

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Seiring dengan kemajuan teknologi, penggunaan komputer dianggap sebagai kebutuhan penting dalam berbagai aspek kehidupan. Di dunia perusahaan, baik dalam sektor barang atau jasa, penerapan teknologi informasi telah membantu mempermudah pekerjaan, meningkatkan kinerja, dan meningkatkan produktivitas. Salah satu contohnya adalah penggunaan teknologi untuk mengelola gaji karyawan. Menurut penelitian (Syam et al., 2022), sistem informasi pengelolaan gaji karyawan berbasis web lebih mampu meminimalkan pemborosan waktu, tenaga, atau sumber daya lainnya dalam pengolahan data dibandingkan dengan penggunaan *software* Mr. Excel. Sistem ini juga mampu mengurangi kemungkinan kesalahan dalam perhitungan gaji karyawan. Pengelolaan gaji karyawan merupakan bagian yang sangat penting dalam manajemen perusahaan. Selain membayarkan gaji pokok, pemberian *reward* dan *punishment* berdasarkan kinerja karyawan juga sangat krusial. Berdasarkan penelitian (Sofiati, 2021), pengaruh *reward* terhadap kinerja karyawan adalah positif dan signifikan, sedangkan pengaruh *punishment* terhadap kinerja karyawan adalah positif namun tidak terlalu signifikan. Penelitian lain juga menunjukkan bahwa *reward* dan *punishment* dapat berpengaruh baik terhadap kinerja karyawan jika diberikan secara adil, sehingga kinerja karyawan dapat meningkat (M. Pratama & Handayani, 2022).

CV. Mareca Yasa Media merupakan perusahaan *Software House* yang bergerak di bidang konsultan IT dengan kantor pusat di Jakarta. Kantor Pusat PT. Media Telematika Jaya (MTJ). CV. Mareca Yasa Media melakukan penggajian karyawan setiap bulannya. Namun meskipun penggajian merupakan proses bisnis yang sangat penting dan dilakukan secara rutin, CV. Mareca Yasa Media masih menghadapi beberapa permasalahan terkait penggajian.

Masalah pertama adalah saat CV. Mareca Yasa Media ini masih melakukan pengelolaan gaji secara manual menggunakan Microsoft Excel, yang

menghadapi berbagai masalah. Sistem ini memiliki kelemahan dalam hal keamanan data, karena *file* Excel dapat diakses, diubah, diduplikat, dipindahkan, atau dihapus oleh siapa saja, sehingga meningkatkan risiko kesalahan dan membahayakan keamanan data. Kolaborasi dalam bagian keuangan juga menjadi sulit karena *file* tersimpan dalam penyimpanan lokal, sehingga beberapa orang tidak dapat mengedit *file* yang sama secara *real-time* tanpa risiko konflik atau kesalahan versi, serta duplikasi *file* dapat membingungkan sumber kebenaran data karena membuat data tidak tersentralisasi. Selain itu, pengelolaan penggajian secara manual tanpa adanya sentralisasi data dan pengaturan hak akses menimbulkan risiko manipulasi data dan kurangnya transparansi dalam pengelolaan gaji, karena perubahan data dan perhitungan tidak dapat diperiksa dengan mudah.

Masalah kedua adalah dalam CV. Mareca Yasa Media melakukan penggajian karyawan secara rata berdasarkan pada jabatan masing-masing karyawan tanpa adanya penerapan *reward* dan *punishment*. Hal ini menimbulkan ketidakpuasan karyawan, karena karyawan yang merasa memiliki kinerja bagus tidak mendapatkan *reward* atau bonus dari perusahaan, dan karyawan yang dianggap memiliki kinerja buruk tidak mendapatkan *punishment* dari perusahaan.

Untuk memecahkan masalah tersebut, diperlukan perancangan sistem informasi pengelolaan gaji yang aman, terintegrasi, dan sesuai dengan kebutuhan CV. Mareca Yasa Media. Sistem ini harus membagi hak akses data sesuai dengan kepentingan masing-masing pengguna untuk melindungi data dan memberikan transparansi kepada karyawan terkait riwayat dan perhitungan gaji mereka. Sentralisasi data dalam satu basis data yang aman akan menghindari risiko inkonsistensi dan manipulasi data, serta memungkinkan kolaborasi pengelolaan data di bagian keuangan. Selain itu, sistem akan mengimplementasikan *reward* dan *punishment* berdasarkan kinerja karyawan dengan metode *Simple Additive Weighting* (SAW). Metode SAW dipilih karena kemampuannya untuk memilih opsi terunggul dari berbagai alternatif berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan. Kriteria-kriteria ini dapat diubah-ubah, dan nilai bobot untuk masing-masing kriteria bisa disesuaikan sesuai dengan keinginan pengguna. (Suryana et al., 2017).

Berdasarkan analisis masalah yang telah dijelaskan sebelumnya penulis memutuskan untuk menyusun proyek akhir dengan judul. "Perancangan Sistem Informasi Pengelolaan Gaji Karyawan dan Penggunaan Metode *Simple Additive Weighting* (SAW) Dalam Menentukan *Reward* dan *Punishment*".

