PEMBANGUNAN APLIKASI PERHITUNGAN BIAYA TENAGA KERJA LANGSUNG BERBASIS WEB STUDI KASUS: PT GS FOOD INDUSTRI TAHU SUTRA

Rina Simamora[1] , Iji Samaji, SE. M.Si., Ak. CA. BKP.[2] , Ardiles Sinaga, M.T.[3]

1,komputerisasi Akuntansi2,3Fakultas Ilmu
Terapan - Universitas Telkom
1rinasimamora94@gmail.com, 2iji_sam@yahoo.co.id, 3sinaga.diles@gmail.com

Abstrak

PT GS Food Industri bergerak di bidang konsumsi makanan kedelai yang dibuat menjadi tahu sutra. Perusahaan ini mendirikan tiga pabrik yang berdiri satu kawasan di Jalan Aki Padma Selatan No.27 RT: 02 RW: 07, Kel. Babakan, Kec. Babakan Ciparay, Bandung. Pemilik tahu sutra ini bernama bapak Surti Galih dan saat ini perusahaan memiliki 100 karyawan di mana setiap karyawan ada yang dibagi menjadi 4 tahap yang pertama Proses penggilingan kedelai, kedua Proses pencetakan tahu, ketiga Proses pewarnaan tahu, dan yang terakhir Pembungkusan tahu. Masalah yang dihadapi di perusahaan yaitu tenaga kerja dapat melakukan 2 pekerjaan dalam 1 hari sehingga membuat perhitungan upah tenaga kerja semakin sulit, pengajuan kasbon yang diberikan kepada tenaga kerja menjadi masalah dalam setiap pengupahan tenaga kerja karena upah tenaga kerja dipotong oleh kasbon. Untuk mengatasi masalah yang telah diuraikan, maka di bangun sebuah aplikasi menggunakan metode terstruktur dengan bahasa pemrograman PHP dan *database* MySQL. Tujuan di bangun Aplikasi yang berjudul " pembangunan aplikasi perhitungan biaya tenaga kerja langsung (Studi kasus : PT GS Food Industri Tahu Sutra) yaitu untuk memudahkan dalam pembuatan kartu upah, perhitungan kasbon, penghitungan upah tenaga kerja, pembuatan laporan tenaga kerja, jurnal, serta buku besar. Dalam aplikasi ini dapat memperoleh informasi mengenai upah tenaga kerja secara langsung dengan sms *Gateway* dan laporan sesuai dengan jurnal, serta buku besar.

Kata Kunci: PT GD Food Tahu Sutra, PHP, MYSQL, Kasbon, Sms *Gateway*

Abstract

PT GS Food Industry engaged in the consumption of soy foods are made into silken tofu. The company was established three factories are standing on a region Aki Padma Street South 27 RT 02 RW: 07, Kel. Babakan, district. Babakan Ciparay, Bandung. The owner knew the silk was named Mr. Surti Galih and today the company has 100 employees in which every employee there were divided into 4 stages of the first milling process soybeans, the second printing process knows, the third coloring process to know, and finally wrapping know.

Problems encountered in the company that is labor can do two jobs in one day so as to make the calculations more difficult labor, submission cash receipt given to the workforce to be a problem in the calculation of labor. To overcome the problems that have been described, then built an application using a structured method with the programming language PHP and MySQL database. Purpose built application entitled "development of computing applications direct labor costs (Case Study: PT GS Food Industry Know Sutra) which is to facilitate the making cards wages, calculation of cash receipt, calculation of labor costs, manufacturing employment reports, journals and ledgers. In this application can obtain information on labor wages directly to the SMS Gateway and reports in accordance with the journals and ledgers.

Keywords: PT GD Food Tahu Sutra, PHP, MYSQL, Cash Receipt, Sms Gateway

1. Pendahuluan

PT GS Food Industri bergerak di bidang konsumsi makanan kedelai yang dibuat menjadi tahu sutra. Perusahaan ini mendirikan 4 pabrik yang berdiri satu kawasan di Jalan Aki Padma Selatan No.27 RT: 02, RW: 07, Kec. Babakan Ciparay, Bandung. Pemilik tahu sutra ini bernama Bapak Galih Surti dan PT GS Food Industri memiliki 100 karyawan di mana setiap karyawan ada yang dibagi menjadi
4 tahap jenis perkerjaan yaitu:

1. Proses penggilingan kedelai dengan tarif Rp. 20.000/perhari
2. Proses pencetakan tahu dengan tarif Rp. 1000/Tampir
3. Proses pewarnaan tahu dengan tarif Rp. 1000/tampir
4. Pembungkusan tahu dengan tarif Rp. 500/bungkus

Semua pembuatan tahu tersebut dilakukan secara manual dengan tenaga kerja manusia. Setiap perhitungan biaya tenaga kerja ditentukan sesuai dengan hasil tarif jenis pekerjaan yang telah ditentukan sebelumnya.

Masalah yang terjadi di perusahaan adalah setiap pengupahan tenaga kerja dihitung sesuai dengan jenis pekerjaan, dimana setiap minggunya tenaga kerja dapat melakukan 2 jenis pekerjaan sesuai dengan pemintaan perusahaan.

Perhitungan upah tenaga kerja seperti penggilingan diupahi Rp. 20.000/perhari, bagian pencetakan Rp.1000 x banyaknya tampir yang diselesaikan, bagian pewarnaan tahu Rp.1000 x banyaknya tampir yang diselesaikan, dan bagian pembungkusan Rp.500 x berapa banyak bungkusan yang dihasilkan. Perusahaan juga menyediakan kasbon untuk tenaga kerja, setiap kasbon diberikan 1 kali pengajuan dalam perhari untuk tenaga kerja disesuaikan dengan banyaknya kasbon. Karena bila tenaga kerja telah mengajukan kasbon maka upah yang diterima oleh tenaga kerja dipotong dengan cicilan berapa kali untuk pembayaran kasbon. Oleh sebab itu bila tenaga kerja ingin mengajukan kasbon maka tenaga kerja harus terlebih dahulu melunasi kasbon yang sebelumnya telah diajukan supaya tidak adanya penumpukan kasbon pada saat pengupahan.

Pada akhirnya, untuk memudahkan bagian keuangan untuk melakukan perhitungan upah tenaga kerja secara langsung, kasbon, laporan upah tenaga kerja, jurnal serta buku besar serta dapat memberikan informasi secara langsung kepada tenaga kerja dengan mengunakan Sms *Gateway* maka dibuatlah pembangunan aplikasi untuk perhitungan biaya tenaga kerja berbasis *web* pada proyek akhir ini yang berjudul:

"Pembangunan Aplikasi Perhitungan Biaya Tenaga Kerja Langsung Berbasis Web"

2. Tinjauan Pustaka

2.1.1. Akuntansi

Akuntansi [2] adalah sistem informasi yang mengukur informasi bisnis, mengolah data menjadi laporan, dan mengomunikasikan hasilnya kepada para pengambil keputusan.

Menurut *America Institute of Certified Public Accountants (AICPA)*, akuntansi adalah seni pencetakan, pengklasifikasian, dan pengiktisaran transaksi dan peristiwa termasuk penafsiran transaksi dan peristiwa keuangan dengan cara tertentu dan dalam ukuran moneter, termasuk penafsiran atas hasil-hasilnya[3]

Dari pemaparan di atas maka dapat di tari kesimpulan bahwa akuntansi merupakan suatu proses untuk menghasilkan informasi bagi keuangan untuk mengambil suatu keputusan di dalam perusahaan tersebut.

