

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada saat ini banyak masyarakat yang mendirikan Usaha Kecil Menengah (UKM) untuk menunjang kebutuhan ekonomi. Untuk mendirikan Usaha Kecil Menengah (UKM) diperlukan tenaga kerja yang membantu berjalannya aktivitas perusahaan. Apabila aktivitas atau kinerja perusahaan berjalan dengan baik dapat menunjang produktivitas perusahaan. Salah satu faktor pendorong dalam kinerja pegawai suatu perusahaan adalah gaji, karena saat menerima gaji pegawai merasa bahwa pekerjaan yang dilakukannya mendapatkan hasil yang setimpal dengan yang telah dikerjakan.

Salah satunya adalah CV. Sinar Jaya Kusen Putra yang didirikan oleh Bapak Jajang E. Hidayat pada tahun 1996, beralamat di Jalan Soekarno-Hatta No.725 Bandung-Jawa Barat. CV. Sinar Jaya Kusen Putra terdapat 6 cabang perusahaan yaitu di jalan Soekarno – Hatta No. 665 Bandung, jalan Soekarno – Hatta No. 465A Bandung, jalan Soekarno – Hatta No. 436 Bandung, Gede Bage Bandung dan di jalan Bandung Lautan Api Bandung. Perusahaan ini bergerak dibidang manufaktur yang memproduksi olahan kayu menjadi kusen, jendela, pintu, meubel dan lain-lain. Jenis kayu yang digunakan adalah kayu jati, mahoni, kamper, borneo dan durian. Perusahaan ini melakukan produksi sesuai dengan pesanan dan regular yang dapat memproduksi sekitar 50-100 kusen, jendela, pintu, meubel dan lain-lain per bulannya. *Omzet* yang diperoleh berada dikisaran angka 150 juta-180 juta perbulan dari semua cabang, dengan keuntungan bersih kurang lebih 45% dari *omzet*. Perusahaan ini mendapatkan persediaan kayu secara bertahap setiap bulan dari *supplier* daerah pulau Jawa khususnya dari kota Cianjur, Tasikmalaya, Sukabumi, Garut Dan Sumedang.

Tenaga kerja di CV. Sinar Jaya Kusen Putra berjumlah enam belas orang dari semua cabang. Semua status pegawai di perusahaan ini adalah pegawai tetap. Posisi

pekerjaan pegawai adalah bagian *finishing*, bagian pengiriman, bagian pembukuan, bagian penerimaan *Order* dan bagian produksi. Jumlah pegawai bagian produksi cukup banyak, ada sekitar 9 orang. Pegawai bekerja dari Senin-Minggu pukul 08.00-17.00 dan memperoleh jatah libur sebanyak 4 kali selama 1 bulan yang bisa digunakan kapan saja. Bagian produksi hanya bekerja pada saat ada pesanan. Jika ketidakhadiran pegawai melebihi 1 minggu maka akan terjadi pemotongan gaji.

CV. Sinar Jaya Kusen Putra memberikan gaji setiap 1 bulan sekali di akhir bulan untuk semua pegawai. Gaji akan diberikan secara langsung kepada pegawai berupa uang tunai sesuai dengan posisi pekerjaannya tanpa slip gaji. Di perusahaan ini tidak ada pegawai yang bekerja lembur, pegawai akan bekerja sesuai dengan jam kerja yang sudah ditentukan oleh perusahaan. Bonus diberikan kepada bagian produksi dan bagian penerimaan *Order* jika pesanan dalam bulan tersebut lebih dari 50 buah produk. Untuk pemotongan gaji akan dipotong berdasarkan jumlah hari pegawai tidak masuk kerja. Seluruh pegawai dapat melakukan peminjaman uang atau kas bon kepada pemilik perusahaan. Jangka waktu peminjaman ditetapkan sesuai dengan perjanjian dari kedua belah pihak. Angsuan dipotong dari gaji setiap bulannya.

Perhitungan gaji pada perusahaan dihitung berdasarkan aktivitas yang dilakukan oleh pegawai. Aktivitas tersebut dicatat dan dirincikan dalam buku gaji pegawai. Setiap pegawai mempunyai aktivitas yang berbeda-beda setiap harinya, banyaknya aktivitas ditentukan oleh pesanan yang diterima dan persediaan barang yang regular. Setiap aktivitas mempunyai tarif yang berbeda, tarif ditentukan berdasarkan jenis kayu yang akan diolah. Peminjaman kas dan kehadiran pun dicatat dalam buku gaji pegawai.

