

PLAGIARISM SCAN REPORT

Report Generation Date: July 19,2021

Words: 881

Characters: 7058

Excluded URL :

16%

Plagiarism

84%

Unique

7

Plagiarized Sentences

37

Unique Sentences

Content Checked for Plagiarism

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Dengan berkembangnya teknologi di zaman ini, banyak perusahaan yang mengubah sistem konvensional menjadi sistem yang berbasis komputer. Dengan menggunakan sistem berbasis komputer, proses pekerjaan pada perusahaan akan lebih efisien, akurat dan cepat diproses. Aplikasi yang akan dibuat akan merubah sistem konvensional yang melakukan perhitungan manual menjadi perhitungan secara otomatis. perubahan sistem dilakukan karena melakukan perhitungan konvensional atau manual masih memiliki tingkat eror dan kesalahan manusia.

1.2. Identifikasi Permasalahan

PT Artivisi Intermedia merupakan sebuah perusahaan yang mulai beralih dari penggajian secara konvensional / uang cash melalui tranfer bank, namun proses perhitungannya dilakukan dengan mengkalkulasi data-data masih secara manual dan juga dikerjakan oleh 1 orang, sehingga sering terjadi keterlambatan dalam pemberian slip gaji maupun perhitungan denda presensi. Karyawan PT Artivisi Intermedia memiliki hak untuk mengajukan cuti. Permasalahan yang dimiliki PT. Artivisi Intermedia dalam pengelolaan cuti karyawannya masih bersifat manual. Aplikasi penggajian adalah sebuah sistem yang mencatat dan memproses data gaji pegawai, dimana data tersebut digunakan sebagai dasar besarnya jumlah gaji yang dibayarkan kepada pegawai atas layanan yang mereka berikan [1].

Berdasarkan permasalahan-permasalahan tersebut penulis ingin membuat dan mengembangkan sebuah sistem yang mampu mengotomatisasi proses – proses yang memperlambat perhitungan gaji karyawan, Seperti : perhitungan denda keterlambata, perubahan tunjangan secara individu,

sistem presensi dan informasi cuti karyawan. Dan dengan penulisan skripsi yang berjudul "Aplikasi Payroll Untuk PT. Artivisi Intermedia" akan dibangun suatu aplikasi yang mampu mengatasi permasalahan-permasalahan tersebut.

1.3. Perumusan Masalah

Dari beberapa uraian yang dikemukakan pada latar belakang, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

- Bagaimana memanfaatkan suatu teknologi informasi untuk membantu menghitung gaji bulanan karyawan serta membuat data gaji bulanan tersebut dalam bentuk slip gaji ?
- Bagaimana merancang sebuah sistem informasi penggajian yang sesuai dengan PT. Artivisi Intermedia ?
- Bagaimana membuat sebuah modul yang dapat menunjang dalam pengumpulan data – data yang diperlukan dalam perhitungan gaji karyawan ?

1.4. Maksud dan Tujuan

Membuat aplikasi payroll yang dapat membantu pekerjaan bagian management PT Artivisi Intermedia dalam hal perhitungan gaji dan pengumpulan data-data yang diperlukan untuk menghitung gaji tersebut.

1.5. Metode Penelitian

Metode penelitian atau metodologi penelitian berasal dari kata Metode yang bermakna Cara yang tepat melakukan sesuatu. Logos yang bermakna ilmu/pengetahuan. Penelitian berasal dari kata Inggris, research. Yang berasal dari kata re yang berarti kembali dan to search yang berarti mencari. Dengan demikian makna dari penelitian adalah mencari kembali. Salah satu ciri khas penelitian adalah proses yang berjalan secara terus menerus dan penelitian tidak akan pernah merupakan hasil yang bersifat final. Hasil penelitian seseorang harus tunduk pada penelitian orang lain yang datang belakangan sehingga penelitian dari awal sampai akhir merupakan proses usaha untuk menemukan, mengembangkan dan menguji kebenaran suatu pengetahuan dengan cara ilmiah untuk tujuan tertentu [2].

1.5.1. Identifikasi Permasalahan

Seperti identifikasi permasalahan seperti diatas, berikut adalah uraian pengidentifikasian masalah.

1. Observasi

Melakukan pengamatan dan observasi langsung ke PT. Artivisi Intermedia dan menganalisa sistem yang sedang berjalan dan mencari aspek-aspek yang dapat mempengaruhi sistem.

2. Wawancara

Wawancara dilakukan untuk mendapatkan data lebih lanjut tentang hasil observasi. Wawancara juga dilakukan untuk mencari data mengenai kekurangan dari sistem yang sedang berjalan serta kebutuhan lain yang akan diperlukan. Penulis mengajukan pertanyaan kepada Bapak Dadang Iswanto selaku Business Analyst di PT. Artivisi Intermedia

3. Studi Pustaka

Studi pustaka dibutuhkan untuk menunjang metode wawancara dan observasi yang dilakukan. Mengumpulkan informasi dan referensi yang berhubungan dengan penelitian yang sedang dilakukan. Referensi diperoleh dari buku atau internet.

1.5.2. Model Pengembangan Sistem

Metode Waterfall adalah suatu proses pengembangan perangkat lunak berurutan, di mana kemajuan dipandang sebagai terus mengalir ke bawah (seperti waterfall) melewati fase-fase perencanaan, pemodelan, implementasi (konstruksi), dan pengujian. [3]

Berikut langkah langkah metode waterfall.

