

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kantor Kecamatan Gombang adalah kantor yang bergerak di bidang pemerintahan. Kantor ini mempunyai tugas untuk menyediakan pelayanan bagi masyarakat umum seperti pembuatan KTP, KK, persyaratan akte kelahiran, persyaratan pernikahan, persyaratan BPJS, persyaratan anggota PKH, pembuatan sertifikat Tanah, dll. Kantor Kecamatan Gombang ini beralamat Jl. Kawedanan No.5, Gombang, Kecamatan Gombang, Kabupaten Kebumen, Jawa Tengah 54411. Kantor Kecamatan Gombang mempunyai 15 pegawai tetap. Jabatan yang terdapat di kantor kecamatan seperti Camat, Sekretaris Camat, Kasubag Umum dan Kepegawaian, Kasubag Perencanaan dan Keuangan, Kasubag Umum dan Kepegawaian, Kasi Tata Pemerintahan, Kasi Ketentraman dan Ketertiban, Kasi Pemberdayaan Masyarakat, dan Kasi Pelayanan Umum dan Kesos.

Kantor Kecamatan Gombang setiap akhir bulan menyusun laporan gaji karyawan berdasarkan absensi yang dilakukan karyawan selama satu bulan. Sistem presensi karyawan di Kantor Kecamatan Gombang, menggunakan sistem presensi *Face Print*. Sistem Face Print diberlakukan disetiap jam kerja yaitu hari senin sampai kamis jam 07.30-16.00 sedangkan pada hari jumat dengan jam kerja dimulai dari jam 07.30-11.00. Berdasarkan Surat Edaran No. 15 Tahun 2019 dari Dirjen Perbendaharaan pada Kementerian Keuangan, sistem penggajian diberlakukan sanksi pemotongan gaji bagi karyawan yang terlambat masuk kerja dan pulang diluar jam kerja yang ditetapkan.

Permasalahan dalam penggajian di Kantor Kecamatan Gombang yaitu perhitungan dan proses verifikasi absensi yang masih dilakukan secara manual. Proses penggajian berdasarkan kehadiran pegawai dihitung oleh bendahara (termasuk keterlambatan pegawai sehingga adanya pengurangan gaji) masih dilakukan secara manual dan kemudian perhitungan dari bendahara tersebut akan dilakukan *approval* oleh Camat. Proses *approval* oleh Camat ini juga sering kali terlambat karena mobilitas Camat yang tinggi dengan adanya kegiatan dinas luar daerah/kota

dan kegiatan lainnya. Keterlambatan *approval* ini juga karena dokumen pelaporan dari bendahara ke Camat masih dalam bentuk kertas, belum dalam bentuk aplikasi yang kegiatan *approval* dapat dilakukan dimana saja. Berdasarkan permasalahan ini maka diperlukan aplikasi yang mampu membantu bendahara dalam menghitung gaji berdasarkan kehadiran karyawan dengan lebih cepat dari manual dan mampu membantu Camat dalam melakukan *approval* perhitungan penggajian walaupun sedang tidak berada di kantor.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, adapun rumusan masalahnya sebagai berikut.

- a. Bagaimanakah cara memudahkan pegawai dalam penginputan presensi dan absensi karyawan agar lebih cepat dan tertata?
- b. Bagaimanakah cara memfasilitasi bendahara kantor dalam menghitung penggajian karyawan?
- c. Bagaimanakah memfasilitasi Camat dalam menyetujui penggajian karyawan setiap bulan?

1.3 Tujuan

Tujuan pembuatan aplikasi adalah sebagai berikut.

- a. Memfasilitasi Pegawai dalam presensi dan absensi melalui fitur *Face Print* presensi dan absensi karyawan.
- b. Memfasilitasi bendahara untuk hitung gaji karyawan.
- c. Memfasilitasi Camat untuk menyetujui penggajian setiap bulan melalui fitur *approve* penggajian.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah pada aplikasi ini adalah sebagai berikut :

- a. Aplikasi ini menggunakan metode pemrograman berorientasi objek,
- b. Pembuatan aplikasi ini hanya menggunakan bahasa pemrograman skrip *PHP* dengan *framework CodeIgniter* dan sistem manajemen basis data *MariaDB*,
- c. Pengujian pada aplikasi ini adalah *black box testing*,

