

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Penggajian merupakan pembayaran atas jasa karyawan atau pegawai. Penggajian dapat dilakukan berdasarkan tarif posisi, rentan waktu kerja, atau berdasarkan jumlah produk yang dihasilkan. Selain itu, pegawai akan diberikan gaji sesuai dengan kebijakan perusahaan seperti diberikan gaji perhari, gaji perminggu, atau gaji perbulan tergantung dengan kebijakan perusahaan. Pegawai berhak mendapatkan gaji sebagai imbalan jasa atas pekerjaan yang dilakukan.

Butik Malla Ramdani yang berdiri dari tahun 2000, merupakan perusahaan manufaktur pakaian jadi. Perusahaan ini berlokasi di Komplek Margahayu Permai, Permai-22 No.24, Bandung. Perusahaan ini mampu memproduksi pakaian dengan maksimal produksi 500 *pieces* perbulan. Pakaian yang telah diproduksi akan dijual kepada pelanggan.

Butik Malla Ramdani memiliki jumlah pegawai 25 orang yang diantaranya terdiri dari 10 orang pegawai tetap dan 15 orang pegawai kontrak. Pegawai tetap terdiri dari 1 orang kepala produksi, 1 orang staff keuangan, 3 orang staff penjualan, dan 5 orang staff gudang. Pegawai kontrak terdiri dari 2 orang tukang potong pola dan kain, 9 orang penjahit, 2 orang *finishing*, dan 2 orang tukang bordir. Selama 18 tahun berdiri, perusahaan ini memiliki jumlah pegawai yang sama, baik pegawai tetap maupun pegawai kontrak. Meskipun jumlah pegawainya sama, namun orang yang berprofesi sebagai pegawai tersebut dapat berganti-ganti apabila pegawai lama mengundurkan diri dari perusahaan ini. Pada tahun 2018 terhitung 11 orang pengganti pegawai dari sejak awal berdiri perusahaan. Pengganti pegawai tersebut meliputi 1 orang pengganti untuk staff keuangan, 2 orang pengganti untuk staff gudang, 5 orang pengganti untuk penjahit, 1 orang pengganti untuk bagian *finishing*, dan 1 orang pengganti untuk tukang bordir.

Pembayaran gaji pegawai tetap dilakukan berdasarkan tarif posisi dan jumlah kehadiran, sedangkan pembayaran upah untuk pegawai kontrak dilakukan berdasarkan jumlah produk yang dihasilkan dalam waktu 1 bulan. Permasalahan dalam perhitungan gaji dan upah pegawai pada perusahaan ini yaitu masih manual. Staff keuangan hanya mencatat data gaji dan upah pada buku yang didalamnya terdapat kolom-kolom sesuai dengan kebutuhan data gaji dan upah pegawai. Perhitungan gaji pegawai tetap di perusahaan ini dihitung berdasarkan kehadiran pegawai dan tarif posisi. Perhitungan gaji yang dilakukan oleh staff keuangan menggunakan kalkulator. Hal tersebut mengakibatkan terjadinya pengulangan dalam proses perhitungan gaji, karena nominal yang disertakan dalam perhitungan gaji setiap pegawai dapat berbeda-beda disesuaikan dengan tarif posisinya masing-masing. Aktivitas pengulangan proses perhitungan gaji tersebut dapat membutuhkan waktu yang lama.

Pada perhitungan upah pegawai kontrak staff keuangan akan menghitung upah pegawai kontrak menggunakan kalkulator karena upah pegawai kontrak dihitung berdasarkan jumlah produk yang dihasilkan. Perhitungan menggunakan kalkulator akan memerlukan waktu yang lama dan terjadi pengulangan proses perhitungan upah karena staff keuangan harus menghitung upah masing-masing pegawai kontrak berdasarkan jumlah produk yang dihasilkan dengan tarif yang berbeda sesuai dengan jenis produk yang dihasilkan. Selain itu, dengan menggunakan kalkulator dapat menimbulkan terjadinya kekeliruan dalam perhitungan upah pegawai kontrak. Pencatatan data jumlah produk yang dihasilkan oleh setiap pegawai kontrak pun masih dicatat didalam buku biasa. Hal tersebut membuat staff keuangan memerlukan waktu yang lama untuk merekap data jumlah produk yang dihasilkan. Selain itu, pegawai juga dapat keliru dalam mencatat jumlah produk yang dihasilkan.