Pencatatan transaksi tidak dilakukan sesuai dengan aturan akuntansi dari setiap transaksi, sehingga kurang terstruktur dan munculnya kesalahan penulisan tangan dari setiap transaksi yang telah terjadi. Oleh sebab itu dibuat perancangan aplikasi berbasis web pengelolaan gaji dan peminjaman kas dengan harapan dapat membantu perhitungan gaji dan angsuran peminjaman kas pada perusahaan agar lebih tersusun dan terperinci dari setiap transaksi. Selain itu dapat mengelola

informasi rincian gaji serta rincian angsuran peminjaman kas secara menyeluruh dan juga pelaporan manajerial yang dapat membantu perusahaan yaitu berupa laporan penggajian.

1.2 Rumusan Masalah

Dilihat dari latar belakang, dapat diuraikan rumusan masalah yaitu sebagai berikut.

1. Bagaimana pengelolaan penugasan kerja dan kehadiran pegawai ?
2. Bagaimana pengelolaan pembayaran angsuran kas bon dan dampak terhadap perhitungan potongan gaji ?
3. Bagaimana perhitungan penggajian berdasarkan aktivitas produksi ?
4. Bagaimana pencatatan akuntansi dan pelaporan yang dihasilkan ?

1.3 Tujuan

Tujuan yang hendak dicapai berdasarkan perumusan masalah yaitu membuat aplikasi yang dapat melakukan aktivitas sebagai berikut.

1. Mampu mengelola penugasan kerja dan kehadiran pegawai.
2. Mampu mengelola pembayaran angsuran kas bon dan dampak terhadap perhitungan potongan gaji.
3. Mampu melakukan perhitungan gaji berdasarkan aktivitas produksi.
4. Mampu menghasilkan jurnal, buku besar, laporan penggajian dan slip gaji.

1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan-batasannya adalah sebagai berikut.

1. Metode pengerjaan hanya sampai tahap pengujian.
2. Tidak menangani detail penjualan.
3. Pembuatan aplikasi menggunakan Bahasa pemograman *Hypertext Preprocessor* (PHP) murni.
4. Tarif potongan absen untuk pegawai ditentukan oleh perusahaan.
5. Pemindahan bagian pegawai hanya dapat dilakukan pada awal bulan.
6. Tidak menangani pembayaran angsuran bagi pegawai yang sudah keluar dari perusahaan.

7. Batas maksimal peminjaman kas sebesar Rp 10.000.000,- dengan syarat cicilan tidak boleh lebih dari gaji pokok dan pegawai tidak dapat melakukan peminjaman kas jika cicilan belum lunas serta jangka waktu cicilan peminjaman kas adalah dua belas bulan.
8. Potongan absen akan dipotong apabila kehadiran dengan status Alfa dan Izin lebih dari 7 kali.

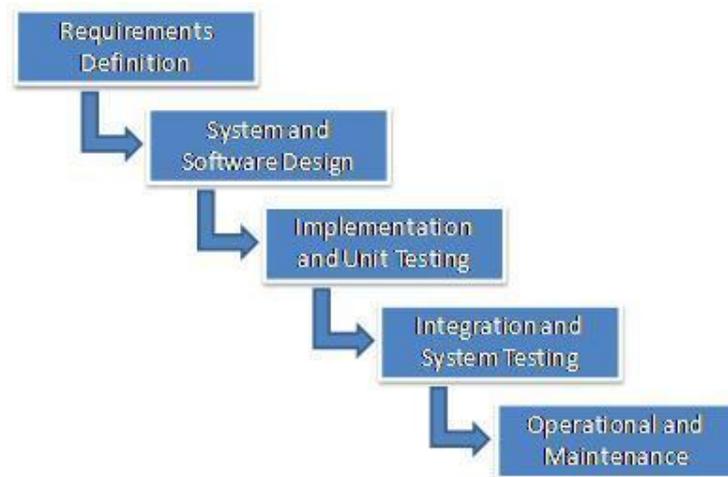
1.5 Definisi Operasional

Berikut ini adalah beberapa definisi operasional untuk memberikan gambaran proyek akhir ini adalah sebagai berikut.

