



BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Rumah Mufida adalah perusahaan yang bergerak di bidang pembuatan baju anak, seperti jilbab, setelan muslim, gamis, koko, mukena, sarung, jaket, romper/jumper, hoodie dan blus untuk usia 0-8 tahun. Rumah Mufida berdiri sejak 1 Maret 2009 yang berpusat di Bandung. Hingga tahun 2012, jumlah agen yang dimiliki Rumah Mufida sebanyak 300 agen yang tersebar di seluruh Indonesia. Jumlah agen tersebut menunjukkan bahwa produk Rumah Mufida banyak diminati oleh masyarakat di seluruh Indonesia. Hal tersebut membuat Rumah Mufida dituntut untuk terus menjaga mutu produk yang dimiliki agar kepuasan pelanggan semakin meningkat. Dengan meningkatnya mutu produk, maka keahlian karyawan juga perlu ditingkatkan, salah satu upaya untuk meningkatkan keahlian tersebut adalah dengan memberikan gaji atau upah yang sesuai. Namun, untuk membuat karyawan memiliki mutu dan loyalitas yang tinggi terhadap perusahaan dibutuhkan sebuah cara yang dapat mewujudkan hal tersebut, salah satunya dengan pengelolaan gaji dan upah yang baik.

Karyawan yang ada di Rumah Mufida di bedakan menjadi dua macam, yaitu karyawan tetap dan karyawan tidak tetap. Imbalan yang diterima oleh karyawan tidak tetap disebut upah karena dibayar berdasarkan jumlah produk yang dihasilkan oleh setiap karyawan. Imbalan yang diterima oleh karyawan tetap disebut gaji karena jumlah yang diterima tidak dipengaruhi oleh jumlah produk yang dihasilkan.

Saat ini, pengelolaan gaji dan upah yang ada di Rumah Mufida masih terdapat beberapa kendala yaitu, sulitnya perhitungan upah karena harus menginputkan hasil pekerjaan setiap karyawan satu persatu. Perhitungan gaji dan upah masih dilakukan pada sistem yang terpisah. Perhitungan bonus dan Tunjangan Hari Raya (THR) masih dilakukan secara manual. Belum terdapat perhitungan gaji. Selain itu, di Rumah Mufida juga belum ada laporan dalam bentuk jurnal umum.



Masalah-masalah tersebut dapat menyulitkan bagian administrasi dalam pengelolaan gaji dan upah karyawan. Berdasarkan alasan diatas, maka dibuatlah proyek akhir yang berjudul **“Aplikasi Penggajian dan Pengupahan (Studi Kasus: Rumah Mufida, Bandung)”**.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dari proposal proyek akhir ini adalah sebagai berikut.

- a. Bagaimana cara untuk memudahkan perhitungan upah karyawan tidak tetap?
- b. Bagaimana cara untuk memudahkan perhitungan gaji karyawan tetap?
- c. Bagaimana cara untuk memudahkan perhitungan bonus dan THR?
- d. Bagaimana membuat laporan dalam bentuk jurnal umum?
- e. Bagaimana cara untuk melakukan perhitungan pajak penghasilan karyawan?

1.3 Tujuan

Tujuan dari pembuatan proyek akhir ini adalah sebagai berikut.

- a. Membuat aplikasi untuk menghitung upah karyawan tidak tetap.
- b. Membuat aplikasi untuk menghitung gaji karyawan tetap.
- c. Membuat aplikasi untuk menghitung bonus kehadiran dan THR.
- d. Membuat aplikasi yang dapat menyajikan jurnal umum.
- e. Membuat aplikasi untuk menghitung pajak penghasilan karyawan.

1.4 Batasan Masalah

- a. Aplikasi yang akan dibangun berupa aplikasi berbasis web menggunakan *framework Symfony 1.4* dan *MySQL* sebagai basis datanya.
- b. Hanya menghitung pajak penghasilan bagi karyawan yang penghasilannya sudah melebihi Penghasilan Tidak Kena Pajak (PTKP).
- c. Hanya menangani perhitungan pajak bagi karyawan yang masih aktif bekerja.
- d. Tidak membuat laporan keuangan.

1.5 Definisi Operasional

Definisi operasional pada proyek akhir ini adalah sebagai berikut.