2.1.2. Akuntansi berbasis kas dan berbasis actual

Akuntansi berbasis kas adalah akuntansi yang hanya mengakui arus kas masuk dan kas keluar. Dalam akuntansi berbasis kas, pendapatan diakui ketika kas/uang telah diterima dan pengeluaran diakui ketika telah dilakukan pembayaran kas. Sedangkan akuntansi aktrual penerimaan dan biaya bertambah atau dimasukkan tidak sebagai uang yang diterima atau dibayarkan sesuai satu sama lain dapat dipertahankan atau dianggap benar. [4]

2.1.3. Siklus Akuntansi

Siklus akuntansi digunakan sebagai penggambaran kegiatan yang terjadi, seperti kegiatan pencatatan, pengklasifikasian, identifikasian, pengukuran transaksi keuangan perusahaan sehingga dapat menjadi sebuah sumber informasi dalam bentuk laporan keuangan.

2.1.4. Akun

Akun adalah suatu alat untuk mencatat transaksi-transaksi keuangan yang bersangkutan dengan set, keajaiban, modal, pendapatan, dan beban. Tujuan pemakaian akun adalah untuk mencatat data yang akan menjadi dasar penyusunan laporan-laporan keuangan. [2]

2.1.5. Jurnal

Jurnal adalah suatu catatan kronologis dari suatu transaksi yang terjadi didalam perusahaan dimana paling tidak terdapat satu akun yang didebit dan satu akun di kredit dengan jumlah debit dan kredit harus seimbang.

Nama akun dan jumlah yang didebit, dicantumkan pada sisi kiri, kemudian di bawah disebelah kanan ditulis Nama akun dan jumlah dikredit. Ada bermacam-macam bentuk jenis jurnal. Bentuk standar jurnal dua kolom tersebut dengan jurnal umum *(general journal)*.

2.1.6. Buku Besar

Buku besar adalah suatu catatan akuntansi yang menggambarkan kenaikan atau penurunan aktiva atau utang atau ekuitas yang dibuat secara individual untuk setiap item laporan keuangan dan setiap rekening akun menjadi satu buku besar.

2.1.7. Gaji dan Upah

Menurut undang-undang tenaga kerja no 13 tahun 2003, Bab 1, Pasal 1 berisikan upah [5] adalah hak pekerja/buruh yang diterima dan dinyatakan dalam bentuk uang sebagai imbalan dari perusahaan atau pemberi kerja kepada pekerja/buruh yang ditetapkan dan dibayarkan menurut suatu perjanjian kerja, kesepakatan, atau peraturan perundang undangan, termasuk tunjangan bagi pekerja/buruh dan keluarganya atas suatu pekerjaan atau jasa yang telah atau akan dilakukan.

Gaji (*salary*) biasanya dikatakan upah (*wages)* yang dibayarkan kepada pimpinan, pengawas, dan tata usaha pegawai Kantor atau manager lainnya. Gaji tingkatannya lebih tinggi dari pada pembayaran kepada pekerja upahan.

Dari definisi gaji dan upah maka dapat disimpulkan bahwa gaji merupakan penggantian antara jasa bagi tenaga-tenaga kerja dengan tugas yang sifatnya konstan. Ditetapkan melalui perhitungan masa yang lebih panjang misalnya bulanan, pertiga bulan atau tahunan. Sedangakan upah adalah pembayaran atas penyerahan jasa yang dilakukan oleh karyawan berdasarkan jumlah pekerjaan yang telah diselesaikan misalnya jumlah perunit.

2.1.8. Biaya Tenaga Kerja Langsung

2.1.9. Produksi

Produksi adalah suatu kegiatan saling berhubungan yang dapat mengubah bentuk bahan baku menjadi barang setengah jadi atau barang jadi dengan bantuan tenaga kerja dan fasilitas pabrik. Jenis arus produksi yang dipakai adalah arus produk yang beruntung (sequential). Pengolahan produksi dibebankan kepada akun barang dalam proses dari masing-masing departemen [9].

Proses produksi adalah proses pengolahan inputan menjadi output. Input yang dimaksud adalah bahan baku langsun, tenaga kerja langsung dan biaya overhead pabrik yang diproses menjadi produk selesai [10].

a Biaya Tenaga Kerja

Tenaga kerja adalah daya kerja fisik maupun mental yang menupakan sumbangsih manusia untuk menghasilkan suatu produk dan jasa tertentu. Biaya tenaga kerja merupakan pembayaran kepada tenaga kerja sebagai penggunaan jasa untuk menghasilkan suatu produk atau jasa. Biaya tenaga dalam perusahaan manufaktur dapat dibedakan menjadi:

1. Biaya tenaga kerja langsung: nyaitu biaya tenga kerja yang dapat diterusuri kepada produk yang dihasilkan, merupakan biaya utama untuk menghasilkan produk dan jasa tertentu, dan secara langsung diidentifikasikan kepada produksi.
2. Biaya tenaga kerja tidak langsung: merupakan seluruh biaya tenaga kerja selain biaya tenaga kerja selain biaya tenaga kerja langsung yang berhubungan dengan proses produksi untuk menghasilkan produk dan jasa tertentu.

b Overhead Pabrik (*Factory Overhead*)

Biaya overhead pabrik adalah bahan baku tidak langsung dan tenaga kerja tidak langsung serta biaya tidak langsung lainnya yang tidak dapat diterusuri secara langsung ke produksi selesai atau tujuan akhir biaya.

2.2. Teori Analisis

2.2.1. PHP

PHP singkatan dari *Hypertext preprocessor* yang digunakan sebagai Bahasa *script sever-side* dalam pengembangan web yang disisikan pada document HTML. Penggunaan PHP memungkinkan web dapat dibuat dinamis sehingga *maintenance* situs *web* tersebut menjadi lebih mudah dan efesien [11].

2.2.2. *Sructured Query Language* (SQL)

Structured Query Language (SQL) adalah Bahasa yang digunakan untuk mengakses *database* yang tergolong dalam *database*, menjalankan *query* untuk mengambil data dari *database*, menambahkadata ke *database*, dan memperbaharui data di dalam *database*.[12]

2.2.3. Flowmap

Flowmap merupakan diagram alir yang menunjukkan arus dari dokumen, aliran data fisik, entitas-entitas sistem informasi dan kegiatan operasi yang digunakan dengan sistem informasi. Terdapat dua jenis entitas yaitu entitas dalam (*internal*) dan luar sistem (*eksternal*).

2.2.4. *Data Base* (Basis data)

Data [15]dapat dinyatakan dalam bentuk angka, karakter atau simbol, sehingga bila data dikumpulkan dan saling berhubungan maka dikenal dengan istilah basisdata (*database)*.Sedangkan menurut George Tsu-der Chou basis data merupakan kumpulan informasi bermanfaat yang diorganisasikan ke dalam aturan yang khusus. Menurut Ramez Elmasri mendefinisikan basis data lebih dibatasi pada arti implisit yang khusus, yaitu:

a. Basis data merupakan penyajian suatu aspek dari dunia nyata (*real world).*
b. Basis data merupakan kumpulan dara dari berbagai sumber yang secara logika mempunyai arti implisit. Sehingga data yang terkumpul secara acak dan tampak mempunyai arti, tidak dapat disebut basis data.
c. Basis data perlu dirancang, dibangun dan data dikumpulkan untuk suatu tujuan. Basis data dapat digunakan oleh beberapa user dan beberapa aplikasi yang sesuai dengan kepentingan user.

