

## BAB 1

### PENDAHULUAN

---

#### 1.1 Latar Belakang

Dunia pendidikan merupakan satu aspek penting yang menentukan maju, berkembangnya atau mundurnya satu peradaban manusia di belahan dunia, karena pendidikan sebagai satu proses merubah, menambah dan mengarahkan semua elemen penting terkait dalam proses mendapatkan hasil perubahan. Secara etimologi, pendidikan berasal dari bahasa Yunani yaitu *paedagogiek*, *pais* berarti anak, *gogos* berarti membimbing atau tuntunan, dan *iek* berarti ilmu. Jadi secara etimologi *paedagogiek* adalah ilmu yang membicarakan bagaimana memberikan bimbingan kepada anak. Pengertian pendidikan menurut Undang - Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 tahun 2003, bahwa pendidikan adalah sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran supaya peserta didik dapat mengembangkan potensi dirinya secara aktif serta memiliki pengendalian diri, kecerdasan, keterampilan, kekuatan spriritual keagamaan, kepribadian serta akhlak mulia [1].

Pemerintah sejak tahun 2002 telah memberikan perhatian yang besar terhadap lembaga-lembaga pendidikan anak usia dini di Indonesia. Sebagaimana disebutkan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (UU Sisdiknas). Dalam UU Sisdiknas Bab I Pasal 1, Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut [2]. Pendidikan anak usia dini dapat diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal, nonformal, dan informal, yang salah satunya dapat dilakukan melalui pendidikan formal yaitu TK (Taman Kanak-Kanak) atau RA (Raudhatul Athfal). Adapun perbedaan TK dan RA, TK dikelola oleh Pendidikan Nasional (DikNas), Sedangkan RA dikelola oleh Departemen Agama (DepAg) yang kini telah berubah nama menjadi Kementerian Agama (KemenAg) Pendidikan di TK biasanya bersifat umum, sedangkan RA lebih menekankan pada keagamaan.

Raudhatul Athfal dimunculkan pertama kali dalam Konferensi Besar Nahdhatul Ulama pada tanggal 23-26 Februari 1954. Konferensi ini menaruh perhatian pada pendidikan untuk kanak-kanak dan memberi nama yang berbeda dengan Taman Kanak-Kanak dalam persyarikatan Muhammadiyah. Pada tahun 1981, nama Raudhatul Athfal telah resmi digunakan oleh Departemen Agama dalam buku kurikulum bertajuk "Panduan Kurikulum atau Garis Besar Program Kurikulum Raudhatul Athfal". Nama Raudhatul Athfal seterusnya dipertahankan oleh Departemen Agama dalam Revisi kurikulum tahun 1987 (Departemen Agama, 1987:1-2). Raudhatul Athfal merupakan salah satu lembaga pendidikan Islam anak usia dini yang tumbuh dan berkembang di Indonesia. Sejalan dengan perkembangan dan tuntutan zaman terhadap mutu dan kualitas pendidikan, berbagai perundang-undangan telah dikeluarkan pemerintah untuk meningkatkan mutu pelayanan pendidikan di Raudhatul Athfal [3].

Raudhatul Athfal (RA) Bahrul Ilmi merupakan 1 dari 734 RA swasta di Kabupaten Bandung [4]. Raudhatul Athfal ini merupakan salah satu pendidikan anak usia dini yang belum memiliki pencatatan pengelolaan keuangan terkomputerisasi dan terintegrasi. Dengan dibuatkannya aplikasi pengelolaan keuangan berbasis web ini dapat membantu dalam melakukan pencatatan pengelolaan keuangan. Berdasarkan judul proyek akhir ini, maka dibuatkannya aplikasi pencatatan penggajian berbasis web agar dapat membantu dan mempermudah dalam melakukan pencatatan penggajian. Dalam pencatatan penggajian terdapat komponen gaji yang terdiri dari nominal kehadiran, lembur, tunjangan lain-lain, dan piutang guru yang masih dicatat pada buku biaya pegawai.

RA Bahrul Ilmi berdiri pada tahun 2010 yang beralamat di jalan Sukapura RT 03 RW 02 Kecamatan Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung. Jumlah guru yang ada di RA Bahrul Ilmi 5 orang, dan jumlah murid yang ada di RA Bahrul Ilmi 34 orang. Proses penggajian yang ada di RA Bahrul Ilmi berdasarkan hasil wawancara dapat dikatakan masih dilakukan pencatatan secara manual, mulai dari perhitungan presensi jam hadir sebesar Rp 20.000/harinya. Perhitungan biaya lembur pada satu jam pertama Rp 20.000 dengan biaya lembur maksimal diberikan oleh RA sebesar Rp 60.000/harinya. Perhitungan tunjangan pada RA hanya terdapat tunjangan THR sebesar nominal gaji pokok setiap pegawai. Pencatatan perizinan pada RA terdiri izin, sakit, cuti, dan dinas yang mana diajukan oleh setiap pegawai sebelum hari

