

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Hari lembur yaitu hari Sabtu, Minggu dan hari libur nasional. Jam lembur yang ditentukan adalah mulai pukul 08.00 sampai jam 5 sore. Namun dapat dilanjutkan mulai pukul 18.00 hingga 21.00 (maksimal 3 jam per hari) jika dianggap perlu untuk menyelesaikan pekerjaan (Asyhadie & Kusuma, 2019). Lembur didefinisikan sebagai bekerja di luar jam kerja normal pada hari kerja, atau pekerjaan yang dilakukan pada akhir pekan, hari libur resmi dan hari libur nasional, seperti yang diperintahkan oleh atasan karyawan. Karyawan yang sering lembur mendapat penghasilan tambahan selain jumlah jam lembur. Di perusahaan selalu berhubungan dengan departemen HR, salah satunya adalah perhitungan lembur, desk dan training yang diberikan oleh perusahaan. (Onibala, Saerang, & Dotulong, 2017).

PT. Indonet merupakan sebuah perusahaan *Digital Infrastructure Provider* yang mendukung keberlanjutan dan akselerasi digital kepada beragam perusahaan di Indonesia, yaitu melalui layanan konektivitas, pusat data dan solusi *cloud* berstandar global. Untuk memberikan layanan yang optimal kepada perusahaan yang menggunakan layanan tersebut, Indonet melakukan pemantauan setiap *service* yang digunakan oleh *customer* selama 24/7 hari tanpa henti. Kapan saja pelanggan mengeluhkan kendala, dengan cepat dan akurat dapat segera dilayani oleh para departemen terkait. Pada proses pelayanan kepada *customer* diperlukan *overtime* agar pelayanan selalu siap kapan pun dibutuhkan. Bidang yang selalu siaga dalam pelayanan terhadap *customer* diantaranya yaitu tim dari bidang

Technical Operation, Support, Managed, Project, Engineering Center dan System Operation.

Overtime juga perlu perhitungan yang akurat agar tidak terjadi kesalahan pada waktu proses penggajian karyawan, khususnya dalam hal pembayaran upah *overtime*. Dalam perhitungan *overtime* dan insentif karyawan di PT. Indonet menggunakan mekanisme dan perhitungan yang masih manual dengan bantuan aplikasi *microsoft excel*. Upah karyawan dengan nominal yang sama untuk semua jenis waktu lembur. Hal tersebut muncul tidak sesuainya upah *overtime* dengan jam kerja *overtime*. Dalam menentukan upah setiap karyawan membutuhkan waktu sehari-hari dalam proses perhitungannya. Perhitungan upah lembur karyawan ditentukan berdasarkan jam kerja yang dilakukan diluar jam kerja yang telah ditentukan.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut dibutuhkan sebuah aplikasi yang dapat melakukan perhitungan upah *overtime* karyawan secara efektif dan tidak dilakukan manual dengan menggunakan *microsoft excel*. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan perhitungan tidak membutuhkan waktu yang berlarut-larut, hasil perhitungan upah *overtime* lebih akurat, dan dapat menghindari terjadinya keterlambatan pembayaran.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu, bagaimana merancang sistem upah *overtime* PT Indonet berbasis web?

1.3 Batasan Masalah

Agar lebih terarah dalam melakukan penelitian agar sesuai dengan tujuan maka perlu ditentukan batasan masalah. Adapun batasan masalah yang akan dibahas yaitu :

1. Penelitian dilakukan di PT Indonet
2. Perancangan sistem informasi yang diusulkan pada analisis penelitian ini ditujukan untuk departemen teknis seperti *Technical Operation team, Support team, Managed team, Project Team, Engineering Center dan System Operation team*
3. Metode yang digunakan dalam pengembangan sistem yaitu metode *Waterfall*
4. Data yang digunakan sebagai bahan penelitian adalah berupa data-data overtime yang telah berjalan pada PT Indonet
5. Sistem memiliki tiga *user* yaitu *staff, manager* dan admin

1.4 Tujuan Dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan dari penelitian ini adalah :
 - a. Untuk memberikan suatu sarana yang memudahkan karyawan dalam membuat pengajuan *overtime* dan menerima upah *overtime* lebih tepat waktu dan sesuai
 - b. Mengidentifikasi kendala yang dihadapi saat proses pengajuan *overtime*

- c. Merancang sebuah sistem informasi yang lebih optimal pada PT. Indonet.
2. Manfaat penelitian yang diharapkan apabila tujuan penelitian tercapai yaitu :
- a. Efisiensi waktu dalam mendapatkan persetujuan dari direktur dan manager terkait
 - b. Dapat teridentifikasinya kendala dan permasalahan sehingga bisa lebih mempermudah dalam mengambil keputusan
 - c. Memudahkan dalam mengumpulkan informasi pada PT. Indonet dengan data yang akurat dan cepat.

1.5 Metode Penulisan

Metode penulisan yang digunakan dalam penulisan ilmiah ini adalah menggunakan pendekatan metode SDLC (*Software Development Life Cycle*). Penulis melakukan penulisan dalam beberapa tahap.

1. Identifikasi Masalah

Untuk mengumpulkan data dan informasi tentang pengolahan data lembur di PT. Indonet serta pembuatan aplikasi berbasis *web*, penulis mengambil referensi melalui studi kepustakaan dan artikel-artikel melalui media internet.

2. Analisis Data

Pada tahapan ini, penulis mencari dan merangkum kepustakaan yang dapat menunjang pengerjaan penulisan ini. Penelitian yang dilakukan dengan mempelajari buku-buku karya

ilmiah, dan situs web, literature, serta dokumentasi yang ada kaitannya dengan penelitian ini yang penulis gunakan sebagai acuan penulisan masalah.

3. Perancangan Aplikasi

Pada tahap ini berupa kegiatan perancangan aplikasi berbasis *mobile* dan membuat rancangan tampilan aplikasi.

4. Implementasi

Pada tahap ini, penulis menggunakan *Framework CodeIgniter dan Visual Studio Code* untuk membuat aplikasi tersebut.

5. Uji Coba Aplikasi

Tahap uji coba aplikasi dilakukan dengan menggunakan *Framework CodeIgniter dan Visual Studio Code* pada laptop LENOVO ideapad 320S, dengan spesifikasi prosesor Intel Core i5-8250U quad-core 1,6GHz TurboBoost 3,4GHz., Intel UHD Graphics 620 dan Nvidia GeForce GT 920MX VRAM 2GB., dan RAM 8 GB. Sistem operasi yang digunakan adalah Windows 10 Pro 64-bit.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam penelitian ini menjadi 5 (lima) bab adapun sistematika penulisannya adalah :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang deskripsi umum dari skripsi ini yang meliputi latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, dan sistematika penulisan tugas akhir.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang pengertian sistem, Sistem Informasi, dan teori serta metode metode yang dipakai dalam penulisan.

BAB III ANALISIS DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi gambaran tentang Perusahaan dan menguraikan secara rinci analisis kebutuhan sistem, kerangka berfikir, metodologi penelitan yang digunakan dalam analisis sistem dan perancangan sistem.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN EVALUASI

Bab ini berisikan tentang hasil-hasil tahapan penelitian, mulai dari analisis, desain hasil testing dan cara mengimplementasinya.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisikan tentang kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan analisa dan Optimalisasi Sistem berdasarkan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya.