

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Wages Production merupakan perusahaan manufaktur sekaligus perusahaan dagang yang mengelola produksi dan penjualan sepatu. Pegawai datang ketempat kerja pada pukul 07.30 WIB dan pulang kerja pada pukul 16.00 WIB. Wages Production memiliki pegawai 15 orang akan tetapi dikarenakan ada kondisi yang tidak diinginkan hingga saat ini pegawai yang bekerja di Wages Production berkurang.

Pada perusahaan Wages Production saat ini pengelolaan data kehadiran pegawai masih manual dan belum menggunakan aplikasi pencatatan kehadiran. Setiap masuk dan pulang kerja, pegawai akan menandatangani form kehadiran yang telah disediakan oleh pemilik sebagai tanda bukti bahwa pegawai telah masuk kerja.

Proses penggajian menggunakan sistem hitung perhari dan besaran gaji perharinya sebesar Rp. 100.000. Penggajian dihitung dari jumlah kehadiran pegawai dikalikan dengan besaran gaji harian tersebut. Penggajian dilakukan setiap satu bulan satu kali.

Permasalahan yang ada di Toko Wages Production, yaitu kendala pada presensi dan penggajian pegawai. Dengan tidak adanya data kehadiran, akan sulit menentukan gaji untuk para pegawainya karena gaji ditentukan oleh kehadiran pegawai itu sendiri. Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan judul yang dapat ditarik dalam Proyek Akhir ini adalah “APLIKASI PENGGAJIAN DAN PRESENSI MENGGUNAKAN QR CODE PADA PERUSAHAAN WAGES PRODUCTION”. Dengan harapan aplikasi yang akan dirancang dapat bermanfaat dan membantu khususnya bagi pihak perusahaan Wage Production dalam mengelola presensi dan gaji pegawai, sehingga dapat meningkatkan efektifitas pegawai.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dapat dirumuskan masalah yang terdapat pada perusahaan Wages Production sebagai berikut.

- a. Bagaimana melakukan presensi menggunakan *Qr Code*?
- b. Bagaimana proses perhitungan jumlah gaji agar sesuai dengan data yang ada sehingga tidak terjadi kesalahan?
- c. Bagaimana menghasilkan jurnal, buku besar, dan penggajian?

1.3 Tujuan

Adapun tujuan yang hendak disampaikan dalam proyek akhir ini adalah membuat aplikasi yang memnuhi fungsi sebagai berikut.

- a. Mampu membuat aplikasi penggajian dan presensi menggunakan *Qr Code*
- b. Mampu melakukan penggajian yang sesuai dengan data kehadiran pegawai
- c. Mampu menghasilkan jurnal, buku besar, dan laporan penggajian

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah pada proyek akhir ini adalah.

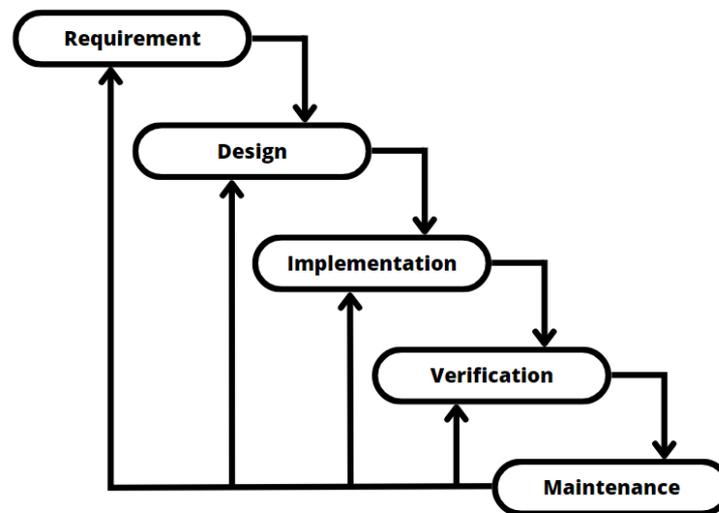
1. Aplikasi ini tidak menangani cuti, ijin, dan sakit
2. Aplikasi ini melakukan penggajian 1 bulan sekali
3. Aplikasi ini melakukan penggajian berdasarkan jumlah kehadiran pegawai
4. Aplikasi ini tidak menangani PPh

1.5 Definisi Operasional

Wages Production merupakan perusahaan manufaktur sekaligus perusahaan dagang. Pencatatan kehadiran pegawai dan penggajian belum memiliki sistem sama sekali. Proyek akhir ini akan membuat aplikasi penggajian yang dibuat untuk perusahaan Wages Production ini akan mencatat kehadiran dan penggajian pegawainya menggunakan *Qr Code*.

1.6 Metode Pengerjaan

Metode yang digunakan untuk mengerjakan proyek akhir ini adalah metode *software development life cycle (SDLC)* dengan model *waterfall*.



Gambar 1- 1

Metode *Waterfall*

a. *Requirements analysis*

Pada tahap ini adalah tahapan analisis dan definisi pada saat tahap mengumpulkan semua kebutuhan selengkap mungkin dan dianalisis berdasarkan data yang terkumpulkan melalui wawancara dengan pemilik usaha yang bernama Wage Suratman dan observasi di perusahaan Wages Production. Data tersebut dijadikan pedoman untuk mendefinisikan kebutuhan aplikasi yang dibangun sesuai dengan kebutuhan pengguna. Tahap ini dikerjakan secara rinci dan selengkap mungkin agar dapat menghasilkan desain yang lengkap.

b. *System and Software Design*

Pada tahap ini adalah sistem dan desain perangkat lunak. Tahap merancang sesuai definisi kebutuhan yang telah dilakukan pada tahap *requirements analysis and definition*. Dimana tahap ini dilakukan proses desain pada sistem yang dibangun dengan menggunakan *flowchart*, *Data Flow Diagram (DFD)* yang menggambarkan aliran data yang dibangun sesuai dengan kebutuhan. Dalam tahap ini juga dilakukan perancangan database yang menggunakan ER diagram.

c. *Implementation and Unit Testing*

Pada tahapan penulisan kode program, sistem yang dibuat menggunakan aplikasi berbasis web dengan menggunakan PHP sebagai bahasa pemrograman dan MySQL sebagai sistem manajemen basis data dan pengujiannya berdasarkan *Black Box Testing*.

1.7 Jadwal Pengerjaan

Jadwal pengerjaan Proyek Akhir yang dilakukan digambarkan menjadi sebuah tabel pengerjaan sebagai berikut.

Tabel 1- 1

Jadwal pengerjaan Proyek Akhir

	September 2020				Oktober 2020				November 2020				Desember 2020				Januari 2021			
	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2
<i>Requirements analysis</i>	█	█	█	█	█	█														
<i>System and Software Design</i>							█	█	█	█	█	█								
<i>Implementation and Unit Testing</i>													█	█	█	█	█	█	█	█
Dokumentasi			█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█