Berikut adalah gambaran sistem basisdata:

2.2.5. Entity-Relationship Diagram (E-RD)

Entity-Relationship adalah suatu model yang berguna untuk membantu menjelaskan sambungan antara data dan objek serta hubungan yang dibangun dengan menggunakan berbagai simbol khusus yang menunjukan kardinalitas dan modalitas.Tabel untuk masing-masing objek data yang diisikan didalam ERD harus dikembangkan sesuai dengan aturan yang diperkenalkan. Pendekatan pemodelan data digunakan untuk menciptakan satu potong analisis, dan juga untuk perancangan database serta mendukung metode analisis [16].

2.2.6. SMS *Gateway*

SMS *gateway* merupakan pintu gerbang bagi penyebaran Informasi dengan menggunakan SMS. SMS *gateway* dapat menyebarkan pesan keratusan nomor secara otomatis dan cepat yang langsung terhubung dengan database nomor-nomor ponsel saja tanpa harus mengetik ratusan nomor dan pesan diponsel anda karena semua nomor akan diambil secara otomotis dari database tersebut. Selain itu, dengan adanya SMS *gateway* dapat mengostumisasi pesan-pesan yang ingin dikirm. Dengan menggunakan program tambahan yang dapat dibuat sendiri, pengirim pesan dapat lebih fleksibel dalam mengirim berita karena biasanya pesan yang ingin dikirm berbeda-beda untuk masing-masing penerimanya.

2.2.7. Gammu

GNU all mobile management utilities (gammu) adalah Nama sebuah project yang ditunjukan membangun aplikasi, *script*

dan *drivers* yang dapat digunakan untuk semua fungsi pada telepon seluler atau alat sejenisnya.

Kelebihan gammu dari *tool* SMS *gateway* lain adalah:

a) Gammu dapat dijalankan di windows maupun Linux,
b) Banyak *device* atau ponsel yang kompatibel dengan

c) Gammu dapat membantu menggunakan fitur-fitur yang

2.2.8. *Blackbox testing*

perangkat lunak dari segi spesifikasii fungsional tanpa menguji desain dan kode program. Kasus uji yang dibuat untuk melakukan pengujian kotak hitam harus dibuat dengan

a. Jika *user* memasukkan nama pemakai *(username*) dan kata sandi *(password)* yang benar

Jika *user* memasukkan Nama pemakai *(username)* dan kata sandi *(password)* yang salah, misalnya Nama pemakai benar tapi kata sandi salah, atau sebaliknya, atau keduanya salah [18].

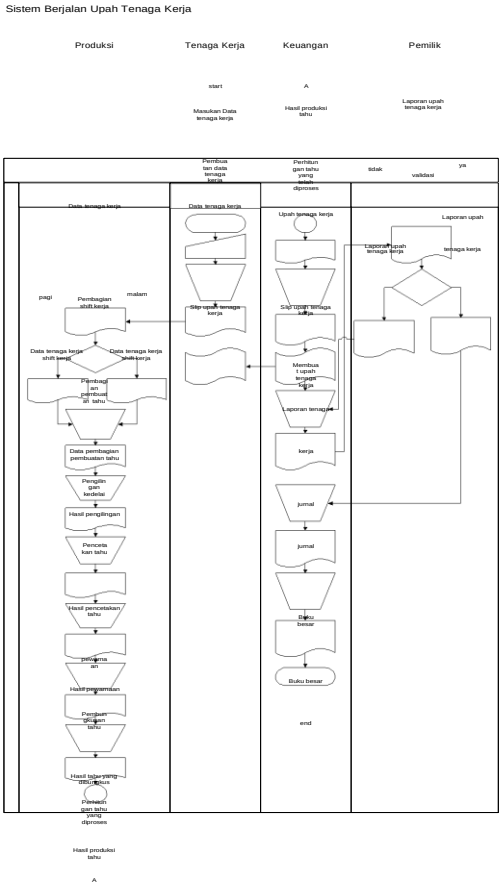
3. Analisis dan Perancangan

3.1. Proses Sistem Berjalan

3.1.1. Analisis proses berjalan upah tenaga kerja

Proses bisnis saat ini menggambarkan proses yang sedang berjalan di **PT GS FOOD INDUSTRI TAHU SUTRA.**

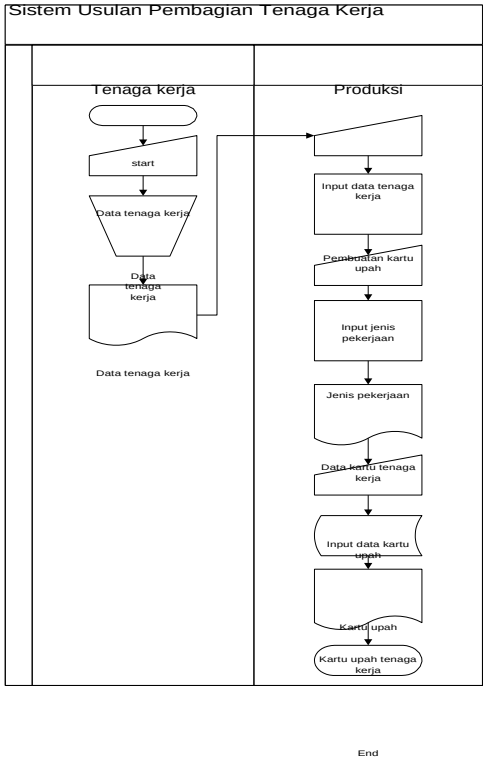
Pada proses bisnis berjalan ada beberapa proses, yaitu proses produksi upah biaya tenaga kerja.



Gambar 3-1

3.2.1. Sistem Usulan pembagian tenaga kerja

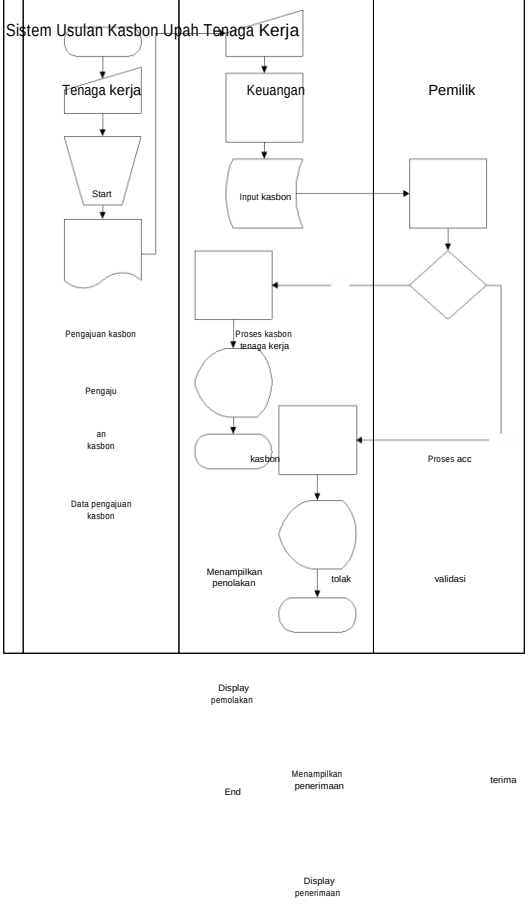
Berikut ini adalah *flowmap* untuk tahu sutra



