

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Proyek konstruksi merupakan suatu kegiatan konstruksi yang terdiri dari berbagai kegiatan konstruksi dengan waktu dan sumber daya terbatas untuk mencapai hasil akhir sesuai dengan rencana yang telah ditentukan. Dalam setiap proyek konstruksi pasti membutuhkan tenaga kerja untuk dapat melaksanakan kegiatan konstruksi. Adapun tenaga kerja yang terdapat dalam proyek konstruksi, meliputi tenaga kerja manajemen dan pekerja biasa. Contoh Tenaga kerja manajemen adalah *project manager*, *site engineer*, kepala keuangan, kepala logistik dan lainnya, sedangkan pekerja biasa meliputi tukang kayu, tukang besi, tukang batu, tukang gali dan sebagainya. Seluruh jenis tenaga kerja ini perlu dikelola dengan baik. Pengelolaan tenaga kerja yang dilakukan adalah berupa absensi dan pengupahan tenaga kerja baik.

Sekarang ini pengelolaan tenaga kerja masih manual. Dikarenakan tenaga kerja yang mengelola pun belum terlalu memahami dan menguasai sistem informasi yang ada. Dengan perkembangan teknologi yang berkembang semakin pesat dari zaman ke zaman, organisasi yang ada dalam proyek konstruksi dituntut untuk dapat mengikuti perkembangan yang ada. Untuk itu perlu adanya perbaikan kinerja sehingga dapat tetap bertahan dalam ketatnya persaingan global. Salah satu caranya dalam memperbaiki kinerja adalah dengan melakukan pengelolaan menggunakan sebuah sistem pengelolaan tenaga kerja yang dapat mengatasi masalah ini. Sistem pengelolaan tenaga kerja yang digunakan harus dapat terkomputerisasi dan dapat menyimpan data-data tenaga kerja secara baik. Berdasarkan hal inilah, saya mengambil tugas akhir ini dengan judul “Sistem Informasi Pengelolaan Tenaga Kerja pada Proyek Konstruksi”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka perumusan masalah yang akan diteliti adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana mengelola penggajian tenaga kerja pada suatu proyek konstruksi ?
2. Bagaimana membuat sistem pengelolaan tenaga kerja harian secara terkomputerisasi ?
3. Bagaimana membuat sistem pengelolaan tenaga kerja borongan secara terkomputerisasi ?

1.3 Tujuan Pembahasan

Dari permasalahan yang dikemukakan di atas, tujuan yang ingin dicapai adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui cara pengelolaan penggajian tenaga kerja pada suatu proyek konstruksi.
2. Untuk mengetahui cara pembuatan sistem pengelolaan tenaga kerja harian secara terkomputerisasi dan menerapkannya.
3. Untuk mengetahui cara pembuatan sistem pengelolaan tenaga kerja borongan secara terkomputerisasi dan menerapkannya.

1.4 Ruang Lingkup Kajian

Adapun ruang lingkup kajian dari penulisan Laporan Tugas Akhir ini dibagi ke dalam dua bidang ilmu yang ditinjau, yaitu bidang sipil dan bidang sistem informasi.

1.4.1 Ruang Lingkup Bidang Sipil

Ruang lingkup pada bidang sipil, meliputi hal-hal sebagai berikut :

1. Absensi harian dari para pekerja pada proyek konstruksi.
2. Jumlah volume pekerjaan yang dilakukan setiap minggu.
3. Penggajian berdasarkan absensi harian.
4. Perhitungan upah pekerja berdasarkan jumlah volume pekerjaan yang dikerjakan.

1.4.2 Ruang Lingkup Bidang Sistem Informasi

Ruang lingkup pada bidang sistem informasi, meliputi hal-hal sebagai berikut :

1. pembuatan sistem pengelolaan tenaga kerja ini berbasis *desktop* dengan menggunakan bahasa pemrograman Java.
2. aplikasi *database* dalam pembuatan sistem ini menggunakan MySQL.

1.5 Sumber Data

Sumber data untuk penelitian ini diperoleh berdasarkan literatur dari buku dan internet. Sedangkan untuk pengujian aplikasi dilakukan dengan metode *black box testing*.

1.6 Sistematika Penulisan

Secara garis besar laporan tugas akhir ini terdiri dari tiga bagian, yaitu bagian awal, isi dan akhir.

Bagian awal berisi halaman judul, lembar pengesahan, kata pengantar, lembar pernyataan persetujuan publikasi karya ilmiah, surat pernyataan orisinalitas karya, abstrak, daftar isi, daftar gambar, daftar tabel, dan daftar lampiran.

Bagian isi terdiri enam bab yaitu:

Bab I PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dibahas secara singkat mengenai latar belakang, rumusan masalah, tujuan pembahasan, ruang lingkup kajian, sumber data, dan sistematika penulisan secara global.

Bab II KAJIAN TEORI

Pada bab ini akan diuraikan mengenai landasan teoritis tentang tenaga kerja dan pengupahan pekerja. Kemudian dibahas juga mengenai unsur-unsur serta teori-teori yang terlibat dalam pembuatan sistem berbasis desktop.

Bab III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini, akan dibahas mengenai proses bisnis, *entity relationship diagram*, *entity relationship to table*, *use case diagram* beserta *scenario*, *activity diagram*, *class diagram*, serta rancangan tampilan (*user interface*) aplikasi.

Bab IV HASIL PENELITIAN

Pada bab ini, akan dibahas mengenai implementasi dari *user interface*.

Bab V PEMBAHASAN DAN UJI COBA HASIL PENELITIAN

Pada bab ini berisi mengenai pengujian dan pembahasan hasil uji coba berdasarkan tugas akhir yang dilakukan.

Bab VI Simpulan dan Saran

Bab ini berisi kesimpulan dan saran-saran yang berguna untuk pengembangan penelitian berikutnya.