

## BAB 1

### PENDAHULUAN

---

#### 1.1 Latar Belakang

Teknologi komputer adalah salah satu bukti kemajuan yang penting pada era globalisasi saat ini, dimana kemajuan tersebut dapat mempermudah manusia dalam melakukan suatu aktivitas di kehidupan sehari-hari. Contohnya adalah pada suatu proses transaksi penjualan yang pada saat ini, dimana hampir seluruh toko baik itu toko besar atau yang masih dalam lingkup kecil telah menggunakan sistem untuk melakukan pencatatan transaksi sehari-harinya seperti pengkasiran.

Sistem informasi juga merupakan suatu sumberdaya konseptual yang sangat penting dalam suatu organisasi yang digunakan dalam hal pengambilan sebuah keputusan, maka dari itu informasi yang didapatkan untuk pengambilan sebuah keputusan haruslah bersifat jelas dan akurat. Sebuah informasi yang telah didapat diolah dengan cara menggunakan sebuah sistem yang ada dalam komputer, seperti menginputkan sebuah bukti transaksi dalam sebuah transaksi, maka dari itu komputer merupakan hal yang sangat penting karena dibutuhkan untuk melakukan pengolahan sebuah data dalam melakukan transaksi penjualan setelah itu melakukan penyimpanan data yang telah diolah dalam skala data yang dapat disimpan dan diolah dengan jumlah yang besar.

Toserba Margo Mulyo adalah toko serbaguna yang beralamat di Jl. Gudang Garam, Dsn. Jombang, Desa Sratujejo, Kec. Baureno, Bojonegoro, Jawa Timur yang bergerak dibidang perdagangan. Toko Margo Mulyo ini adalah salah satu contoh sebuah *market* yang telah menggunakan kemajuan teknologi dalam pengkasirannya dimana toko ini menjual berbagai macam keperluan seperti keperluan rumah tangga, sembako, kosmetik, perlengkapan bayi, dll. Toko Margo Mulyo dalam perbulan bisa mendapatkan omset empat puluh hingga enam puluh juta. Toko Margo Mulyo memiliki dua anak perusahaan dengan karyawan delapan belas orang.

Dalam melakukan pencatatan transaksinya Toserba Margo Mulyo ini telah menggunakan aplikasi pengkasiran dengan nama *software* adalah kasir, dimana aplikasi ini dapat dijalankan seperti aplikasi pengkasiran umumnya yaitu penginputan nama untuk barang yang masuk dan barang yang keluar beserta harganya, menghitung jumlah kembalian bila uang pelanggan kelebihan, dll, namun menurut pemilik toko terdapat beberapa fitur yang dirasa kurang dalam aplikasi ini, salah satunya yaitu tidak bisa melakukan perhitungan untuk penggajian pegawai, maka dari itu pemilik toko harus menghitung serta mencatat gaji perminggu yang harus diterima pegawainya secara manual, berdasarkan dari jumlah presensi pegawai selama bekerja.

Dalam sebuah perusahaan pembayaran gaji pegawai adalah suatu hal yang penting, dimana sistem penggajian tidak hanya sekedar meliputi gaji untuk karyawan saja tetapi juga digunakan untuk menyimpan data-data seperti histori penggajian dan detail penggajian sehingga dapat digunakan untuk melakukan pengambilan keputusan manajemen. Maka dari itu jika sebuah perusahaan telah memiliki sistem penggajian yang baik dan tersruktur, diharapkan sistem perusahaan nantinya akan berjalan dengan lebih baik.