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang modul penggajian karyawan di CV. Mareca Yasa Media yang tersentralisasi, meningkatkan keamanan data, meningkatkan transparansi dan memfasilitasi kolaborasi pengelolaan data oleh bagian keuangan?
2. Bagaimana merancang modul perhitungan *reward* dan *punishment* di CV. Mareca Yasa Media?

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian perancangan sistem informasi pengelolaan dan penggajian karyawan adalah untuk:

1. Untuk merancang modul penggajian yang tersentralisasi, meningkatkan keamanan data, meningkatkan transparansi dan memfasilitasi kolaborasi pengelolaan data oleh bagian keuangan;
2. Untuk merancang modul perhitungan *reward* dan *punishment* yang dapat mengakomodasi pertimbangan kinerja karyawan ke dalam perhitungan gaji secara adil.

1.4. Manfaat Hasil Penelitian

Dengan dilakukannya penelitian ini dapat memberikan manfaat-manfaat sebagai berikut:

1. Membantu CV. Mareca Yasa Media untuk dapat mengembangkan sistem informasi pengelolaan gaji yang sesuai dengan kebutuhan mereka;
2. Penelitian ini akan memberikan rancangan sistem yang tersentralisasi, meningkatkan keamanan data, meningkatkan transparansi dan memfasilitasi kolaborasi pengelolaan data oleh bagian keuangan;
3. Penelitian ini menghasilkan rancangan sistem informasi pengelolaan gaji yang dapat mengakomodasi pertimbangan kinerja karyawan ke dalam perhitungan gaji, sehingga dapat memotivasi karyawan dan meningkatkan kinerja keseluruhan.

1.5. Batasan Masalah

Ruang lingkup dan pembahasan masalah perancangan sistem informasi pengelolaan dan penggajian karyawan meliputi hal-hal berikut:

1. Penelitian ini hanya akan mencakup analisis dan perancangan sistem penggajian yang mencakup 2 modul yaitu penggajian dan perhitungan *reward* dan *punishment*;
2. Penelitian akan membatasi penentuan *reward* dan *punishment* hanya menggunakan metode *Simple Additive Weighting* (SAW), tanpa memperhitungkan alternatif metode lain;
3. Rancangan sistem akan disusun berdasarkan asumsi bahwa CV. Mareca Yasa Media memiliki sumber daya teknis dan manusia yang cukup untuk mengimplementasikan sistem di masa mendatang;
4. Pengujian yang dilakukan hanya terhadap *user experience* (UX) dari sistem yang dirancang menggunakan Maze.

1.6. Sistematika Penulisan

Sistem penulisan proyek akhir yang merupakan pengembangan sistem informasi dari hasil penelitian meliputi:

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang mengenai PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENGELOLAAN GAJI KARYAWAN DAN PENGGUNAAN METODE SIMPLE ADDITIVE WEIGHTING (SAW) DALAM MENENTUKAN REWARD DAN PUNISHMENT, perumusan masalah mengenai proyek yang dibahas, tujuan dilakukannya penelitian sesuai dengan perumusan masalah, manfaat dari penelitian yang dilakukan sesuai dengan tujuan, ruang lingkup dan batasan masalah pada proyek ini.

BAB 2 LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang kajian-kajian teori yang relevan dengan penelitian yang dilakukan, penelitian sebelumnya yang relevan dengan melakukan perbandingan dan analisis sehingga mendapatkan hasil kesimpulan dan mendapatkan perbedaan dengan penelitian yang dilakukan dari penelitian yang dilakukan.

BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisi tentang uraian langkah-langkah dan metode pengambilan data, metodologi pengembangan sistem, kebutuhan bahan atau materi proyek akhir, alat yang dipergunakan, proses pengerjaan, waktu pengerjaan, dan permasalahan yang dihadapi beserta cara penyelesaiannya dalam rangka menjawab permasalahan yang diajukan pada BAB I dan didukung oleh landasan teori pada BAB II.

BAB 4 ANALISIS

Pada bab ini berisi gambaran umum hasil analisis yang dilakukan dalam penelitian. Analisis yang dilakukan berdasarkan observasi dan wawancara untuk memahami permasalahan pada objek penelitian. Kemudian dilakukan studi literatur yang relevan dari untuk menunjang penelitian.

BAB 5 PERANCANGAN

Pada bab ini menggambarkan kebutuhan dan perancangan sistem yang berisi rancangan atau visualisasi dari sistem menggunakan UML yang terdiri dari diagram *use case*, diagram *aktivitas*, diagram *kelas*, dan diagram *sequence*. Lalu desain *database*, UI, dan UX.

BAB 6 KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini merupakan kesimpulan berdasarkan hasil analisis dan perancangan yang telah dilakukan dan pemaparan dari bab-bab sebelumnya. Saran merupakan rekomendasi yang diberikan untuk pengembangan penelitian selanjutnya.