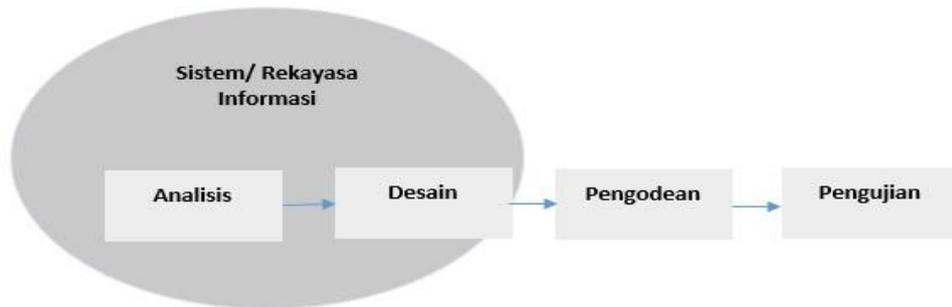
- d. Tidak membahas keamanan aplikasi,
- e. Tidak membahas aturan dalam menginput absensi dalam hal ini penitipan absen kepada orang lain,
- f. Aplikasi ini hanya dapat diakses melalui internet,
- g. Siklus pembuatan aplikasi ini tidak mengikutsertakan bagian perawatan (*maintenance*).

1.5 Definisi Operasional

Aplikasi Berbasis Web untuk Penggajian dan Absensi Karyawan menggunakan *Face Print* di Kantor Kecamatan Gombang adalah sebuah aplikasi berbasis web yang memiliki beberapa fitur yaitu registrasi akun, kelola data user, input presensi, *approve* absensi, lihat data kehadiran dan ubah kata sandi dikelola oleh petugas piket, ubah profil, input absensi, lihat data presensi, lihat status *approval* dan ubah kata sandi oleh karyawan, input gaji, status penggajian (dapat mencetak slip gaji), laporan penggajian (dapat mencetak laporan penggajian) dan ubah kata sandi oleh bendahara, dan lihat data kehadiran, lihat laporan gaji, *approve* penggajian dan ubah kata sandi oleh kepala camat. Aplikasi ini dibangun menggunakan *framework CodeIgniter* dan *database* MariaDB. Manfaat dengan dibuatnya aplikasi ini yaitu dapat membantu karyawan menginputkan kehadiran, membantu petugas piket dalam menginputkan data kehadiran dan membantu pekerjaan bendahara kantor dalam menangani perihal administrasi karyawan khususnya penggajian. Sedangkan Kepala camat mendapatkan laporan penggajian serta *approve* penggajian setiap bulannya.

1.6 Metode Pengerjaan

Metodologi yang digunakan dalam pengembangan aplikasi adalah metode berbasis objek. Proses pengembangan menggunakan model *waterfall*. [1]



Gambar 1-1 Metode Waterfall

a. Analisis

Proses analisis dilakukan untuk mengidentifikasi sistem yang dibutuhkan *user*. Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak pada tahap ini perlu didokumentasikan dengan menggunakan pemodelan objek dalam bentuk *Unified Modelling Language (UML)*. Pemodelan objek pada tahap ini menggunakan *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, *Class Diagram* dan *Sequence Diagram*.

b. Desain

Tahap ini merupakan tahap perancangan aplikasi yang dibutuhkan dengan desain. Hasil dari tahap ini adalah desain aplikasi sesuai dengan rancangan UML yang telah dibuat pada tahap analisis. Desain antar muka pengguna menggunakan *mockup*.

c. Coding

Desain yang telah dibuat harus diterapkan pada tahap *coding*. Hasil dari tahap ini adalah program web sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain. Aplikasi yang akan dibangun adalah aplikasi berbasis web dengan menggunakan bahasa pemrograman *PHP*, *framework CodeIgniter*, dan menggunakan sistem manajemen basis data *MariaDB*.

d. Pengujian

Pada tahap ini dilakukan kegiatan mengevaluasi fungsionalitas sistem yang telah dibuat. Evaluasi dilakukan untuk memastikan fungsionalitas berjalan berdasarkan kebutuhan yang sudah didefinisikan pada tahap desain. Tahap pengujian bertujuan untuk mengetahui respon pengguna saat mengoperasikan aplikasi. Pengujian dilakukan dengan menggunakan metode *Black Box Testing*.

1.7 Jadwal Pengerjaan

Tabel 1-1 Jadwal Pengerjaan Proyek akhir

Kegiatan	agt-20				sep-20				okt-20				nov-20				des-20			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Analisis Kebutuhan	■	■	■	■																
Desain				■	■	■	■	■												
Pemograman									■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Pengujian															■	■	■	■	■	■
Instalasi																	■	■	■	■
Dokumentasi	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Presentasi Hasil																			■	■