Sistem penggajian ini akan dirancang untuk menangani transaksi perhitungan dan pembayaran gaji untuk pegawai pada Toserba Margo Mulyo, dimana penggajian yang ditentukan berdasarkan hasil rekap absensi para pegawai menggunakan RFID. Sistem penggajian ini nantinya akan terdiri dari data kehadiran pegawai, dan prosedur pembayaran gaji untuk para pegawai, karena untuk mendapatkan laba, sebuah perusahaan harus memiliki sebuah perencanaan aktivitas dalam menjalankan kegiatan operasionalnya salah satunya seperti pembayaran gaji dan upah pegawai, karena hal ini berkaitan dengan sumber daya manusia (SDM) dan juga *skill* dalam perusahaan seperti pegawai yang merupakan salah satu aset yang penting bagi jalannya sebuah perusahaan, karena tanpa pegawai sebuah perusahaan akan kewalahan dalam menangani transaksi yang ada seperti Toserba Margo Mulyo yang telah berkembang dalam skala yang sudah tidak kecil ini tidak akan berjalan dengan semestinya.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, dapat disimpulkan bahwa permasalahan pembayaran gaji pegawai adalah hal yang sangat penting karena apabila terjadi kesalahan akan berakibat fatal bagi sebuah perusahaan bahkan bisa sampai terjadi kerugian, maka dari itu penulis telah menemukan beberapa rumusan masalah bagaimana kelak sistem penggajian dan upah karyawan bagi Toserba Margo Mulyo sebagai berikut:

- a. Bagaimana menghasilkan aplikasi berbasis web yang mampu mengelola presensi pegawai Toserba Margo Mulyo menggunakan RFID dapat tercatat secara otomatis?
- b. Bagaimana menghasilkan aplikasi berbasis web yang mampu mengelola data pegawai untuk menentukan gaji?
- c. Bagaimana menghasilkan aplikasi berbasis web yang mampu menghitung gaji pegawai pada Toserba Margo Mulyo?
- d. Bagaimana menghasilkan aplikasi berbasis web yang melakukan pencatatan jurnal umum, buku besar, dan slip gaji?
- e. Bagaimana menghasilkan aplikasi berbasis web yang dapat menampilkan laporan slip penggajian?

## 1.3 Tujuan

Tujuan dari penyusunan proyek akhir ini adalah sebagai berikut :

- a. Menghasilkan aplikasi berbasis web yang mampu mengelola presensi pegawai Toserba Margo Mulyo menggunakan RFID dapat tercatat secara otomatis.
- b. Menghasilkan aplikasi berbasis web yang mampu mengelola data pegawai untuk menentukan gaji.
- c. Menghasilkan aplikasi berbasis web yang mampu menghitung gaji pegawai pada Toserba Margo Mulyo.

- d. Menghasilkan aplikasi berbasis web untuk melakukan pencatatan jurnal umum, buku besar, dan slip gaji.
- e. Menghasilkan aplikasi berbasis web yang dapat menampilkan laporan slip penggajian.

#### **1.4 Batasan Masalah**

Batasan masalah dari proyek akhir ini adalah sebagai berikut:

- a. Aplikasi ini tidak dapat menginputkan hari libur nasional untuk presensi pegawai.
- b. Aplikasi ini tidak menangani PPh 21.
- c. Aplikasi ini hanya mencakup penggajian berdasarkan presensi pegawai setiap minggu berdasarkan jumlah jam kerja perharinya.
- d. Aplikasi ini hanya dapat diakses melalui komputer atau laptop.
- e. Aplikasi ini tidak menangani BPJS pegawai.
- f. Aplikasi ini tidak menangani piutang gaji pegawai.
- g. Aplikasi ini hanya digunakan untuk Toserba Margo Mulyo.

#### **1.5 Metode Pengerjaan**

Metode pengerjaan yang dilakukan oleh penulis dalam menyusun proyek akhir ini adalah menggunakan SDLC. SDLC adalah sebuah siklus yang digunakan dalam proses pembuatan dan pengembangan sebuah sistem informasi dimana tujuannya adalah untuk menyelesaikan masalah dengan efektif serta efisien, penjelasan lain SDLC adalah sebuah tahapan kerja yang memiliki tujuan untuk menghasilkan sebuah sistem yang berkualitas tinggi, sesuai dengan keinginan pelanggan atau berdasarkan tujuan dibuatnya sistem tersebut yang telah direncanakan. SDLC menjadi sebuah kerangka yang berisi suatu langkah yang harus dilakukan dalam memproses pengembangan suatu perangkat lunak. Sistem SDLC berisi tentang