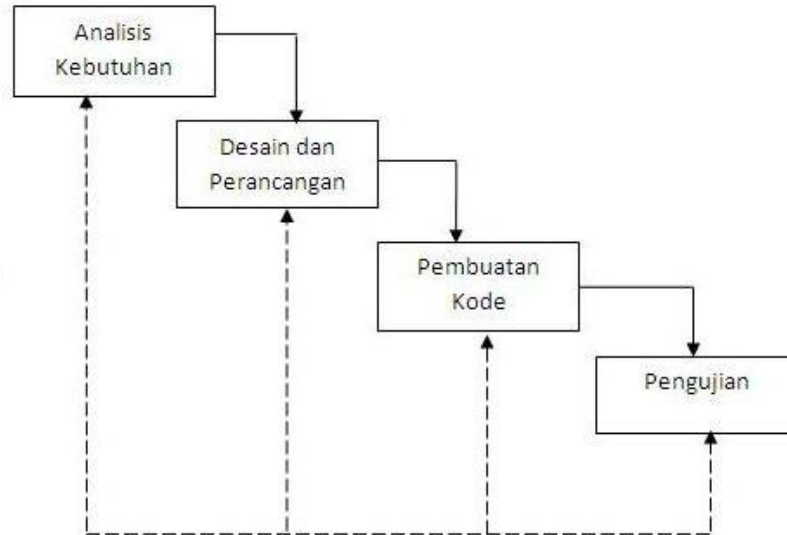
- a. Aplikasi merupakan suatu sistem komputer yang dibuat dengan maksud untuk mempermudah pekerjaan manusia.
- b. Gaji merupakan imbalan balas jasa yang diberikan oleh pemberi kerja kepada karyawan dengan jumlah yang sudah ditentukan.
- c. Upah merupakan imbalan balas jasa yang diberikan oleh pemberi kerja kepada karyawan berdasarkan jumlah hasil produk yang mampu dihasilkan.

1.6 Metode Pengerjaan

Metode pengerjaan proyek akhir ini dibagi menjadi dua, yaitu metodologi pengembangan dan metodologi pengumpulan data.

1.6.1 Metodologi Pengembangan

Metodologi penelitian yang digunakan adalah *System Development Life Cycle* (SDLC) dengan model *waterfall* yang meliputi : analisis kebutuhan , desain, pembuatan kode, pengujian, implementasi.



Gambar 1.1

Waterfall Model



a. Analisis Kebutuhan

Pada tahap analisis kebutuhan dilakukan pengumpulan semua kebutuhan user sesuai dengan aplikasi yang dibangun. Hasil analisis berupa dokumentasi tertulis yang disebut *Software Requirement System (SRS)*.

b. Desain dan Perancangan

Pada tahap ini, dilakukan penerjemahan keinginan *user* menjadi desain teknik yang siap diimplementasikan. Hasil dari tahap ini berupa dokumentasi tertulis yang disebut *Software Design Development (SDD)*.

c. Pembuatan Kode

Tahap ini merupakan tahap pengerjaan aplikasi berdasarkan desain yang telah dibuat. Desain yang telah dibuat diterjemahkan ke dalam aplikasi yang siap digunakan oleh user.

d. Pengujian

Pengujian terhadap program dilaksanakan setelah sebuah program aplikasi selesai dibuat.

1.6.2 Metodologi Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang dilakukan pada pembuatan proyek akhir ini adalah sebagai berikut .

a. Studi Lapangan

1) Observasi, adalah metode pengumpulan data dengan cara mengamati langsung dan mempelajari tentang proses penggajian dan pengupahan yang ada di Rumah Mufida, Bandung.

2) Wawancara, adalah pengumpulan data dengan cara mengajukan tanya jawab dengan bagian administrasi dan pemilik Rumah Mufida untuk mendapatkan data yang dapat menunjang penyusunan proyek akhir ini.

b. Studi Pustaka

Merupakan metode pengumpulan data dengan mengacu pada buku-buku pedoman yang dibutuhkan sebagai tambahan referensi, baik yang ada di perpustakaan ataupun pada literatur-literatur lain.



1.6.3 Jadwal Pengerjaan

Jadwal yang digunakan untuk menyelesaikan proyek akhir ini adalah sebagai berikut .

Tabel 1.1
Jadwal Pengerjaan

Kegiatan	Februari				Maret				April				Mei				Juni				Juli			
	2012				2012				2012				2012				2012				2012			
	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 dan Perancangan																								
Pembuatan Kode																								
Pengujian																								