Kehadiran pegawai masih dicatat dalam buku biasa, dimana setiap pegawai tetap harus mengisi daftar hadir pegawai. Pencatatan data kehadiran tersebut dapat menimbulkan kekeliruan dalam pencatatan. Kekeliruan tersebut dapat terjadi ketika pegawai salah mengisi kolom tanda tangan yang tidak sesuai dengan nama pegawai itu sendiri, dan ketika staff keuangan salah menghitung jumlah kehadiran masing-masing pegawai tetap. Selain itu, pencatatan kehadiran yang masih dicatat dalam

buku dapat membutuhkan waktu yang lama untuk merekap data kehadiran pegawai tetap.

Pemberlakuan Surat Keputusan Menteri Perindustrian dan Perdagangan dengan Nomor : 121/MPP/Kep/2/2002 yang dilakukan oleh pemerintah, tidak ditati oleh Butik Malla Ramdani. [1] Pencatatan data pembayaran gaji dan upah tidak melaporkan Jurnal Umum, Buku Besar, Slip Gaji, Laporan Penggajian, maupun Laporan Kehadiran pegawai. Hal tersebut disebabkan kurangnya pengetahuan pegawai maupun pemilik Butik Malla Ramdani terhadap pencatatan akuntansi dan terhadap SK yang berlaku.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dipermasalahkan, maka terdapat rumusan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana pencatatan kehadiran pegawai?
2. Bagaimana pengelolaan gaji pegawai tetap berdasarkan tarif posisi dan kehadiran pegawai?
3. Bagaimana pembayaran upah pegawai kontrak berdasarkan jumlah produk yang dihasilkan?
4. Bagaimana perusahaan menghasilkan Jurnal umum, Buku Besar, Slip Gaji, Laporan Penggajian dan Laporan Pengupahan.

1.3 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah, maka akan dibuat sebuah aplikasi proses perhitungan gaji dan upah pegawai berbasis web. Adapun tujuan pembuatan aplikasi dengan memiliki fungsi sebagai berikut.

1. Menangani pencatatan kehadiran pegawai.
2. Mengelola gaji pegawai tetap berdasarkan tarif posisi dan kehadiran pegawai.
3. Membayar upah pegawai kontrak berdasarkan jumlah produk yang dihasilkan.
4. Mampu menghasilkan Jurnal Umum, Buku Besar, Slip Gaji, Laporan Penggajian dan Laporan Pengupahan.

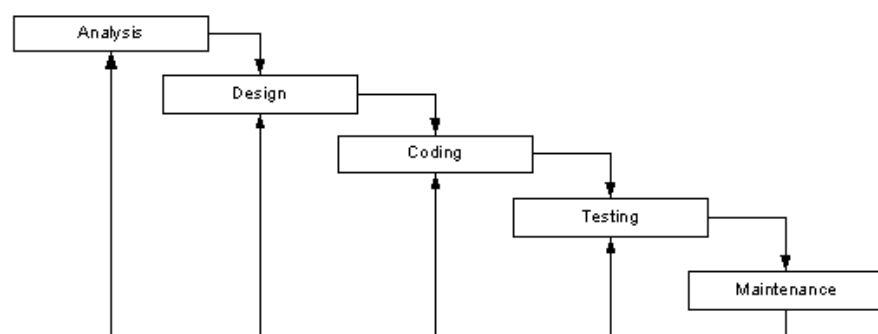
1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah ini bertujuan untuk membatasi pembahasan agar tidak keluar dari permasalahan. Adapun batasan-batasannya adalah sebagai berikut.

1. Jurnal Umum menggunakan metode *Cash Basis*.
2. Mengelola data kehadiran menggunakan *Radio Frequency Identification (RFID)*.
3. Tidak mengelola data kehadiran untuk pegawai kontrak karena tidak berpengaruh pada proses pengupahan.
4. Tidak memperhitungkan PPh 21 karena gaji dan upah pegawai berada di bawah standar Penghasilan Kena Pajak (PKP) yaitu kurang dari Rp.50.000.000.
5. Proses *Software Development Life Cycle (SDLC)* mengimplementasikan dari tahap *analysis* hingga *testing*.

