

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Triwijaya Abadi Foam adalah sebuah perusahaan yang bergerak dalam produsen dan distributor aneka macam kasur busa yang berkualitas dan bersertifikat. Perusahaan tersebut sudah banyak melakukan pengiriman barang ke banyak daerah. Karena semakin lama perusahaan semakin maju, maka untuk mengatur data-data yang terlalu banyak dibuatlah sebuah sistem yang terkomputerisasi di perusahaan tersebut.

Sistem yang terkomputerisasi di Triwijaya Abadi Foam sudah berjalan cukup lama. Sistem yang sudah berjalan adalah sistem penjualan dan pembelian kasur. Sistem tersebut berjalan dengan baik sampai sekarang.

Sumber daya manusia merupakan salah satu sumber daya yang sangat penting di dalam suatu perusahaan, karena manusia inilah yang mengatur sumber daya lainnya untuk menjalankan sebuah perusahaan. Perusahaan harus dapat menjamin kesejahteraan para karyawan, meningkatkan motivasi mereka dengan cara memberikan imbalan seperti gaji, tunjangan, dan bonus. Untuk mempermudah proses tersebut maka perusahaan Triwijaya Abadi Foam memerlukan sebuah sistem informasi *Human Resource* yang handal supaya bisa mengendalikan kinerja karyawan dalam perusahaan tersebut.

Transportasi merupakan bagian terpenting dalam proses penjualan barang. Apabila kita menggunakan jasa transportasi dalam proses pengiriman barang kepada konsumen, kita perlu menambah biaya dalam sekali perjalanan, sehingga pada perusahaan ini proses pengiriman barang dilakukan menggunakan kendaraan dari perusahaan. Namun terdapat kendala pada proses pengiriman barang, contohnya adalah apabila supir menggunakan kendaraan perusahaan menuju tempat lain yang seharusnya tidak dikunjungi pada proses pengiriman.

Dengan adanya sistem *human resource* dan transportasi ini, seluruh proses aktivitas *human resource* seperti penggajian, kasbon, absensi dapat

menjadi lebih cepat dan lebih akurat daripada sistem yang manual. Selain itu sistem juga diharapkan agar pengguna aplikasi dapat melihat posisi kendaraan yang sedang melakukan proses pengiriman barang sehingga tidak terjadi penyalahgunaan kendaraan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan pada sub-bab 1.1, berikut ini dirumuskan pokok-pokok persoalan yang akan dipecahkan dan dijawab, diantaranya :

1. Bagaimana cara kerja *online recruitment* di Triwijaya Abadi Foam?
2. Bagaimana membuat aplikasi absensi untuk pegawai di Triwijaya Abadi Foam?
3. Bagaimana membuat aplikasi perhitungan gaji pada setiap karyawan di Triwijaya Abadi Foam?
4. Bagaimana membuat aplikasi melihat kendaraan yang sedang melakukan proses pengiriman barang?

1.3 Tujuan Pembahasan

Berdasarkan pokok-pokok masalah yang sudah diuraikan pada sub-bab 1.2, maka tujuan pengembangan aplikasi adalah sebagai berikut :

1. Cara kerja untuk *online recruitment* di Triwijaya Abadi Foam adalah dengan mengisi *form* yang terdapat di *website* pada bagian *recruitment* dan mengisi data-data sesuai kebutuhan.
2. Membuat aplikasi absensi untuk pegawai di Triwijaya Abadi Foam menggunakan fasilitas *fingerprint*.
3. Membuat aplikasi perhitungan gaji pada setiap karyawan di Triwijaya Abadi Foam dengan mengkalkulasi setiap data kehadiran, data libur setiap tahun, data kasbon, data *over-time*, dan data ketidakhadiran.

4. Membuat aplikasi melihat kendaraan yang sedang melakukan proses pengiriman barang dengan menggunakan *hardware GPS* di setiap kendaraan, dan sehingga dapat dilihat pada aplikasi.

