitian, Metodologi Penelitian, serta Sistematika Penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan mengenai tinjauan pustaka, kerangka berfikir, serta teori pendukung yang akan digunakan pada pembahasan masalah seperti menjelaskan tentang Database, *PHP*, MySQL, XAMPP dan seluruh teori yang dapat menunjang terselesainya project.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menjelaskan mengenai Analisis Sistem. Analisis Sistem yang berjalan saat ini dalam suatu instansi lalu membuat perancangan sistem yang baru.

BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM DAN ANALISIS HASIL

Bab ini menjelaskan mengenai Aplikasi Kepegawaian CV. Ladapedas Creative Surakarta Berbasis Web dan pembahasan pengujian sistem.

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini merupakan penutup, yang di dalamnya berisi kesimpulan dan rangkuman dari pembahasan, serta berisi saran yang diharapkan dapat bermanfaat untuk pengembangan pembuatan program aplikasi selanjutnya.