Gambar 3-2

Sistem Usulan Pembagian Tenaga Kerja

3.2.2. Sistem Usulan Kasbon Upah Tenaga Kerja



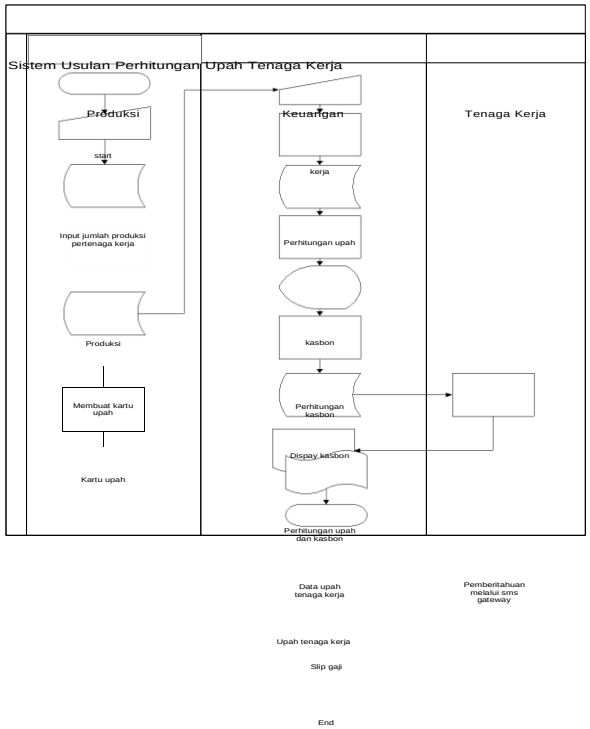
Sistem Berjalan upah Tenaga Kerja

End

Gambar 3-3
Sistem Usulan Kasbon Tenaga Kerja

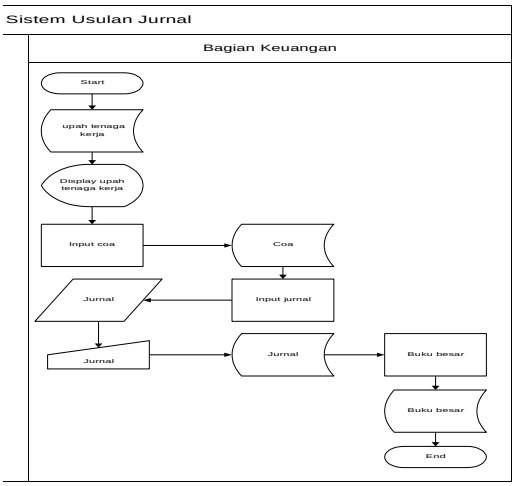
3.2.3. Sistem Usulan Upah Biaya Tenaga Kerja

Berikut ini adalah *flowmap* untuk tahu sutra



Gambar 3-4
Sistem Usulan Upah Biaya Tenaga Kerja

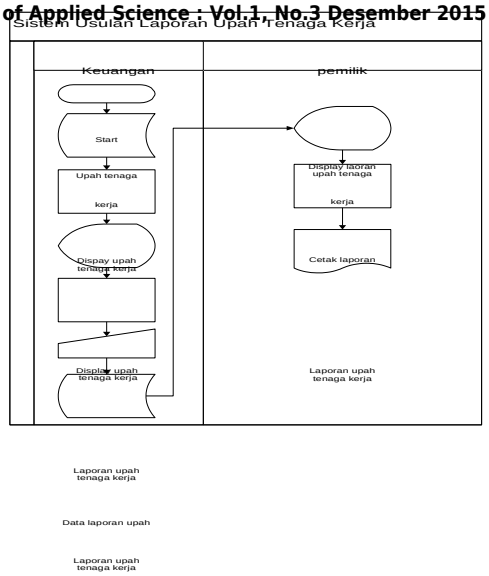
Berikut ini adalah *flowmap* sistem usulan jurna dan buku besar



Gambar 3-5
Sistem Usulan laporan upah tenaga kerja

3.2.5. Sistem usulan laporan upah tenaga kerja

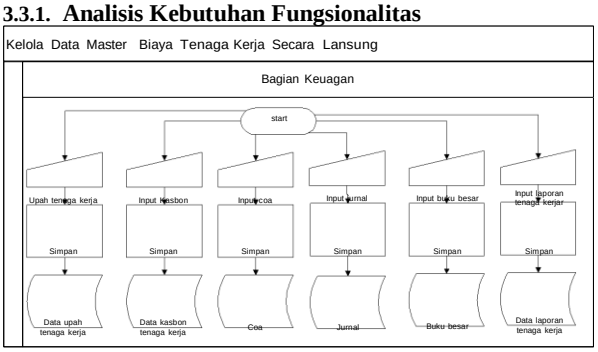
Berikut ini adalah *flowmap* untuk tahu sutra



Gambar 3-6
Sistem Usulan laporan upah tenaga kerja

3.3. Analisis Kebutuhan Sistem

3.3.1. Analisis Kebutuhan Fungsionalitas



Gambar 3-7
Kelola Data Master Biaya Tenaga Kerja Secara Lansung

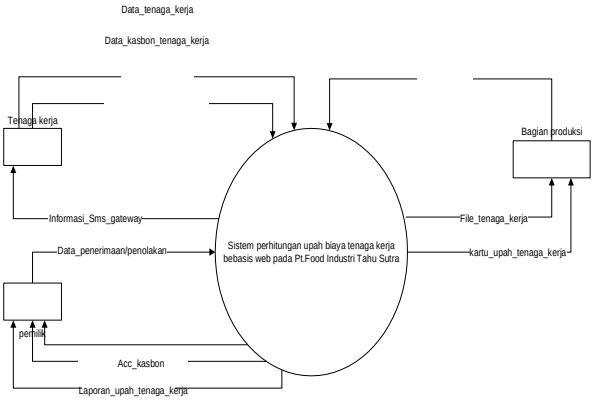
3.3.2. Analisis Kebutuhan Sistem

3.3.3. Data Flow Diagram

Data flow diagram (DFD) adalah representasi grafik yang mengambarkan aliran informasi data transformasi informasi yang diaplikasikan sebagai data yang mengalir dari masukan (*input)* dan keluaran (*output)*. Berikut ini *data flow diagram konteks*, DFD level 1, DFD level 2, DFD level 3.

a Diagram Konteks

Berikut ini adalah diagram konteks dengan entitas bagian keuangan dan pemilik

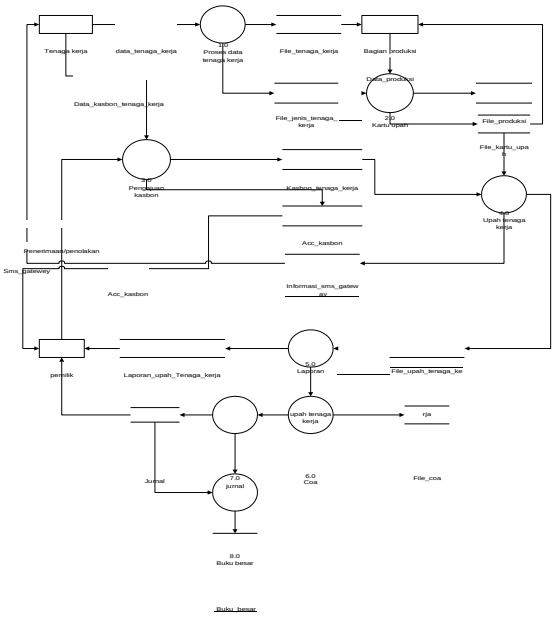


Jurnal serta Buku_besar

Gambar 3-8
Diagram Konteks Aplikasi Perhitungan Upah Biaya Tenaga Kerja Berbasis Web

3.3.4. Data Flow Diagram Level 1

Berdasarkan diagram konteks, aliran data yang ada pada sistem digambarkan lebih rinci menggunakan *Data Flow Diagram.* Berikut adalah *data flow diagram* level 1 dengan 5 proses.