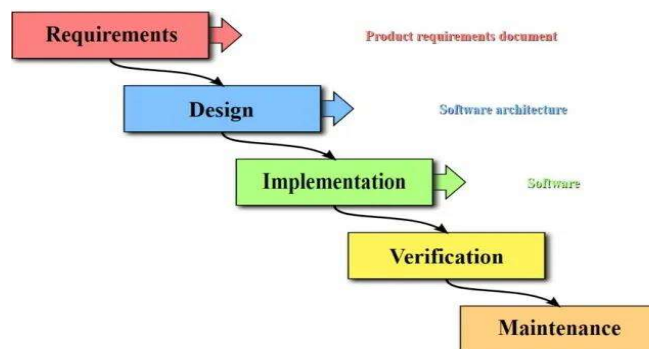
rencana lengkap guna mengembangkan, memelihara, dan menggantikan suatu perangkat lunak tertentu.



Gambar 1.5-1 SDLC

Model pengembangan dalam sistem SDLC ada beberapa jenis, namun penulis pilih menggunakan model pengembangan *Waterfall*, karena model ini melibatkan penyelesaian satu tahap secara lengkap sebelum melangkah ke tahap selanjutnya, maka dari itu ketika satu tahap selesai dikerjakan maka akan langsung dilakukan sebuah evaluasi untuk memastikan proyek berjalan sesuai dengan rencana dan layak untuk dilanjutkan ke tahap selanjutnya.

Pengujian *Waterfall* juga disebut sebagai model klasik, karena memiliki beberapa tahap utama, yaitu tahap analisis dan rekayasa sistem, tahap perancangan, tahap penulisan program, tahap pengujian, dan tahap pemeliharaan [1].



Gambar 1.5-2 *Waterfall*

### 1) Analisis

Analisis adalah suatu proses analisa atau disebut juga pengumpulan data yang berkaitan dengan sistem yang ingin dibuat. Pengumpulan data ini dilakukan dengan cara wawancara tidak langsung kepada pemilik Toserba Margo Mulyo melalui zoom guna mendapatkan informasi mengenai sistem yang terdapat pada toko tersebut yang berkaitan dengan proyek akhir.

Dalam tahap ini tim analis akan mencari sebuah informasi sebanyak mungkin dari klien atau pengguna tentang sebuah aplikasi seperti apa yang mereka inginkan serta dengan kebutuhan sistem lainnya.

### 2) Perancangan

Pada proses perancangan ini akan dilakukan pembangunan dari data yang telah didapatkan menjadi sebuah struktur data, arsitekur perangkat lunak, perancangan *interface*, perancangan fungsi internal dan eksternal dan juga *detail* dari setiap algoritma prosedural sebelum melakukan coding.

### 3) Penulisan program

Penulisan program dilakukan agar desain perancangan dapat dimengerti oleh mesin, dalam tahap pembuatan aplikasi oleh *programmer* menggunakan kode bahasa pemrograman C#. Proses peng-codingan aplikasi mengacu pada sebuah perancangan dokumen yang telah dibuat sebelumnya.

### 4) Pengujian

Meliputi pengintegrasian sebuah sistem dan juga melakukan *testing* terhadap aplikasi yang sudah dibuat. Sistem akan diverifikasi untuk diuji sejauh mana penjalanannya. Pada tahapan ini semua modul yang telah dikerjakan akan digabungkan menjadi satu dan kemudian dilakukan pengujian untuk mengetahui apakah telah sesuai dengan spesifikasi yang telah ditentukan atau terdapat *error* dalam sistem, lalu diperbaiki ulang.

5) Pemeliharaan

*Maintenance* pada aplikasi dilakukan sebagai bentuk tanggung jawab oleh tim pengembang untuk memastikan suatu aplikasi tersebut dapat berjalan lancar setelah diserah-terima kan kepada klien dalam periode waktu tertentu.

### 1.6 Jadwal Pengerjaan

Jadwal pengerjaan yang disesuaikan oleh penulis dalam pembuatan aplikasi berbasis web sebagai berikut:

**Tabel 1.6-1 Jadwal Pengerjaan**

Kegiatan	2021																2022																			
	September				Oktober				November				Desember				Januari				Februari				Maret				April				Mei			
	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
Wawancara																																				
Studi Pustaka																																				
Studi Dokumen																																				
Analisis Kebutuhan																																				
Desain Sistem																																				
Pengkodean																																				
Pengujian																																				
Pelaporan																																				