

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

UMKM memiliki titik kelemahan yang harus segera diselesaikan dibalik semua keberhasilan yang telah dicapai [1]. Salah satunya di UMKM Intan Bestary yang telah berdiri sejak tahun 2003 yang telah mencapai keberhasilannya dalam bidang usaha kuliner, memiliki titik kelemahan dalam pemanfaatan teknologi informasi masa kini untuk mendukung kegiatan bisnisnya. UMKM Intan Bestary merupakan perusahaan yang bergerak di bidang industri kuliner yaitu dodol yang berlokasi di jalan Raya Bayongbong – Garut KM 2 nomor 35 RT 1 RW 7, Jawa Barat. Hingga tahun 2020, UMKM Intan Bestary telah memiliki 30 orang pegawai, yang terbagi dalam berbagai bidang seperti bidang penjualan, pembelian, dan produksi. Terinspirasi dari kata *best* dan *story*, UMKM Intan Bestary telah berhasil dalam dunia kuliner dodol dengan omset yang mencapai Rp. 400.000.000 pertahun. Sesuai dengan visi perusahaan sendiri yaitu menciptakan produk kuliner dodol yang mendunia dan dikenal oleh semua orang, serta ingin mensejahterakan lingkungan sekitar, maka perusahaan manufaktur ini harus memiliki sebuah sistem informasi yang terintegrasi. Dengan demikian, perusahaan dapat memenuhi konsep pencapaian visi misi perusahaan manufaktur tersebut [2].

Dengan jumlah pegawai 30 orang, pada bidang produksi ada pegawai yang bekerja pada bagian pengolahan atau masak, bungkus, dan pengemasan. Untuk tarif bagian pengolahan atau masak Rp. 37.500 masing-masing 2 kualifikasi per hari dengan lama pengerjaan 3 jam, untuk tarif bagian bungkus Rp. 55.000 – Rp. 60.000 per resep atau kualifikasi dengan lama pengerjaan 7 jam. Per hari bagian pengolahan atau masak menerima upah sebesar Rp. 75.000 dan bagian bungkus Rp. 45.000. Untuk perhitungan upah dari pegawai bagian produksi, bagian keuangan mendapatkan informasi dari hasil produksi dan pencatatan hasil produksi, karena dengan pencatatan kehadiran sesuai dengan hasil pekerjaannya, sama halnya dengan pegawai bagian bungkus dan pengemasan, yang informasi

upahnya tergantung pada tingkat keterampilan bungkus dan pengemasan. UMKM Intan Bestary juga memberikan upah lembur untuk pegawai yang melebihi jam kerja dan pemberian bonus jika ada permintaan diatas rata-rata. Untuk pegawai hadir setiap harinya akan mendapatkan insentif kehadiran dan yang tidak hadir akan dikurangi Rp 5.000 per harinya. Ada beberapa pegawai yang diberikan gaji per bulan, yaitu merupakan pegawai tetap atau kepala bagian.

Untuk mencatat kehadiran dan menghitung upah di UMKM Intan Bestary masih menggunakan cara manual dengan menggunakan *Microsoft Excel*. Sedangkan untuk mencatat hasil produksi yang telah dikerjakan pegawai, dilakukan dengan cara manual oleh pegawai itu sendiri yang nanti diberikan kepada bagian keuangan untuk mempertimbangkan berapa upah yang harus dibayarkan kepada pegawai tersebut. Pada saat pemberian upah bagian keuangan hanya mengandalkan data yang ada pada *Microsoft Excel* tersebut, tidak ada memberikan slip upah dan slip gaji kepada pegawai, belum dicatat pada jurnal, dan buku besar. Berdasarkan proses bisnis dan permasalahan di atas memungkinkan bagian keuangan melakukan kesalahan dan memperlambat kinerja dalam menentukan perhitungan upah, upah lembur, dan bonus serta melakukan pencatatan slip upah, jurnal, buku besar, dan laporan upah per hari karena jumlah upah yang berbeda-beda pada setiap bagiannya. Solusi yang ditawarkan yaitu dengan membuat aplikasi perhitungan upah, yang dapat membantu bagian keuangan di UMKM Intan Bestary agar melakukan perhitungan upah, upah lembur, dan bonus lebih akurat serta menghasilkan slip upah dan gaji pegawai. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan bisa membantu perusahaan mencapai visi misi dan mempermudah mencatat kehadiran pegawai.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan, adapun rumusan masalah dalam pembuatan Proyek Akhir ini adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana melakukan pencatatan data pegawai?
- b. Bagaimana melakukan pencatatan upah pegawai berdasarkan perhitungan hasil produksi yang dikerjakan?