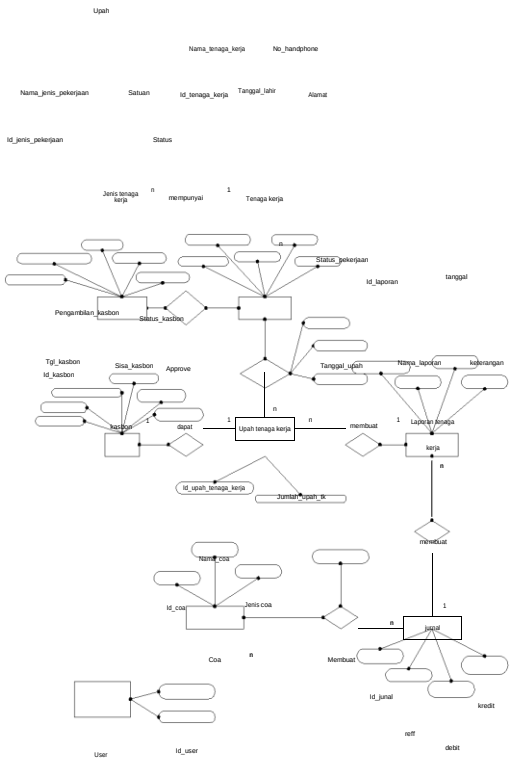


Gambar 3-9
Data Flow Diagram Level 1

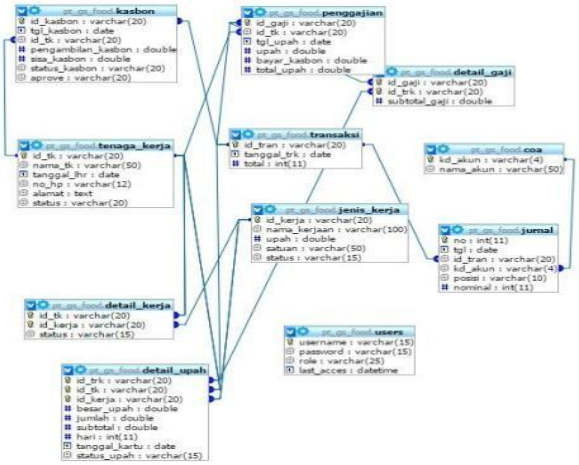
3.4. Perancangan Basis Data

3.4.1. Entity Relationship Diagram

ERD merupakan hubungan antara entitas atau struktur data dan table relasi antar *field.* Komponen utama pembentukan ERD yaitu entitas dan relasi sehingga ERD merupakan komponen-komponen himpunan entitas dan himpunan relasi yang dideskripsikan melalui sejumlah atribut-atribut yang menggambarkan dari sistem yang ditinjau.



dan yang digambarkan dari sistem yang ditinjau Sutra.



Gambar 3-11
Relasi Antar Tabel Perhitungan Biaya Tenaga Kerja lansung

3.4.3. Perancangan Struktur Menu

3.5. Kebutuhan Perangkat Keras dan Perangkat Lunak

3.5.1. Kebutuhan Perangkat Keras

Dalam melakukan pengembangan sistem, perangkat keras yang digunakan adalah sebagai berikut.

Tabel 3-1
Kebutuhan Perangkat Keras

No	Perangkat Keras	Kebutuhan
1	Processor	Core 2 Duo
2	RAM	2,00 GB
3	System Type	32-bit *Operating System*

3.5.2. Kebutuhan Perangkat Lunak

Dalam melakukan pengembangan sistem, perangkat lunak yang digunakan adalah sebagai berikut.

Tabel 3-2
Kebutuhan Perangkat Lunak

No	Perangkat Lunak	Kegunaan
1	Xampp-winS2 1.7.1	Server
2	Google Chromedengan resolusi 1363 x 675	Web Browser
3	Notepad++	Re*view* code

pasword

Gambar 3-10
E-RD

3.4.2. Relasi antar table

Berikut adalah relasi antar table yang digunakan pada pembangunan aplikasi perhitungan biaya tenaga kerja

4. Implementasi

4.1.1 Implementasi Halaman Antarmuka

Berikut ini adalah beberapa tampilan aplikasi yang digunakan.

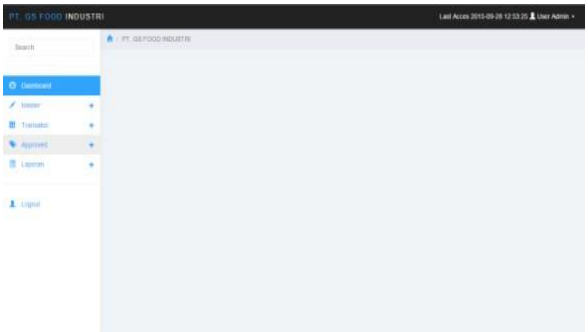
a. Implementasi antarmuka login

Pembangunan aplikasi biaya tenaga kerja langsung berbasis web studi kasus PT GS FOOD INDUSTRI Tahu Sutra terdapat tiga login yaitu, bagian produksi, keuangan dan pemilik.

Gambar 4-1
Implementasi Halaman Antarmuka Login

b. Impelentasi antarmuka beranda

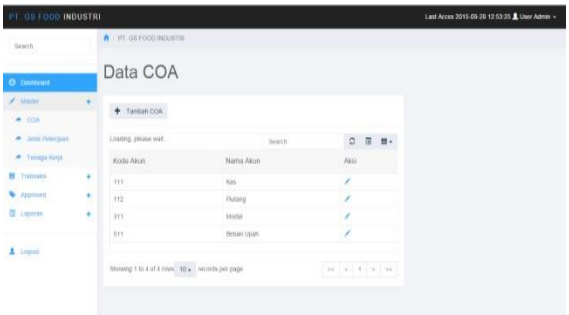
Perancangan halaman branda Pembangunan aplikasi biaya tenaga kerja langsung berbasis web studi kasus PT GS FOOD INDUSTRI Tahu Sutra.



Gambar 4-2
Impelentasi antarmuka beranda

c. Implementasi halaman antarmuka COA

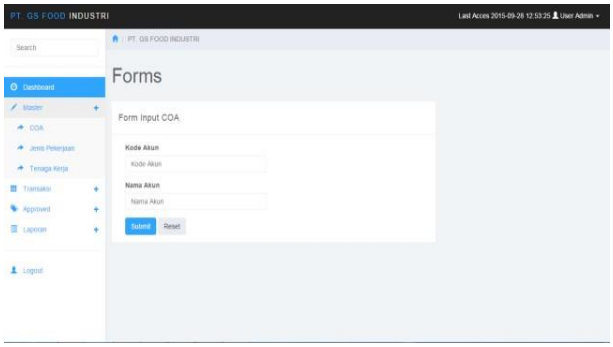
Perancangan halaman antarmuka *chart of account* Pembangunan aplikasi biaya tenaga kerja langsung berbasis web studi kasus PT GS FOOD INDUSTRI Tahu Sutra.