1.4 Ruang Lingkup Kajian

Pembuatan sistem ini dibatasi pada :

1. Batasan perangkat Keras

- Processor : AMD Athlon XP 1.7GHz
- *Hardisk* : 40 Gb
- RAM : 256 Mb
- VGA : 64 Mb
- *Keyboard dan Mouse*
- *Monitor*
- *Printer*

2. Batasan Perangkat Lunak

- *Microsoft Windows XP Service Pack 3* sebagai sistem operasi.
- PHP sebagai *script* pemrogramannya.
- MySQL sebagai pengelola basis datanya.
- Apache 1.3.23 sebagai *web server* yang sudah terinstal driver *sqlsrv client*.
- Menggunakan XAMPP untuk server local dalam perancangan program.
- Netbeans 8.0 untuk desain web.
- Javascript untuk membuat tampilan lebih atraktif di sisi klien.
- Menggunakan *browser google chrome* agar kerja lebih optimal.

3. Batasan Aplikasi

Pengguna dari aplikasi ini sebagai berikut :

1. Admin sebagai pengelola sistem
2. Pemilik sebagai pemantau seluruh proses
3. Kepala *Human Resource* sebagai pemantau karyawan yang melakukan lembur

Modul yang terdapat dalam aplikasi :

1. *Online Recruitment*

Aplikasi ini dibuat untuk melakukan proses rekrut pegawai yang hendak melamar pada perusahaan lewat internet. Pegawai yang hendak melamar dapat mengirimkan CV lewat aplikasi ini.

2. Absensi

Aplikasi ini dibuat untuk melakukan proses absensi setiap pegawai dengan menggunakan teknologi *fingerprint*.

3. Penggajian

Aplikasi ini dapat mengkalkulasi gaji setiap pegawai lewat absensi, lembur, kasbon, dan bonus yang diberikan. Penggajian pada aplikasi ini tidak menghitung pajak yang berlaku.

4. *Over Time*

Aplikasi ini dapat mencetak sebuah form yang diisi oleh setiap pegawai yang ingin mengajukan lembur. Apabila form lembur disetujui oleh bagian *human resource*, maka bagian *human resource* akan melakukan proses input pegawai yang melakukan kerja lembur.

5. Kasbon

Aplikasi ini dapat mencetak sebuah form yang diisi oleh setiap pegawai yang ingin melakukan kasbon. Apabila setiap pegawai yang melakukan kasbon tidak melunaskan, sistem akan secara otomatis memotong gaji pegawai sesuai kasbon yang diajukan.

6. Uang Jalan

Aplikasi ini dapat mengkalkulasi uang yang diperlukan dalam sebuah proses pengiriman barang.

7. *Tracking GPS*

Aplikasi ini dapat melacak setiap kendaraan yang sedang melakukan pengiriman barang.

1.5 Sumber Data

Data-data yang digunakan dalam pembuatan aplikasi Sistem Informasi *Human Resource* dan Transportasi digolongkan menjadi dua, yaitu:

1. Data Primer

Dalam pengumpulan data, perancang melakukan proses diskusi dengan pemilik perusahaan untuk memahami proses bisnis yang berjalan.

2. Data Sekunder

Data berupa buku, *website*, dan mata kuliah yang diajarkan di Universitas Kristen Maranatha untuk mendukung kebenaran pada data primer.

1.6 Sistematika Penyajian

Dalam proses penyusunan laporan, sistematika pembahasan penulisan laporan tugas akhir akan dijabarkan sebagai berikut :

BAB 1 PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan pembahasan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penulisan, ruang lingkup kajian, sumber data, dan sistematika penyajian dalam melakukan penelitian terhadap pengembangan aplikasi *human resource* dan transportasi.

BAB 2 KAJIAN TEORI

Bab ini membahas mengenai teori-teori yang digunakan dan berhubungan dengan perancangan aplikasi.

BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas mengenai rancangan aplikasi yang meliputi Proses Bisnis, Entity Relationship Diagram (ERD), Data Flow Diagram (DFD), Kamus Data, PSPEC dan User Interface Design (UID).

BAB 4 HASIL PENELITIAN

Bab ini berisi kumpulan *screenshot* dari aplikasi yang dibuat beserta penjelasan dari tiap fungsi utama yang dibuat.

BAB 5 PENGUJIAN

Bab ini berisikan hasil pengujian yang dilakukan terhadap aplikasi setiap halaman yang dibuat dalam *Blackbox Testing*.

BAB 6 SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini menjelaskan pembahasan mengenai simpulan dari hasil pembahasan bab sebelumnya dan saran berupa hal baru yang dapat dilakukan untuk melakukan pengembangan yang lebih lanjut.