

BAB I

PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang

Perkembangan zaman tidak luput dari perkembangan teknologi informasi, Semakin pesatnya perkembangan teknologi informasi saat ini sangat mempengaruhi pola pikir dan sikap perilaku manusia pada umumnya. Hal ini dapat dirasakan pada dunia pendidikan dan perkantoran baik pemerintah maupun swasta, khususnya dalam pengolahan data yang relatif besar dan penggunaan data yang tinggi, untuk itu dibutuhkan kecepatan dan ketepatan informasi yang akan diproses. Saat ini suatu sistem aplikasi komputer sangatlah diperlukan untuk mempermudah kerja. Dengan adanya aplikasi tersebut kita dapat mengolah data yang kita miliki untuk menghasilkan suatu informasi yang sudah pasti lebih baik dan berguna untuk kebutuhan – kebutuhan tertentu.

CV. Permaisuri ban merupakan perusahaan yang memiliki cukup banyak pelanggan dalam perbaikan kendaraan karena itu CV. Permaisuri ban juga memiliki cukup banyak mekanik akan tetapi CV. Permaisuri ban belum dapat menerapkan suatu sistem komputerisasi dalam pengolahan data penggajian mekanik yang selama ini dilakukan secara manual dan dihitung menggunakan alat bantu seperti kalkulator sehingga sering membuat terjadinya kesalahan dalam pemberian gaji dan sangat sulit dalam melakukan pembuatan laporan penggajian mekanik karena begitu menumpuknya data kertas penggajian karyawan pada CV. Permaisuri Ban.

Berdasarkan uraian diatas penulis ingin membuat Skripsi dengan merancang salah satu aplikasi komputer guna mendukung kinerja di perusahaan dan memilih judul “ **Sistem Informasi Akuntansi Penggajian Mekanik Pada CV. Permaisuri Ban**”.

I.2. Ruang Lingkup permasalahan

I.2.1. Identifikasi Masalah

Adapun identifikasi pada laporan Skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. CV. Permaisuri Ban masih menggunakan sistem manual dengan cara mencatat dalam melakukan pengolahan data gaji mekanik.
2. Sulitnya melakukan pengolahan data penggajian mekanik pada CV. Permaisuri Ban karena belum adanya sistem yang memadai.
3. Sering terjadi kesalahan saat membuat laporan gaji mekanik karena tidak adanya *database* khusus untuk menyimpan data gaji mekanik.

I.2.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, penulis membuat perumusan masalah tentang perancangan sistem ini adalah:

1. Bagaimana merubah cara pembagian gaji mekanik yang manual menjadi terkomputerisasi ?
2. Bagaimana membuat proses pencatatan gaji mekanik agar dapat dilakukan dengan cepat dan mudah ?
3. Bagaimana menyediakan laporan yang dapat tersaji secara komputerisasi ?

I.2.3. Batasan Masalah

Batasan masalah yang penulis kemukakan dalam sistem ini adalah:

1. Aplikasi sistem dibangun hanya sebatas mengenai penggajian mekanik.
2. Data yang menjadi inputan adalah :
 - i. Data mekanik
 - ii. Data kendaraan yang diperbaiki dan,
 - iii. Data gaji karyawan
3. Hasil dari sistem atau output adalah :
 - i. Laporan data mekanik
 - ii. Laporan slip gaji dan
 - iii. Laporan gaji karyawan
4. Perhitungan gaji berdasarkan gaji pokok, uang makan, uang transportasi, uang bonus tiap perbaikan kendaraan per hari. Gaji mekanik yang dibahas yaitu hanya pada bagian mesin dan tidak terlalu mendetail membahas mengenai absensi mekanik karena sudah ada kartu o'clock masing-masing mekanik.
5. Aplikasi sistem dibangun dengan menggunakan bahasa pemrograman *Vb.net* dengan database *SqlServer*.

I.3. Tujuan dan Manfaat

I.3.1. Tujuan

Adapun tujuan dari studi yang penulis lakukan adalah sebagai berikut :

1. Membuat suatu aplikasi sistem informasi untuk membantu pihak CV. Permaisuri Ban dalam meningkatkan kinerja pegawainya.