Gambar 4-3
Implementasi halaman antarmuka COA

d. Implementasi Halaman Antarmuka Input COA

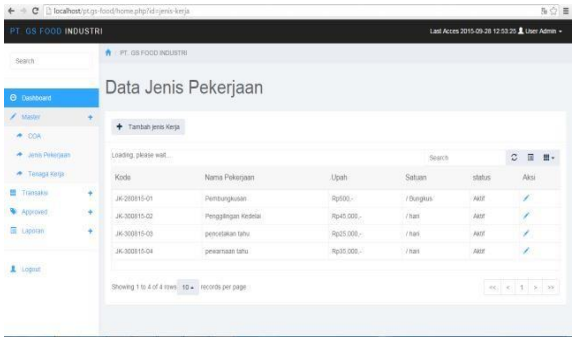
aplikasi biaya tenaga kerja langsung berbasis web studi kasus PT GS FOOD INDUSTRI Tahu Sutra.



Gambar 4-4
Implementasi Halaman Antarmuka Input COA

e. Implementasi Halaman Antarmuka Jenis Pekerjaan

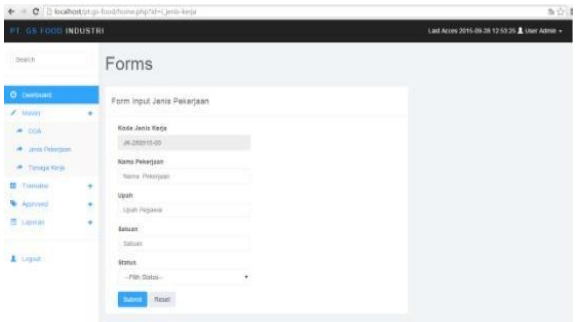
Perancangan halaman antarmuka jenis pekerjaan Pembangunan aplikasi biaya tenaga kerja langsung berbasis web studi kasus PT GS FOOD INDUSTRI Tahu Sutra.



Gambar 4-5
Implementasi Halaman Jenis Tenaga Kerja

f. Implementasi Halaman Antarmuka Input Jenis Tenaga Kerja

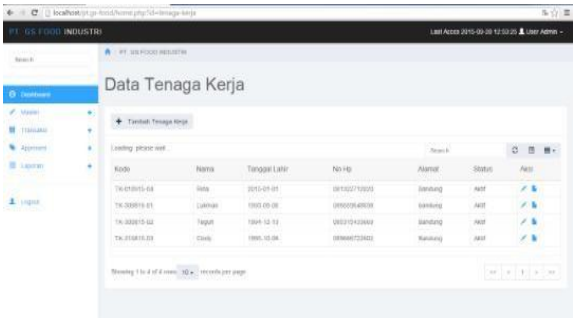
Perancangan halaman antarmuka jenis pekerjaan Pembangunan aplikasi biaya tenaga kerja langsung berbasis web studi kasus PT GS FOOD INDUSTRI Tahu Sutra.



Gambar 4-6
Implementasi Halaman Antarmuka Input Jenis Tenaga Kerja

g. Implementasi Halaman Antarmuka Data Tenaga Kerja

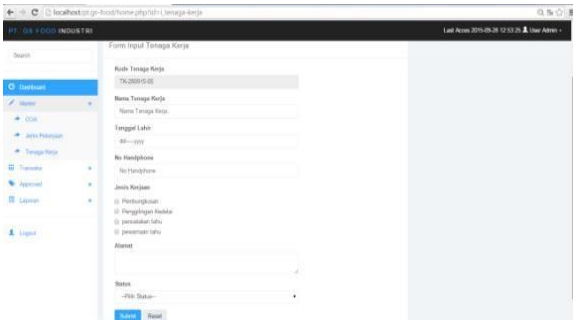
Perancangan halaman antarmuka data tenaga kerja Pembangunan aplikasi biaya tenaga kerja langsung berbasis web studi kasus PT GS FOOD INDUSTRI Tahu Sutra.



Gambar 4-7
Impelentasi Halaman Antarmuka Data Tenaga Kerja

h. Implementasi Halaman Antarmuka Input Data Tenaga Kerja

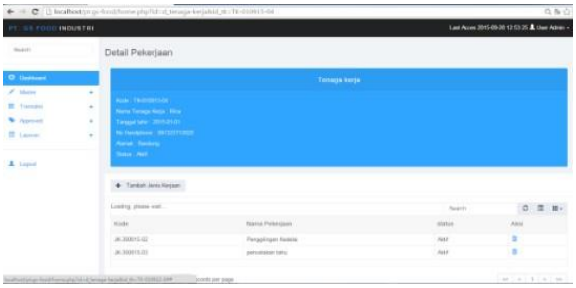
Perancangan halaman antarmuka input data tenaga kerja Pembangunan aplikasi biaya tenaga kerja langsung berbasis web studi kasus PT GS FOOD INDUSTRI Tahu Sutra.



Gambar 4-8
Impelemtasi Halaman Antarmuka Input Data Tenaga Kerja

i. Implementasi Halaman Antarmuka Detail Tenaga Kerja

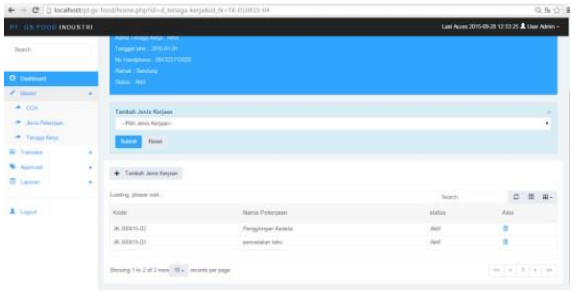
Perancangan halaman antarmuka detail tenaga kerja Pembangunan aplikasi biaya tenaga kerja langsung berbasis web studi kasus PT GS FOOD INDUSTRI Tahu Sutra.



Gambar 4-9
Implementasi Halaman Antarmuka Detail Tenaga Kerja

j. Implementasi Halaman Antarmuka Detail Penambahan Jenis Pekerjaan

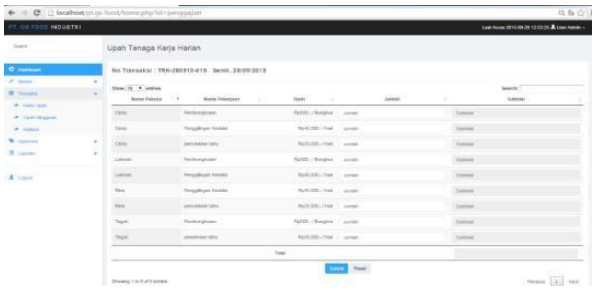
Perancangan halaman antarmuka detail penambahan jenis pekerjaan Pembangunan aplikasi biaya tenaga kerja langsung berbasis web studi kasus PT GS FOOD INDUSTRI Tahu Sutra.



Gambar 4-10
Implementasi Halaman Antarmuka Detail Penambahan Jenis Pekerjaan

k. Implementasi Halaman Antarmuka Input Kartu Upah

Perancangan halaman antarmuka input kartu upah Pembangunan aplikasi biaya tenaga kerja langsung berbasis web studi kasus PT GS FOOD INDUSTRI Tahu Sutra.



Gambar 4-11
Implementasi Halaman Antarmuka Input Kartu Upah

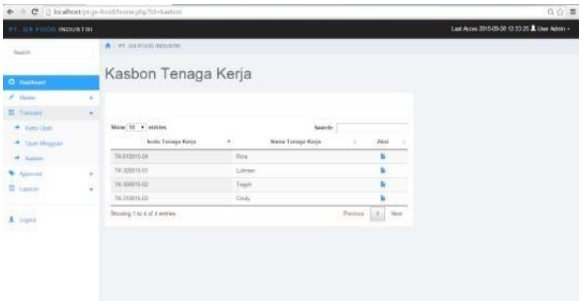
l. Implementasi halaman antarmuka penggupahan

Perancangan halaman antarmuka penggupah Pembangunan aplikasi biaya tenaga kerja langsung berbasis web studi kasus PT GS FOOD INDUSTRI Tahu Sutra.