1.5 Metode Pengerjaan

Metode pengerjaan dalam penyusunan Proyek Akhir ini yaitu menggunakan metode *Software Development Life Cycle (SDLC)*. SDLC merupakan proses pengembangan perangkat lunak dengan menggunakan model untuk mengembangkan sistem sebelumnya. Model yang digunakan untuk menyusun Proyek Akhir ini adalah model *Waterfall* versi Sommerville. [2]



Gambar 1- 1
Waterfall

1. Analysis

Pengumpulan data kebutuhan dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pengguna sebelum dibuatnya sebuah perangkat lunak. Pada tahap ini dilakukan pemodelan menggunakan *Unified Modeling Language (UML)*, yaitu *use case diagram*, *activity diagram*, *class diagram*, dan *sequence diagram*. Selain melakukan pemodelan dengan menggunakan *Unified Modeling Language (UML)*, pada tahap ini juga dilakukan pembuatan ER-Diagram dengan menggunakan aplikasi Bizagi atau *Microsoft Office Visio*. Dalam mengumpulkan data, dilakukan dengan metode wawancara dan observasi.

a. Wawancara

Pengumpulan data dengan wawancara dilakukan secara langsung di Butik Malla Ramdani. Wawancara dilakukan dengan cara tanya jawab secara langsung dengan pemilik Butik Malla Ramdani yang bernama Ibu Komala. Wawancara tersebut dilakukan pada tanggal 21 Agustus 2018 yang bertujuan untuk mengumpulkan data yang mendukung untuk pembuatan Proyek Akhir ini.

b. Observasi

Observasi dilakukan dengan mengunjungi langsung Butik Malla Ramdani. Observasi dilakukan pada tanggal 21 Agustus 2018. Tahap observasi ini dilakukan untuk mengumpulkan data dengan mengamati secara langsung proses penggajian, pengupahan, dan pengelolaan kehadiran di Butik Malla Ramdani. Dengan observasi, maka dapat melihat bukti nyata setiap proses yang berlangsung.

2. Design

Design merupakan proses desain program yang disesuaikan dengan kebutuhan. Desain tersebut dapat digambarkan dengan Balsamiq Mockup. Selain itu, dibutuhkan juga aplikasi pendukung untuk menghasilkan rancangan sistem seperti *Microsoft Office Visio* atau Bizagi.

3. Coding

Hasil dari analisis dan desain yang sebelumnya telah dibuat maka dibuat perangkat lunak dengan menggunakan bahasa pemrograman. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah PHP dan untuk mengolah datanya menggunakan basis data MySQL. Selain itu ditambahkan *javascript/jquery* untuk melengkapi tampilan aplikasi.

4. Testing

Pengujian ini dilakukan dengan menguji fungsionalitas aplikasi yang telah dibuat. Aplikasi tersebut diuji oleh pengguna. Metode pengujian tersebut menggunakan metode *Black Box Testing*. Metode *Black Box Testing* adalah metode pengujian berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak. Metode ini berupaya untuk mengidentifikasi fungsi-fungsi yang tidak benar atau hilang, kesalahan interface, kesalahan dalam struktur data, dan kesalahan kinerja. Metode ini memiliki kelebihan dapat memilih *test case* yang dapat efektif dan efisien dalam menemukan kesalahan. Tetapi metode ini tidak sepenuhnya meyakini perangkat lunak yang diuji telah benar-benar teruji. [2] Selain menggunakan Metode *Black Box Testing*, *testing* juga dapat dilakukan dengan pengujian manual dan *User Acceptance Test*(UAT).

5. Maintenance

Penerapan program dalam aplikasi terhadap pengguna dapat memungkinkan aplikasi tersebut masih dalam tahap pengembangan dan perawatan. Tahap ini dapat mendukung pengulangan proses pengembangan mulai dari analisis untuk perubahan perangkat lunak. [2]

1.6 Jadwal Pengerjaan

Berikut jadwal pengerjaan Proyek Akhir ini.

Tabel 1- 1
Jadwal Pengerjaan

Keterangan	2018																2019																											
	Agustus				September				Oktober				November				Desember				Januari					Februari				Maret				April				Mei						
Minggu ke-	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	5	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	5	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	5	
Analysis																																												
Design																																												
Coding																																												
Testing																																												
Dokumentasi																																												