1. Aplikasi berbasis web merupakan sebuah aplikasi yang menggunakan teknologi browser untuk menjalankan aplikasi dan diakses melalui jaringan komputer. Program akan disimpan di *server* dan dikirim melalui internet dan diakses melalui antar muka *browser*.
2. Gaji merupakan suatu imbalan yang diberikan kepada seseorang atas jasanya yang telah bekerja disuatu instansi atau perusahaan.
3. Perhitungan adalah cara memperhitungkan suatu pendapatan atau hasil dari perincian keluar masuk uang dan sebagainya.
4. Aktivitas Produksi merupakan salah satu kegiatan yang berhubungan dengan kegiatan ekonomi. Kegiatan tersebut mengacu dengan penciptaan dan penambahan kegunaan atau utilitas barang dan jasa.

1.6 Metode Pengerjaan

Metode pengerjaan aplikasi ini menggunakan metode *Software Development Cycle* (SDLC) dengan model *Waterfall*. Model ini melakukan pendekatan secara sistematis dan urut mulai dari level kebutuhan sistem lalu menuju ke tahap analisis, desain, pengkodean dan pengujian. Berikut adalah gambar dari model *Waterfall*.



Gambar 1- 1
Tahapan System Development Life Cycle

1. *Requirement* (Analisis Kebutuhan)

Tahap analisis kebutuhan dilakukan pengumpulan data seperti melakukan wawancara dan *study literatur*. Tahapan ini akan menghasilkan data yang berhubungan dengan keinginan *user* dalam pembuatan sistem. Data yang telah didapatkan akan diimplementasikan ke dalam *Flowmap*, analisis kebutuhan sistem informasi, diagram konteks, *Data Flow Diagram* (DFD) , kamus data dan spesifikasi proses.

2. *Design System* (Desain Sistem)

Tahap desain sistem dilakukan untuk memenuhi kebutuhan perancangan perangkat lunak sebelum membuat kode program. Tahap ini akan berfokus struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi *interface*, dan detail (algoritma) prosedural serta akan menghasilkan dokumen yang disebut *software requirement*. Dokumen inilah yang akan digunakan *programmer* untuk melakukan aktivitas pembuatan sistemnya. Pada tahap ini akan menggambarkan *Entity Relationship Diagram* (ERD) yang akan berhubungan dengan *database*, relasi antar tabel, struktur *chart* dan *mockup*.

3. *Coding & Testing* (Pembuatan Kode Program/*Implementation*)

Pembuatan kode program dilakukan oleh *programmer* yang akan menterjemahkan transaksi yang diminta oleh *user*. Penggunaan komputer pada tahapan ini sangat dimaksimalkan. Setelah pengkodean selesai maka akan dilakukan *testing* terhadap

sistem yang telah dibuat tadi. Tujuan *testing* adalah menemukan kesalahan-kesalahan terhadap sistem tersebut dan kemudian bisa diperbaiki. Proses pengkodean menggunakan Bahasa pemograman *Hypertext Preprocessor (PHP)* murni dan datanya akan tersimpan ke *database MySQL*.

4. *Integration & Testing* (Penerapan / Pengujian Program)

Tahapan ini merupakan tahap akhir dalam pembuatan sebuah sistem. Setelah melakukan *analisis*, desain dan pengkodean maka sistem akan digunakan oleh *user*. Tahap pengujian akan menggunakan metode *Black Box Testing*.

5. *Operation & Maintenance* (Pemeliharaan)

Apliasi yang sudah disampaikan kepada pengguna pasti akan mengalami perubahan. Perubahan tersebut bisa karena mengalami kesalahan karena aplikasi harus menyesuaikan dengan lingkungan (*periperal* atau sistem operasi baru) baru, atau karena pengguna membutuhkan perkembangan fungsional.

1.7 Jadwal Pengerjaan

Tabel 1- 1
Jadwal Pengerjaan

Kegiatan	Oktober				November				Desember				Januari				Februari				Maret				April				Mei			
	2015				2015				2015				2016				2016				2016				2016				2016			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Analisis	■	■	■	■																												
Desain					■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■												
Pengodean																					■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Pengujian																																■
Dokumentasi	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■