

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

PT. Pos Properti Indonesia merupakan anak perusahaan dari PT. Pos Indonesia yang bergerak dalam bidang pengelolaan aset-aset milik perusahaan, seperti penyewaan dan pengelolaan gedung, penyewaan dan pengelolaan lahan, serta penyewaan dan pengelolaan hotel.

PT. Pos Properti Indonesia mempunyai komponen tersendiri dalam perhitungan gaji karyawannya. Ada beberapa komponen yang dijadikan standar dalam perhitungan gaji karyawan, diantaranya adalah gaji dasar, tunjangan tetap, tunjangan jabatan, potongan BPJS kesehatan, dan potongan BPJS tenaga kerja.

Saat ini, perhitungan gaji karyawan dengan beberapa komponen diatas masih dihitung secara manual yaitu dengan menggunakan Microsoft Excel. Cara ini dirasa sangat kurang efisien karena banyaknya data yang dikelola menyebabkan sering terjadinya kekeliruan dan kesalahan dalam proses input data, sehingga hal tersebut berpengaruh terhadap proses perhitungan gaji karyawan. Membutuhkan tenaga dan waktu yang cukup lama dalam proses perhitungan dan proses pembaharuan (*update*) data. Terkadang data yang telah diolah hilang, maka penentuan tunjangan jabatan karyawan menggunakan nilai tunjangan jabatan terdahulu tanpa dihitung ulang atau menggunakan nilai tunjangan jabatan karyawan lain yang dirasa setingkat (sama). Adanya standarisasi yang berbeda dalam penentuan tunjangan jabatan dikarenakan yang menilai atau yang menghitung berbeda-beda orang atau penilaiannya berpindah-pindah tangan. Selain itu, pimpinan mengalami kesulitan jika ingin melihat laporan atau rekap data gaji karyawan.

Dengan adanya beberapa kendala tersebut, maka perlu dibangun sistem yang dapat membantu pekerjaan dalam perhitungan dan pencatatan untuk menentukan besaran gaji karyawan. Maka dibuatlah Aplikasi Penggajian Karyawan berbasis web di PT. Pos Properti Indoensia.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang diuraikan sebelumnya, masalah yang dapat dirumuskan adalah sebagai berikut.

- 1) Bagaimana membantu bagian Sumber Daya Manusia (SDM) untuk melakukan pengelolaan data karyawan, data jabatan, dan data bagian di PT. Pos Properti Indonesia?
- 2) Bagaimana cara memudahkan proses perhitungan dan pengelolaan tunjangan jabatan dan gaji karyawan secara terkomputerisasi di PT. Pos Properti Indonesia?

1.3 Tujuan

Tujuan yang akan dicapai dalam Aplikasi Penggajian Karyawan berbasis web adalah sebagai berikut :

- 1) Membuat aplikasi untuk mengelola data karyawan, data jabatan, dan data bagian.
- 2) Menyediakan fitur untuk menghitung dan mengelola tunjangan jabatan beserta gaji karyawan berdasarkan komponen yang berlaku di PT. Pos Properti Indonesia. Serta menghasilkan laporan rekap data tunjangan jabatan dan gaji karyawan, selain itu menyediakan fitur untuk mencetak slip gaji.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam pembangunan aplikasi penggajian karyawan berbasis web adalah sebagai berikut :

1. Sistem ini dibangun dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan database MySQL, dan *framework CodeIgniter (CI)*.
2. Sistem yang dibangun hanya mengelola data karyawan tetap dan laporan, data jabatan, data bagian yang terdapat di PT. Pos Properti Indonesia.

3. Gaji karyawan hanya memperhitungkan gaji dasar, tunjangan tetap, dan tunjangan jabatan dipotong dengan BPJS kesehatan dan BPJS tenaga kerja.
4. Perhitungan besaran gaji dasar dan tunjangan tetap berdasarkan jabatannya masing-masing.
5. Perhitungan besaran tunjangan jabatan karyawan berdasarkan pendidikan, pengalaman kerja, kelola uang dan wewenang, kelola aset dan wewenang, rentang kendali jabatan setingkat dan jumlah bawahan, hubungan kerja dan frekuensi hubungan, aktivitas kerja fisik dan mental, serta resiko lingkungan kerja dan resiko bahaya kerja.
6. Tidak memperhitungkan potongan pajak penghasilan.
7. Data Pendukung yang dimasukkan hanya data rekap pertemuan dan hasil pertemuan.

