

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perusahaan Dagang merupakan perusahaan yang menjual produk atau barang yang sudah jadi tidak diolah ataupun diubah, biasanya penjual mendapatkan produk itu dari pemasok. Dalam menjalankan usaha ini, dibutuhkan beberapa pegawai terpenting lagi dalam penggajian pegawai yang harus diinputkan satu-persatu pegawai.

PT Indocipta Karya Pradana merupakan perusahaan dagang atau dealer yang bergerak di bidang otomotif, energi, dan teknologi yang semakin berkembang di Indonesia. Lokasi perusahaan ini berada di Jl. Ibu Inggit Garnasih No. 149, Kota Bandung. Ada 2 bagian di dalam perusahaan motor ini, yaitu *main dealer* dan *dealer*. PT. Indocipta Karya Pradana merupakan *main dealer* dari merek motor listrik Gesits yang menawarkan produk ke *dealer* dan untuk penjualannya itu ada di *dealer* yang dinamai dengan Pradana Motor. PT. Indocipta Karya Pradana ini bekerjasama dengan PT. Wika Industri Manufaktur sebagai produsen motor listrik dan *sparepart*. Selain itu perusahaan ini pun menyediakan jasa bengkel atau *service* motor listrik, dikarenakan tidak banyak bengkel atau tempat *service* yang mengkhususkan di bagian motor listrik.

Perusahaan ini memiliki beberapa pegawai, pegawai tetap ataupun pegawai tidak tetap. Biasanya pegawai tetap itu seperti *finance*, kepala gudang, admin, kasir, mekanik, koordinator, *supervisor*. Untuk pegawai tidak tetap itu hanya *sales*, biasanya yang mendapatkan bonus atau insentif itu adalah *sales*, koordinator *sales* dan *supervisor sales*. Pegawai yang ada di PT Indocipta Karya Pradana itu sendiri ada 20 pegawai, 15 pegawai tetap dan 5 pegawai tidak tetap. Namun untuk pegawai tidak tetap biasanya sewaktu-waktu akan berubah bertambah atau berkurang. Kisaran gaji pegawai tetap yaitu 2-6 juta-an, untuk pegawai tidak tetap sekitar 1-2 juta-an. Selain itu untuk membayar gaji para pegawai tetap maupun tidak tetap perusahaan sudah

bekerja sama pada bank dan biasanya penggajian selalu ditransfer disetiap akhir bulan, untuk perhitungan gaji dan bonus pada tanggal 25. Selain itu sales mendapatkan bonus jika menjual produk. Untuk pencatatan penggajian masih terbilang manual, menggunakan excel. Maka untuk mempermudah perusahaan aplikasi yang akan dibuat yaitu penggajian pegawai tetap dan tidak tetap serta perhitungan bonus dan PPh 21.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan sebelumnya, adapun rumusan masalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana mencatat penggajian pegawai tetap?
- b. Bagaimana mencatat penggajian pegawai tidak tetap?
- c. Bagaimana mencatat bonus untuk sales?
- d. Bagaimana mencatat PPh pasal 21?

1.3 Tujuan

Berikut tujuan dari proyek akhir ini dalam pembuatan aplikasi:

- a. Dapat membuat aplikasi yang mampu mencatat gaji pegawai tetap.
- b. Dapat membuat aplikasi yang mampu mencatat gaji pegawai tidak tetap.
- c. Dapat membuat aplikasi yang mampu mencatat bonus untuk sales.
- d. Dapat membuat aplikasi yang mampu mencatat PPh pasal 21.

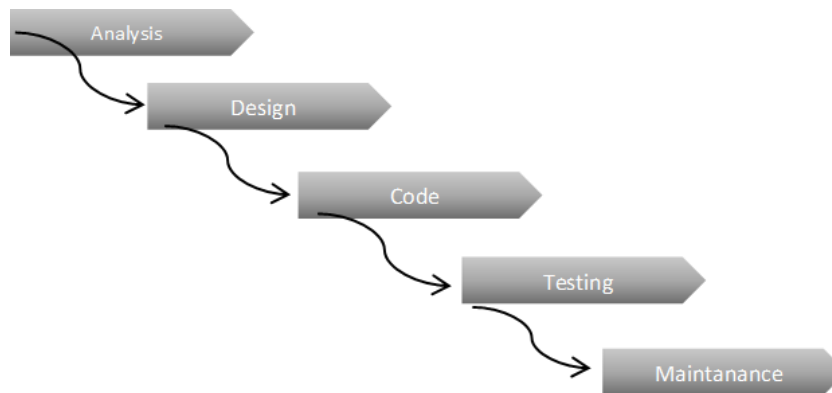
1.4 Batasan Masalah

Berikut batasan masalah dari pengerjaan proyek akhir ini adalah:

- a. Aplikasi ini tidak mengatur pegawai yang mengundurkan diri.
- b. Aplikasi ini tidak membayar gaji
- c. Aplikasi ini hanya menghitung pajak PPh 21 karyawan yang memiliki NPWP
- d. Aplikasi ini hanya menghitung bonus untuk *sales*
- e. Aplikasi ini tidak mencatat *reimbursement*
- f. Aplikasi ini tidak menghitung pinjaman karyawan
- g. Aplikasi ini tidak mencatat cuti karyawan

1.5 Metode Pengerjaan

Metode yang digunakan dalam pengerjaan proyek akhir ini adalah metode *Software Development Life Cycle (SDLC)* dengan model *Waterfall*. *SDLC* merupakan metode yang dipakai untuk pengembangan sistem perangkat lunak. *SDLC* merupakan proses logis yang dipakai sistem informasi mengenai kebutuhan *requirements, validation, training* dan pemilik sistem. [1]. Berikut tahapan metode pengerjaan dari *Waterfall* :



Gambar 1 - 1 Metode Waterfall

Berikut ini adalah penjelasan dari tahapan-tahapan pada metode *waterfall*:

1. Analysis

Analisis di tahapan ini menjelaskan tentang apa saja masalah yang ada di sistem dan mengimplementasikannya ke bentuk diagram untuk melihat situasi yang sedang berjalan, selain itu analisis mendesain solusi untuk ditampilkan kepada user.

2. Design

Di tahapan ini beberapa solusi yang digambarkan secara umum dianalisis, sudah dijelaskan secara jelas dengan bentuk diagram, *layouts*, dan beberapa dokumentasi lainnya yang nantinya dibutuhkan.

3. Code

Di tahapan ini sistem sudah mulai dibuat, biasanya pada tahapan ini membuat suatu program aplikasi untuk membantu sistem.

4. Testing

Di tahapan ini tim tester atau *user* mencoba sistem yang sudah dibuat. [1]

1.6 Jadwal Pengerjaan

Berikut ini merupakan rencana dan penjadwalan pengerjaan dalam proses menyusun laporan proyek akhir dan membuat Aplikasi Berbasis Web Untuk Penggajian Serta Perhitung

Kegiatan	2021				2022					
	Sept	Okt	Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun
<i>Analysis</i>										
<i>Design</i>										
<i>Code</i>										
<i>Testing</i>										

Tabel 1- 1 Jadwal Pengerjaan