- c. Bagaimana melakukan perhitungan gaji, upah, upah lembur, dan bonus?
- d. Bagaimana cara menghasilkan slip upah pegawai, jurnal, buku besar, laporan upah per hari, dan laporan penggajian?

1.3 Tujuan

Tujuan dari proyek akhir ini adalah membuat aplikasi yang memiliki fungsionalitas sebagai berikut:

- a. Melakukan pencatatan data pegawai.
- b. Melakukan pencatatan dan perhitungan hasil produksi yang dikerjakan.
- c. Melakukan perhitungan gaji, upah, upah lembur, dan bonus.
- d. Melakukan otomatisasi pembuatan slip upah, slip gaji, jurnal, dan buku besar.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah yang terdapat dalam proyek akhir ini adalah sebagai berikut:

- a. Aplikasi ini tidak menggunakan *Radio Frequency Identification (RFID)*.
- b. Aplikasi ini tidak menangani cuti dan izin.
- c. Aplikasi ini tidak menangani jam pulang dan jam masuk kerja.
- d. Aplikasi ini tidak menangani piutang pegawai.
- e. Aplikasi ini tidak melakukan perhitungan pajak penghasilan pasal 21.
- f. Tahap pengerjaan yang dilakukan menggunakan metode *System Development Life Cycle (SDLC)* dengan pemodelan *prototype* hanya sampai tahap evaluasi.
- g. Metode pengujian yang dilakukan hanya menggunakan metode *Black Box Testing*.

1.5 Metode Pengerjaan

Dalam pembuatan aplikasi berbasis web ini, digunakan sistem berupa *Software Development Life Cycle (SDLC)* dengan metode *prototyping*. Metode *prototyping* merupakan pembuatan model sistem yang pembangunannya dapat dilakukan dengan cepat. *Prototyping* mengakibatkan proses pembangunan atau pengembangan lebih cepat dan mudah. Tujuan utama *Prototyping* adalah

melibatkan pengguna dalam mendesain sistem dan merespon umpan balik dari penggunaan tahap awal pembangunan sistem [3]. Berikut ini disajikan gambar metode *prototyping*.



Gambar 1. 1
Metode *Prototyping*

a. Identifikasi Kebutuhan

Tahap ini dilakukan pengumpulan data dengan cara.

1. Wawancara, yang merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan pertanyaan secara langsung kepada pemilik perusahaan untuk memperoleh informasi yang berkaitan dengan objek penelitian, yang bertujuan untuk memahami perangkat lunak yang diharapkan pihak perusahaan dan batasan perangkat lunak tersebut. Tahap ini diperlukan untuk mengetahui proses bisnis pada UMKM Intan Bestary. Selain itu juga berguna untuk menentukan apa saja yang dibutuhkan dalam pembuatan sistem.

2. Studi Pustaka, yang merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara membaca dan mencari referensi dari buku-buku yang berkaitan dengan objek penelitian.
- b. Perancangan

Dalam tahap ini dilakukan perancangan sistem terkait solusi dari permasalahan yang ada pada UMKM Intan Bestary dengan menggunakan pemodelan sistem yaitu *Unified Modeling Language (UML)*, sedangkan dalam perancangan skema *database*, menggunakan *Entity Relationship Diagram (ERD)*.
 - c. Pembangunan

Pada tahap ini dilakukan pembangunan dari perancangan sistem yang telah dibuat kedalam program perangkat lunak. Sistem yang akan dibangun adalah aplikasi berbasis web dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan *framework Codeigniter* dan *Database Management System*.
 - d. Pengujian

Pada tahap ini dilakukan pengujian program menggunakan *black box testing*. Penggunaan *black box testing* dalam pengujian perangkat lunak akan memberikan penjelasan tentang kesesuaian harapan dalam pembuatan program dan hasilnya sesuai dengan kebutuhan yang ada pada UMKM Intan Bestary.
 - e. Evaluasi

Pada tahap ini pengguna melakukan evaluasi terhadap aplikasi yang telah dibuat. Hal tersebut dilakukan sampai semua kebutuhan pengguna terpenuhi.