Gambar 4-12
Implementasi Halaman Antarmuka Penggupahan

m. Implementasi Halaman Antarmuka Data Kasbon

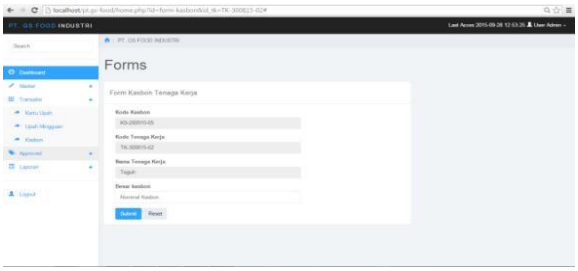
Perancangan halaman antarmuka data kasbon Pembangunan aplikasi biaya tenaga kerja langsung berbasis web studi kasus PT GS FOOD INDUSTRI Tahu Sutra.



Gambar 4-13
Implementasi Halaman Antarmuka Data Kasbon

n. Implementasi Halaman Antarmuka Input Kasbon

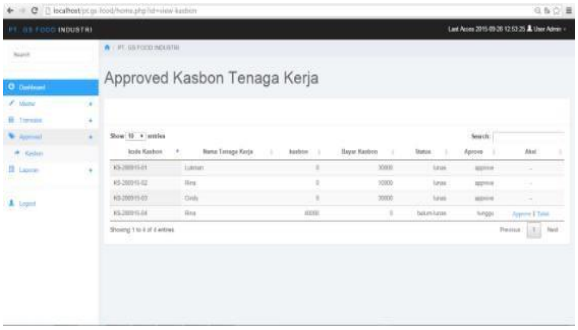
Perancangan halaman antarmuka input kasbon Pembangunan aplikasi biaya tenaga kerja langsung berbasis web studi kasus PT GS FOOD INDUSTRI Tahu Sutra.



Gambar 4-14
Implementasi Halaman Antarmuka Input Kasbon

o. Implementasi Halaman Antarmuka Approve Kasbon

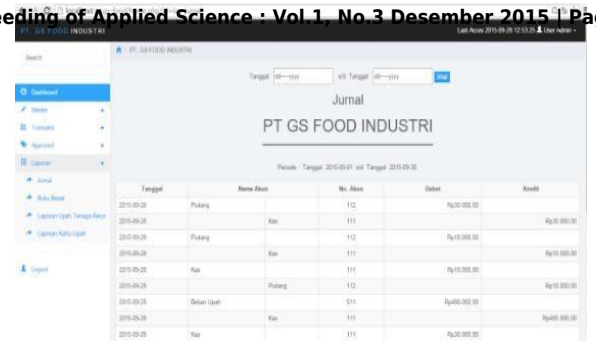
Perancangan halaman antarmuka approve kasbon Pembangunan aplikasi biaya tenaga kerja langsung berbasis web studi kasus PT GS FOOD INDUSTRI Tahu Sutra.



Gambar 4-15
Implementasi Halaman Antarmuka Approve Kasbon

p. Implementasi Halaman Antarmuka Jurnal

Perancangan halaman antarmuka jurnal Pembangunan aplikasi biaya tenaga kerja langsung berbasis web studi kasus PT GS FOOD INDUSTRI Tahu Sutra.



Gambar 4-16
Implementasi Halaman Antarmuka Jurnal

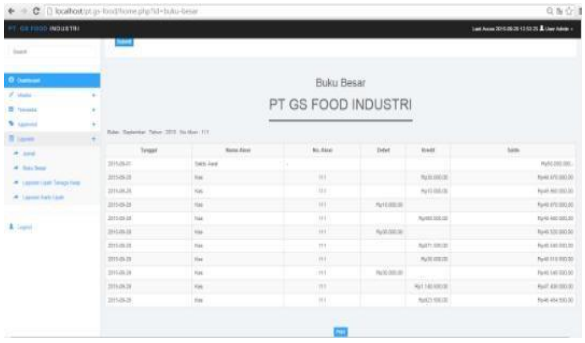
q. Implementasi halaman antarmuka cetak jurnal

Perancangan halaman antarmuka cetak jurnal Pembangunan aplikasi biaya tenaga kerja langsung berbasis web studi kasus PT GS FOOD INDUSTRI Tahu Sutra.

Gambar 4-17
Implementasi Halaman Antarmuka Cetak Jurnal

r. Implementasi Halaman Antarmuka Buku Besar

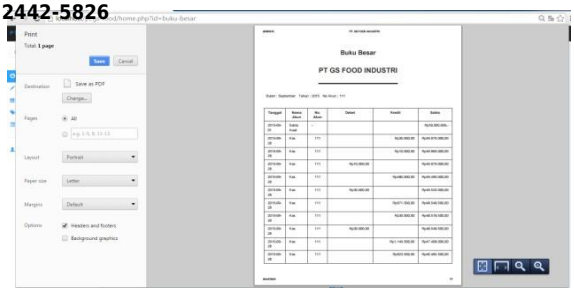
Perancangan halaman antarmuka buku besar Pembangunan aplikasi biaya tenaga kerja langsung berbasis web studi kasus PT GS FOOD INDUSTRI Tahu Sutra.



Gambar 4-18
Implementasi Halaman Antarmuka Buku Besar

s. Implementasi Halaman Antarmuka Cetak Buku Besar

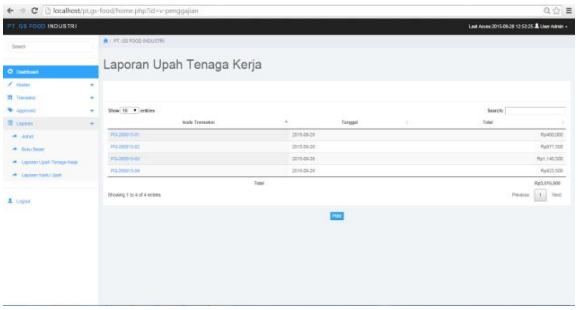
Perancangan halaman antarmuka cetak buku besar Pembangunan aplikasi biaya tenaga kerja langsung berbasis web studi kasus PT GS FOOD INDUSTRI Tahu Sutra.



Gambar 4-19
Implementasi Halaman Antarmuka Cetak Buku Besar

t. Implementasi Halaman Antarmuka Laporan Upah Tenaga Kerja

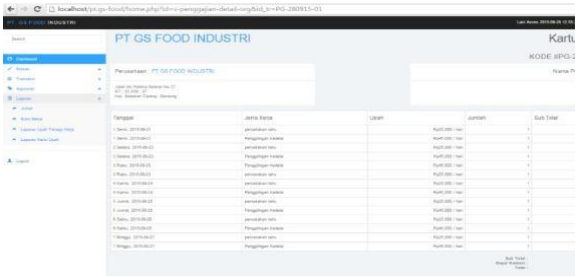
Perancangan halaman antarmuka laporan upah tenaga kerja Pembangunan aplikasi biaya tenaga kerja langsung berbasis web studi kasus PT GS FOOD INDUSTRI Tahu Sutra.