pengajuan perizinan kepada bendahara. Pencatatan piutang pegawai yang mana pegawai melakukan peminjaman uang melalui kas RA, maka otomatis jika pegawai belum melunasi sebelum pembayaran gaji pada akhir bulan maka gaji yang diterima pada bulan tersebut dipotong sesuai dengan nominal pinjaman guru. Maka pencatatan penggajian pada RA Bahrul Ilmi masih bersifat manual karena prosesnya dilakukan dalam buku biaya pegawai yang dapat mengakibatkan kehilangan data komponen gaji yang mempengaruhi transaksi penggajian, serta pencatatan di RA Bahrul Ilmi dalam pencatatan akuntansi belum mencapai standar akuntansi.

Berdasarkan uraian di atas, RA Bahrul Ilmi pada proses penggajian masih dilakukan secara manual mulai dari presensi hingga perhitungan penggajian. Sehingga proses penggajian yang ada di RA Bahrul Ilmi masih belum dilakukan secara optimal. Oleh karena itu dibutuhkan aplikasi berbasis web untuk pencatatan penggajian menggunakan metode neto pada RA Bahrul Ilmi agar mempercepat pencarian data dan mengurangi kesalahan atau *human error*. Sistem presensi disini menggunakan absensi RFID (*Radio Frequency Identification*). RFID adalah proses identifikasi seseorang atau objek dengan menggunakan frekuensi transmisi radio untuk membaca informasi dari sebuah devais kecil tag atau trasponder (*Transmitter + Responder*). Yang dapat mengurangi tingkat kesalahan pada waktu proses presensi berlangsung, karena menggunakan RFID melalui *ID Card* yang dimiliki oleh masing-masing guru yang ada RA Bahrul Ilmi. Sistem penggajian yang ada di RA Bahrul Ilmi menggunakan Metode Neto. Metode Neto adalah pemotongan pajak penghasilan dan iuran jaminan sosial seperti iuran BPJS ketenagakerjaan telah dilakukan oleh perusahaan secara langsung pada gaji yang akan diterima.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas, maka dapat dirumuskan pokok permasalahannya ialah sebagai berikut:

- a. Bagaimana pengelolaan kehadiran guru menggunakan aplikasi berbasis web?
- b. Bagaimana pengelolaan biaya lembur menggunakan aplikasi berbasis web?
- c. Bagaimana pengelolaan tunjangan menggunakan aplikasi berbasis web?
- d. Bagaimana pengelolaan izin, cuti, sakit, dinas guru menggunakan aplikasi berbasis web?
- e. Bagaimana pengelolaan potongan pinjaman guru menggunakan aplikasi berbasis web?

- f. Bagaimana pengelolaan penggajian menggunakan aplikasi berbasis web?
- g. Bagaimana menampilkan slip gaji, laporan penggajian, kartu piutang guru, dan laporan laba rugi menggunakan aplikasi berbasis web?

### 1.3 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang akan dicapai untuk proyek akhir adalah sebagai berikut:

- a. Mencatat kehadiran guru menggunakan RFID.
- b. Mencatat lembur guru.
- c. Mencatat tunjangan guru.
- d. Mencatat izin, cuti, sakit, dinas.
- e. Mencatat piutang guru.
- f. Mencatat dan menghitung gaji guru menggunakan Metode Netto.
- g. Menghasilkan slip gaji, laporan penggajian, kartu piutang guru, dan laporan laba rugi.

### 1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah pada aplikasi ini adalah sebagai berikut:

- a. Komponen perhitungan gaji variable hanya berdasarkan gaji pokok, jumlah kehadiran, lembur, tunjangan, dan jika ada piutang guru.
- b. Pemberian gaji hanya dilakukan satu kali selama satu bulan.
- c. Pengajuan perizinan yang tidak terhitung hanya hari sabtu-minggu, apabila tanggal merah dalam rentang senin-jumat maka masih terhitung.
- d. Tidak menangani pembayaran utang PPH21.
- e. Metode pengerjaan menggunakan metode *Software Development Life Cycle* (SDLC), mulai dari tahap analisis kebutuhan sampai implementasi.
- f. Pengujian aplikasi menggunakan metode *BlackBox Testing*.

### 1.5 Metode Pengerjaan

Adapun metode atau teknik pengumpulan data yang digunakan dilakukan adalah sebagai berikut.

#### 1.5.1 Metode Pengumpulan Data

1. Metode Wawancara

Sebuah metode pengumpulan data yang dilakukan melalui wawancara secara langsung dengan interviewee pada tempat studi kasus agar memperoleh data yang

relevan. Wawancara yang dilakukan tidak terlalu formal sehingga informasi yang diperoleh cukup mendalam. Interviewee pada metode wawancara ini adalah bendahara pada RA Bahrul Ilmi. Wawancara dilakukan pada senin, 9 September 2019 pukul 11.00 WIB bertempat di RA Bahrul Ilmi.

