

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

PT Palala Citra Mandiri merupakan perusahaan yang menyediakan layanan penyewaan motor dan mobil dengan fleksibilitas penawaran harian, mingguan, hingga bulanan. Layanan ini bertujuan untuk mendukung mobilitas masyarakat mulai dari perjalanan bisnis hingga kegiatan keluarga serta menjawab kebutuhan pasar yang terus meningkat seiring pertumbuhan jumlah kendaraan bermotor di Indonesia. Berdasarkan hasil sensus BPS yang terakhir diperbarui pada 20 Februari 2024, jumlah kendaraan bermotor di Indonesia pada tahun 2023 tercatat mencapai 157.080.504 unit [1]. Data ini mencerminkan tingginya kebutuhan mobilitas masyarakat yang mendorong berkembangnya layanan transportasi alternatif seperti penyewaan kendaraan.

PT Palala menghadapi tantangan dalam mengelola kehadiran karyawan. Saat ini, pencatatan kehadiran masih dilakukan secara manual menggunakan *spreadsheet*, tanpa bantuan sistem otomatis. Tidak adanya sistem yang terpusat membuat perusahaan kesulitan menghitung jam kerja karyawan secara tepat, termasuk dalam memantau keterlambatan, ketidakhadiran, dan lembur.

Proses penggajian manual menggunakan *spreadsheet* yang diterapkan saat ini di PT Palala berjalan baik, namun dengan jumlah 20 karyawan, penggunaan *spreadsheet* membuat pengelolaan komponen gaji seperti lembur, tunjangan, dan potongan sulit untuk diotomatisasi dan terdokumentasi dengan baik. Selain itu, proses ini juga menyulitkan perhitungan gaji dengan perbedaan posisi, serta membutuhkan waktu lama untuk melakukan perekapan gaji.

Ketiadaan pencatatan laporan akuntansi seperti jurnal umum dan buku besar di PT Palala Citra Mandiri menjadi kendala dalam proses penyusunan laporan keuangan yang akurat dan sesuai dengan standar akuntansi. Tanpa adanya pencatatan tersebut, perusahaan akan kesulitan dalam mengelompokkan transaksi, dan memantau posisi keuangan secara berkala.

Proses presensi yang saat ini berjalan di PT Palala dilakukan oleh *admin*, di mana karyawan melaporkan jam masuk saat tiba dan melaporkan jam keluar saat pulang. Penerapan sistem presensi digital berbasis web dapat mempermudah pengelolaan absensi karyawan, meningkatkan akurasi pencatatan jam kerja, serta mempercepat proses rekapitulasi data kehadiran untuk penggajian [2]. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian di Rose Catering Salatiga, yang membuktikan bahwa penerapan presensi digital terintegrasi dengan sistem penggajian berbasis web dapat mempercepat proses penggajian, mengurangi kesalahan perhitungan dari pencatatan manual, serta meningkatkan transparansi data kehadiran bagi pihak manajemen [3].

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut.

- Bagaimana cara pencatatan presensi karyawan?
- Bagaimana cara mengelola penggajian?
- Bagaimana cara menampilkan slip gaji, laporan penggajian, jurnal umum dan buku besar?

1.3 Tujuan

Adapun tujuan yang akan dicapai dari tugas akhir ini adalah membangun aplikasi yang dapat memenuhi fungsi sebagai berikut.

- Mengelola presensi karyawan.
- Mengelola penggajian karyawan.
- Menghasilkan slip gaji, laporan penggajian, dan catatan akuntansi berupa jurnal umum dan buku besar.

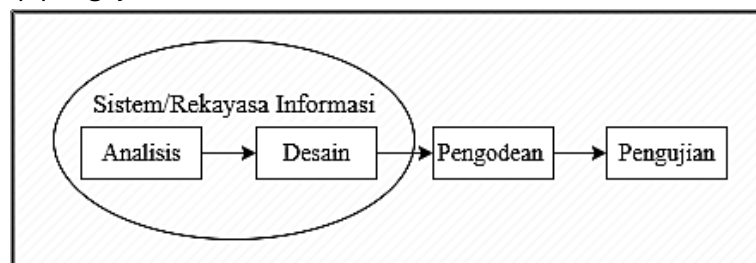
1.4 Batasan

Untuk memperjelas cakupan dalam tugas akhir ini, maka ditetapkan batasan masalah sebagai berikut.

- Tidak menangani perhitungan PPh 21.
- Data presensi hanya mencakup waktu masuk dan keluar kerja. Pencatatan dilakukan oleh *admin*.
- Sistem hanya mengelola penggajian karyawan tetap.
- Potongan gaji dihitung berdasarkan data absensi untuk karyawan dengan status tidak hadir tanpa keterangan.

1.5 Metodologi

Dalam pengembangan aplikasi ini, metode yang digunakan adalah *System Development Life Cycle* (SDLC). SDLC sering disebut sebagai model linier berurutan atau siklus hidup klasik. *Model Waterfall* menyediakan pendekatan yang terstruktur dalam pengembangan perangkat lunak secara berurutan [4]. Gambar 1.1 menunjukkan model SDLC *Waterfall*, yang dimulai dengan tahap analisis dan diakhiri dengan tahap pengujian.



Gambar 1. 1 Model Waterfall

Sumber: Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek (Rosa dan Shalahuddin)

a. Analisis

Analisis kebutuhan merupakan proses memahami informasi terkait kebutuhan pengguna terhadap perangkat lunak. Data dikumpulkan melalui wawancara dengan Fajria Ramadhani, CEO dari PT Palala Citra Mandiri, yang menjadi studi kasus dalam proyek ini.

b. Desain

Desain sistem bertujuan untuk memberikan gambaran yang jelas mengenai rencana kerja yang akan dilaksanakan. Pada tahap ini, perancangan dilakukan untuk memastikan desain tersebut memenuhi kebutuhan yang telah diidentifikasi. Dalam proyek akhir ini, sistem dirancang menggunakan *rich picture* untuk mempermudah representasi alur proses yang akan dibangun. Selain itu, *posti diagram*, *activity diagram*, *sequence diagram*, dan *class diagram* digunakan untuk menjelaskan berbagai aktivitas dan interaksi yang terjadi dalam aplikasi dengan cara yang lebih terstruktur.

c. Pengodean

Implementasi sistem dilakukan berdasarkan hasil perancangan yang telah disusun, di mana sistem diterapkan ke dalam kode menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan *Framework Laravel*, dan *MySQL* sebagai *database*.

d. Pengujian

Untuk memastikan perangkat lunak berfungsi dengan baik, maka pengujian sistem akan dilakukan secara menyeluruh, mencakup pengujian setiap fungsi sistem dan kemungkinan kesalahan dari proses awal hingga akhir akan teridentifikasi. Pada tahap ini, pengujian dilakukan menggunakan metode *black box testing*.

1.6 Jadwal Pengerjaan

Gambar 1.2 merupakan gambar jadwal pengerjaan proyek akhir.

NO	KEGIATAN	2024												2025																											
		SEPTEMBER				OKTOBER				NOVEMBER				DESEMBER				JANUARI				FEBRUARI				MARET				APRIL				MEI				JUNI			
		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				
1	Analisis																																								
2	Desain																																								
3	Pengodean																																								
4	Pengujian																																								

Gambar 1. 2 Jadwal Pengerjaan