2. Jika sudah tersedianya sistem yang secara otomatis dapat menghasilkan laporan yang diinginkan oleh perusahaan maka akan mempermudah dan membantu pihak perusahaan itu sendiri dalam membuat laporan.

I.3.2. Manfaat

Adapun manfaat yang akan diperoleh dari sistem yang akan dibangun ini adalah sebagai berikut :

1. Pengolahan penggajian mekanik pada CV. Permaisuri Ban bisa lebih cepat dan baik.
2. Tidak lagi mengalami kesulitan dalam mengolah data penggajian mekanik.
3. Meminimalisasi kesalahan dalam perhitungan gaji.

I.4. Metodologi Penelitian

Di dalam menyelesaikan Skripsi ini penulis menggunakan 2 (dua) metode studi yaitu :

1. Studi Lapangan

Merupakan metode yang dilakukan dengan mengadakan studi langsung ke lapangan untuk mengumpulkan data yaitu peninjauan langsung ke lokasi studi.

Adapun teknik pengumpulan data yang dilakukan penulis adalah :

a. Pengamatan (*Observation*)

Merupakan salah satu metode pengumpulan data yang cukup efektif untuk mempelajari suatu sistem. Kegiatannya dengan melakukan pengamatan

langsung terhadap kegiatan yang sedang berjalan, yaitu kegiatan penggajian mekanik

b. Sampel

Mengambil contoh-contoh data mekanik dan gaji yang diperlukan khususnya.

2. Studi Kepustakaan (*Library Research*)

Penulis melakukan studi pustaka untuk memperoleh data-data yang berhubungan dengan penulisan Skripsi dari berbagai sumber bacaan seperti: buku tentang sistem informasi dan aplikasi *Vb.net*, *internet*, dan lain – lain.

I.4.1. Perbandingan Sistem

Sistem yang ada sekarang ini masih bersifat manual dan tidak efisien baik dari segi waktu dan biaya. Proses pendataan penggajian mekanik memerlukan waktu yang lama dikarenakan tidak adanya aplikasi yang menampilkan data mekanik itu sendiri. Pada sistem yang lama tidak adanya *database* untuk menyimpan data sehingga menyulitkan pihak administrasi dalam mencari data.

Oleh karena itu penulis merancang sistem informasi akuntansi penggajian mekanik dengan bahasa pemrograman *Vb.net* dan *database SqlServer* dengan menggunakan pemodelan sistem UML. Sistem ini telah memiliki *database* untuk menyimpan data dan dapat diproses secara otomatis.

I.4.2. Pengujian / Uji Coba sistem

Dilakukan untuk mengetahui apakah pekerjaan pemrograman telah dilakukan secara benar sehingga bisa menghasilkan fungsi-fungsi yang dikehendaki. Pengujian juga dimaksudkan untuk mengetahui keterbatasan dan kelemahan program aplikasi yang dibuat untuk sebisa mungkin dilakukan penyempurnaan.

I.5. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian dalam penulisan Skripsi ini penulis lakukan pada CV. Permaisuri Ban Jl. Stasiun No. 3C – 3D.

I.6. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan skripsi ini, adalah sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Dalam bab ini dijelaskan latar belakang penulisan skripsi, ruang lingkup permasalahan, tujuan dan manfaat, metodologi penelitian, lokasi penelitian dan sistematika penulisan skripsi.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Dalam bab ini dicantumkan teori – teori yang relevan dan dijadikan dasar dalam pembuatan sistem, diantaranya pengertian sistem, informasi, akuntansi, *microsoft visual*

studio. net, microsoft sql server dan unified modeling language.

BAB III : ANALISA DAN DESAIN SISTEM

Bab ini berisikan tentang analisa aplikasi yang sedang berjalan, evaluasi sistem yang berjalan, disain sistem, desain arsitektur, desain antarmuka, desain input, desain output, dan struktur pada aplikasi yang akan dibangun.

BAB IV : HASIL DAN UJI COBA

Berisikan tentang tampilan hasil aplikasi yang dirancang, pembahasan hasil program aplikasi yang dirancang, pengujian, metode yang digunakan serta kelebihan dan kekurangan dari aplikasi yang dirancang.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Berisikan kesimpulan dari penelitian dan hasil akhir yang diperoleh dari perancangan aplikasi, serta saran – saran yang berisi hal – hal penting diperhatikan.