4. Analisa Kebutuhan Sistem

Pada tahapan ini penulis melakukan analisis dan pengumpulan data yang dilakukan dengan 2 cara. Cara yang pertama adalah melakukan riset tentang permasalahan yang terkait pada proses penggajian dan mempelajari sistem perhitungan gaji pada perusahaan PT Artivisi Intermedia. Cara yang kedua adalah melakukan wawancara terhadap hrd atau bagian management pada PT Artivisi Intermedia untuk memperoleh informasi yang diperlukan.

5. Design

Proses yang dilakukan pada tahap ini adalah merancang desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, perancangan aktivitas otomatis sistem, perancangan interface, dan

struktur program. Tahap ini mentranlasi kebutuhan perangkat lunak dari tahap analisis kebutuhan ke representasi desain agar dapat diimplementasikan menjadi program pada tahap selanjutnya. Desain perangkat lunak yang dihasilkan pada tahap ini juga perlu didokumentasikan, antara lain dengan menggunakan use case diagram, activity diagram, ERD.

6. Codegeneration

Tahap ini biasa disebut dengan tahapan development aplikasi. Desain atau perancangan harus ditranslasikan ke dalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain. Penulis menggunakan bahasa pemrograman Java dan MySQL sebagai database.

7. Testing

Pada tahap ini penulis akan melakukan testing atau pengujian terhadap aplikasi penggajian yang telah dibuat dengan menggunakan teknik pengujian black box testing.

8. Support

Untuk bagian support, penulis akan melakukan perubahan pada aplikasi apabila diperlukan.

1.6. Ruang Lingkup

Aplikasi payroll dapat mengkalkulasi data gaji karyawan dan membuat slip gaji karyawan setiap bulannya. Penambahan modul – modul penunjang seperti presensi, pendataan cuti dan hari libur. Aplikasi payroll berbasis web ini dibuat menggunakan bahasa pemrograman Java dan MySql sebagai penyedia database.

Project aplikasi payroll dibuat menggunakan project management yaitu maven. Dengan menggunakan maven, file dan folder menjadi lebih terstruktur, selain itu maven juga berfungsi untuk menjalankan aplikasi dan sebagai compiler project.

Matched Sources :

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN SISTEM ...

بواسطة EH Winer — Berdasarkan latar belakang permasalahan tersebut, maka dirancang sebuah Sistem Penggajian ... secara otomatis, perhitungan gaji karyawan secara otomatis,.

12%

<https://media.neliti.com/media/publications/112276-ID-perancangan-dan-pembuatan-sistem-penggaj.pdf> (<https://media.neliti.com/media/publications/112276-ID-perancangan-dan-pembuatan-sistem-penggaj.pdf>)

Kurwinda Kristi | Life is to be enjoyed, Not Endured ...

· Yang berasal dari kata re yang berarti kembali dan to search yang berarti mencari. Dengan demikian makna dari penelitian adalah mencari kembali. Salah satu ciri khas penelitian adalah proses yang berjalan secara terus menerus dan penelitian tidak akan pernah merupakan hasil yang bersifat final.

6%

<https://kurwindakristi.wordpress.com/page/3/> (<https://kurwindakristi.wordpress.com/page/3/>)

Perguruan tinggi adalah satuan pendidikan ...

Salah satu ciri khas penelitian adalah proses yang berjalan secara terus menerus dan penelitian tidak akan pernah merupakan hasil yang bersifat final. Hasil penelitian seseorang harus tunduk pada penelitian orang lain yang datang belakangan sehingga penelitian dari awal sampai akhir merupakan proses usaha untuk menemukan, mengembangkan dan menguji kebenaran suatu pengetahuan ...

6%

<https://www.coursehero.com/file/pd9be6i/Perguruan-tinggi-adalah-satuan-pendidikan-penyelenggara-pendidikan-tinggi/> (<https://www.coursehero.com/file/pd9be6i/Perguruan-tinggi-adalah-satuan-pendidikan-penyelenggara-pendidikan-tinggi/>)

Sistem Informasi Human Capital Management System Berbasis ...

Tahap ini mentranlasi kebutuhan perangkat lunak dari tahap analisis kebutuhan ke repretasi desain agar dapat diimplementasikan menjadi program pada tahap selanjutnya. Desain perangkat lunak yang dihasilkan pada tahap ini juga perlu didokumentasikan. Antara lain use case diagram, activity diagram, component diagram, ...

4%

<https://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/infortech/article/download/6983/4584> (<https://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/infortech/article/download/6983/4584>)

MODEL-MODEL SDLC (SYSTEM DEVELOPMEN LIFE CYCLE) - ...

Pengkodean,desain harus ditranslasikan ke dalam program perangkat lunak.Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain.

3%

<https://fabiokounang11.blogspot.com/2017/02/model-model-sdlc-system-developmen-life.html> (<https://fabiokounang11.blogspot.com/2017/02/model-model-sdlc-system-developmen-life.html>)

PENGUJIAN PERANGKAT LUNAK MENGGUNAKAN ...

melalui pengujian yang teliti. Teknik pengujian black-box berfokus pada domain informasi dari perangkat lunak, dengan melakukan test case dengan mempartisi ...

3%

https://repository.usd.ac.id/32377/2/055314010_Full.pdf (https://repository.usd.ac.id/32377/2/055314010_Full.pdf)

PMI: Project Management Institute

Welcome to Project Management Institute. Learn more about managing projects, becoming pmp certified and gaining other project management certificates!

3%

<https://www.pmi.org/> (<https://www.pmi.org/>)