## 2. Metode Observasi

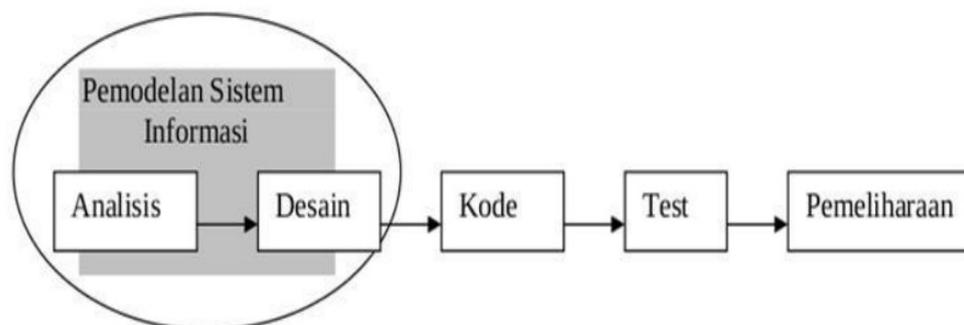
Metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan atau survey secara langsung pada studi kasus yang diamati. Metode observasi ini dilakukan agar dapat mengetahui kondisi objek observasi terkait proses bisnis pada topik yang diusul penulis, yang ada pada RA Bahrul Ilmi. Bukti observasi terlampir di (lampiran 3).

## 3. Studi Literatur

Metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengumpulan referensi dan buku maupun penelitian terdahulu yang berhubungan dengan proyek akhir, untuk memperoleh informasi yang kuat sehingga bisa menjadi landasan dalam pembuatan proyek akhir. Dibuktikan dengan membandingkan beberapa judul PA atau jurnal.

### 1.5.2 Metode Pengerjaan Aplikasi

Pada proyek akhir ini metodologi yang digunakan adalah *Software Development Life Cycle* (SDLC) dengan model *Waterfall*. SDLC memiliki beberapa model dalam penerapan tahap proses, diantaranya metode *Waterfall*. Model *Waterfall* menyediakan alur perangkat lunak secara sekuensial atau turun dimulai dari analisis kebutuhan, desain sistem, pembuatan program, pengujian, dan maintenance [5].



**Gambar 1- 1**  
**Metode *Waterfall***

#### 1. Analisis kebutuhan

Pada tahapan analisis kebutuhan merupakan penetapan fitur, tujuan, dan kendala dengan melakukan komunikasi dengan pengguna. Hal ini dilakukan untuk menentukan spesifikasi sistem [5].

#### 2. Desain

Pada tahap ini merupakan proses multi langkah membuat rancangan atau desain untuk membentuk arsitektur sistem berdasarkan persyaratan tertentu. Identifikasi dan penggambaran hubungan dan abstraksi sistem perangkat lunak dilakukan pada tahap ini [5].

#### 3. Pembuatan kode program

Pada tahap Pembuatan program dilakukan menggunakan pemrograman Framework CodeIgniter yang merupakan bahasa pemrograman PHP dengan menggunakan metode Model, View, Controller. MySQL digunakan dalam pengelolaan basis data untuk mendukung pembuatan aplikasi [5].

#### 4. Pengujian

Pada tahap pengujian focus pada perangkat lunak secara segi logik dan fungsional dan memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Hal yang dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (*error*) dan memastikan hasil sesuai dengan yang diinginkan. Proses pengujian ini dilakukan dengan pengujian aplikasi, *Black Box Testing* (BBT). Jenis pengujian lain yang digunakan yaitu *User Acceptance Test* yaitu pengujian perangkat lunak dilakukan ditempat pengguna aplikasi [5].

#### 5. Implementasi

Tahap ini dilakukan dengan menjalankan sistem yang dibuat. Implementasi dari program yang telah didesain dan dibuat mencakup pemakaian program dan perbaikan atas sistem [5].

#### 6. Maintenance

Sistem akan diinstal dan digunakan pada tahap ini termasuk memperbaiki *error* dan pengembangan sistem [5].

## 1.6 Jadwal Pengerjaan

Jadwal pengerjaan dalam menyusun Proyek Akhir ini dapat dilihat pada tabel 1-1 di bawah ini.

**Tabel 1- 1**  
**Jadwal Pengerjaan**

Kegiatan	September				Oktober				November				Desember				Januari				Februari				Maret				April				Mei			
	2019				2019				2019				2019				2020				2020				2020				2020							
	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	1	2	3	4
Analisis Kebutuhan	■	■	■	■	■	■	■	■																												
Desain Sistem					■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■																				
Pembuatan Kode Program																																				
Pengujian																													■	■	■	■				
Pelaporan	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■