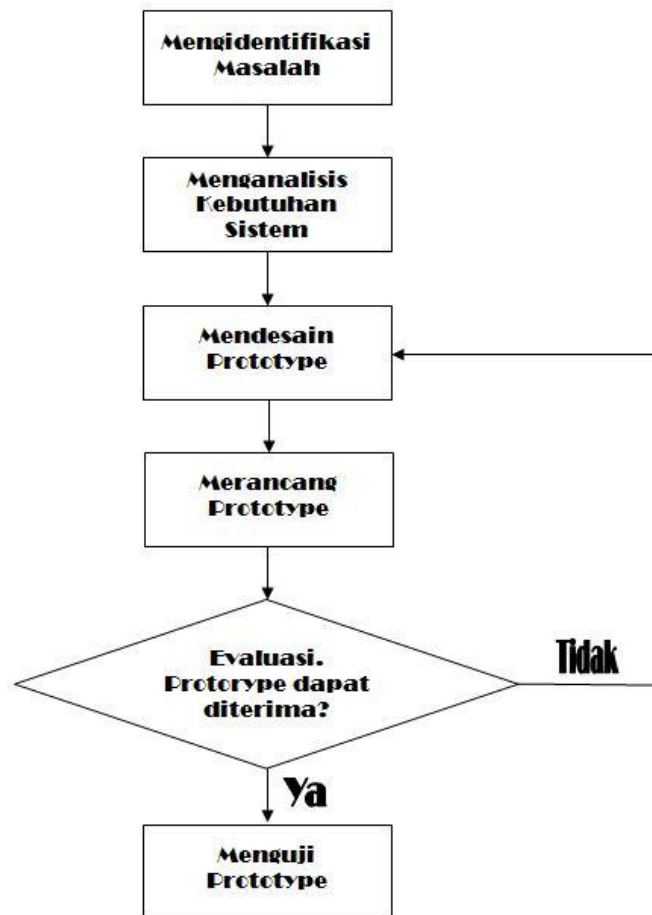
1.5 Definisi Operasional

Aplikasi penggajian karyawan berbasis web ini merupakan aplikasi yang dirancang untuk mendukung proses perhitungan besaran gaji karyawan pada PT. Pos Properti Indonesia berdasarkan gaji dasar, tunjangan tetap, dan tunjangan jabatan yang dipotong dengan BPJS kesehatan dan BPJS Ketenagakerjaan.

1.6 Metode Pengerjaan

Metode yang digunakan dalam pembuatan proyek akhir adalah metode SDLC (*System Development Life Cycle*) dengan pengembangan *Prototype Model*. Dengan metode prototyping ini developer dan klien dapat saling berinteraksi selama proses pembuatan sistem. Serta dapat memperkecil kesalahan yang disebabkan pada setiap tahap prototype, kesalahan dapat segera terdeteksi oleh pemakai.

Berikut merupakan gambar metodologi penelitian yang mengacu terhadap metode *prototype* referensi Raymond McLeod,



Gambar 1 - 1
Metodologi Penelitian

Secara umum, *Prototyping Model* terdiri dari beberapa tahapan, yaitu:

1. Mengidentifikasi Masalah

Pada tahap mengidentifikasi masalah ini, pengguna dan penulis bersama-sama mengidentifikasi masalah yang terjadi dan mencari solusi untuk mengatasinya.

2. Menganalisis Kebutuhan Sistem

Pada tahap ini pengguna dan penulis menganalisis kebutuhan dasar sistem yang akan dibangun, yang pengumpulan datanya dilakukan dengan 2 cara, yaitu:

- 1) Wawancara yaitu pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mewawancarai manajer bagian Sumber Daya Manusia (SDM) di PT. Pos Properti Indonesia.
- 2) Tinjauan Pustaka yaitu mempelajari dan mencari informasi dengan cara studi literatur terhadap apa yang berhubungan dengan pembuatan proyek akhir dan pembangunan aplikasi, baik melalui buku – buku referensi, *browsing* internet maupun konsultasi dengan dosen pembimbing.

3. Mendesain *Prototype*

Berdasarkan data yang telah dikumpulkan, penulis merancang desain dari program dengan menggunakan *Flowmap*, *Use Case Diagram*, *Entity Relationship Diagram* (ERD) dan *Mock Up* atau desain tampilan.

4. Merancang *Prototype*

Pada tahap ini, dibuat sebuah *prototype* yang telah mewakili sistem yang akan dibangun. *Prototype* dibuat menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan *database* MySQL dan *framework* *CodeIgniter*.

5. Menentukan Apakah *Prototype* Dapat Diterima

Pada tahap ini, dilakukan evaluasi dengan mencocokkan kesesuaian desain dengan aplikasi yang telah dibangun.

6. Menguji *Prototype*

Pada tahap ini, dilakukan pengujian dengan menggunakan metode *Black Box Testing* dan demonstrasi *prototype* kepada pelanggan.

1.7 Jadwal Pengerjaan

Jadwal pengerjaan pembuatan aplikasi penggajian karyawan berbasis web adalah sebagai berikut :

Tabel 1 - 1
Jadwal Pengerjaan

Kegiatan	2014																											
	Maret				April				Mei				Juni				Juli				Agustus				September			
	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
Identifikasi Masalah	■	■																										
Analisis Kebutuhan Sistem			■	■	■	■																						
Desain <i>Prototype</i>							■	■	■						■	■									■			
Perancangan <i>Prototype</i>										■	■	■	■				■	■	■						■			
Evaluasi <i>Prototype</i>															■										■			■
Pengujian <i>Prototype</i>															■										■			■
Pembuatan Laporan	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■