Gambar 4-20
Implementasi Halaman Antarmuka Laporan Upah Tenaga Kerja

u. Implementasi Halaman Antarmuka View Laporan Upah Tenaga Kerja

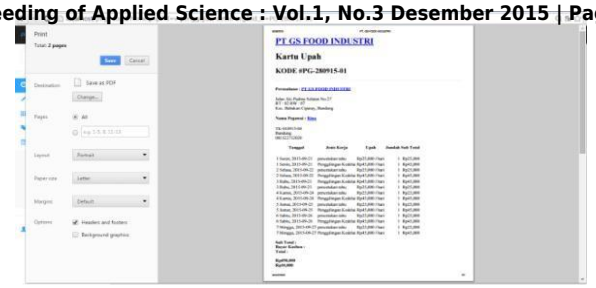
Perancangan halaman antarmuka view laporan upah tenaga kerja Pembangunan aplikasi biaya tenaga kerja langsung berbasis web studi kasus PT GS FOOD INDUSTRI Tahu Sutra.



Gambar 4-21
Implementasi Halaman Antarmuka View Laporan Upah Tenaga Kerja

v. Implementasi Halaman Antarmuaka Cetak Kartu Upah

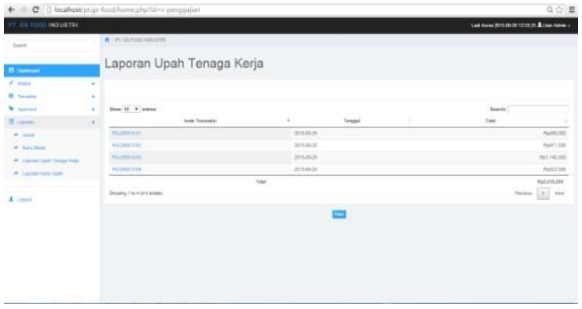
Perancangan halaman antarmuka cetak kartu upahPembangunan aplikasi biaya tenaga kerja langsung berbasis web studi kasus PT GS FOOD INDUSTRI Tahu Sutra.



Gambar 4-22
Implementasi Halaman Antarmuka Cetak Katu Upah

w. Implementasi Halaman Antarmuka Laporan Kartu Upah

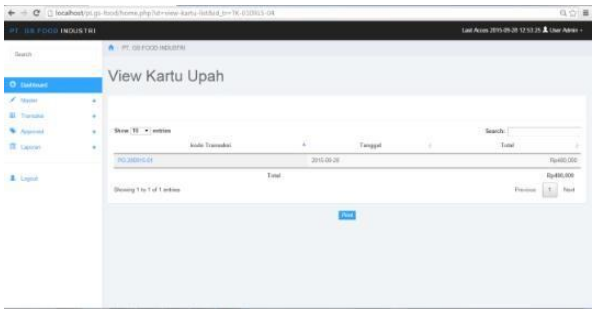
Perancangan halaman antarmuka laporan kartu upah Pembangunan aplikasi biaya tenaga kerja langsung berbasis web studi kasus PT GS FOOD INDUSTRI Tahu Sutra.



Gambar 4-23
Implementasi Halaman Antarmuka Laporan Kartu Upah

x. Implementasi Halaman Antarmuka View Laporan Kartu Upah

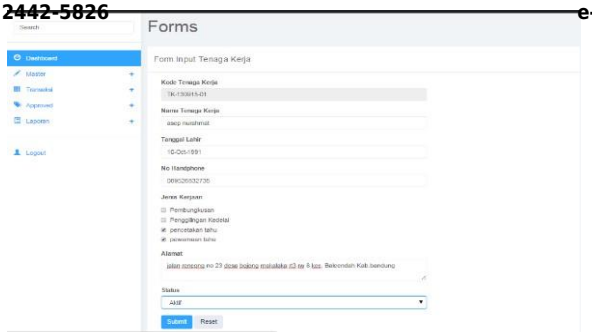
Perancangan halaman antarmuka view laporan kartu upah Pembangunan aplikasi biaya tenaga kerja langsung berbasis web studi kasus PT GS FOOD INDUSTRI Tahu Sutra.



Gambar 4-24
Implementasi Halaman Antarmuka View Kartu Upah

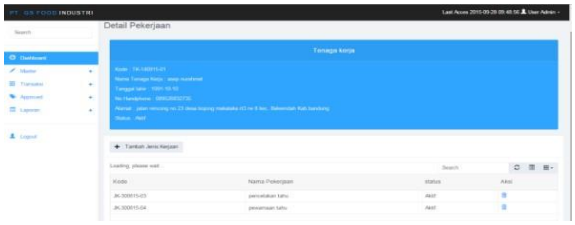
4.1.2 Pengujian Proses Aplikasi

a. Input data tenaga kerja di master data tenaga kerja.



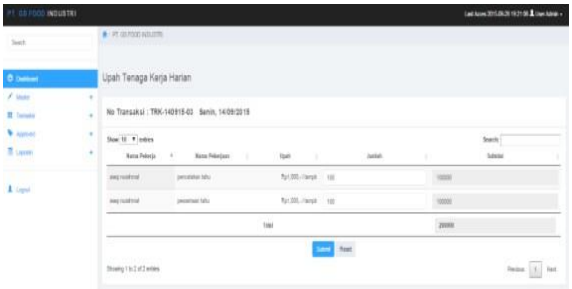
Gambar 4-25
Input Data Tenaga Kerja

Setelah input data tenaga kerja, data tenaga kerja di tampilkan.



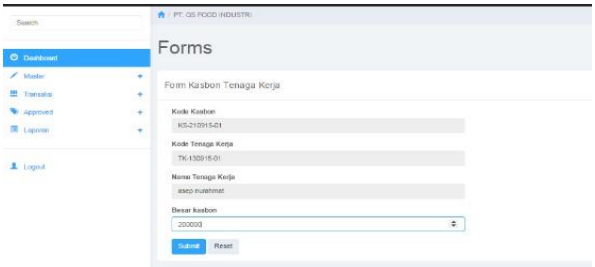
Gambar 4-26
Data Tenaga Kerja

b. Input data kartu upah harian



Gambar 4-27
Input Kartu Upah

c. Input kasbon tenaga kerja

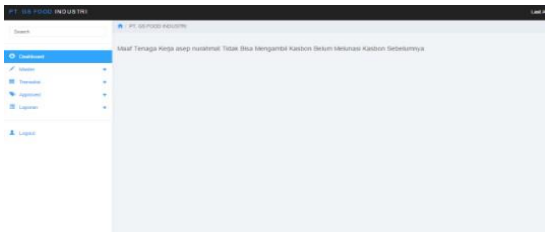


Gambar 4-28
Input Kasbon

Data kasbon diinputkan lalu adanya prose approve kasbon

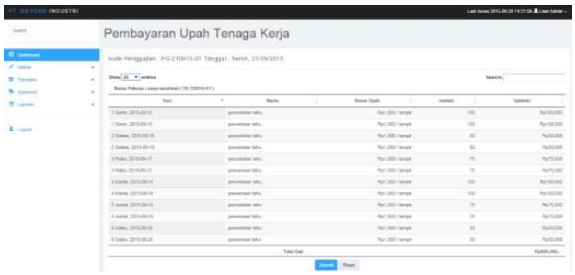
Gambar 4-29
Approve Kasbon

Kasbon tidak dapat diinputkan 2 kali kecuali kasbon sebelunya telah lunas. Bila diinputkan 2 kali maka aka nada notifikasi.



Gambar 4-30
Notifikasi Kasbon

d. Laporan upah selama satu minggu

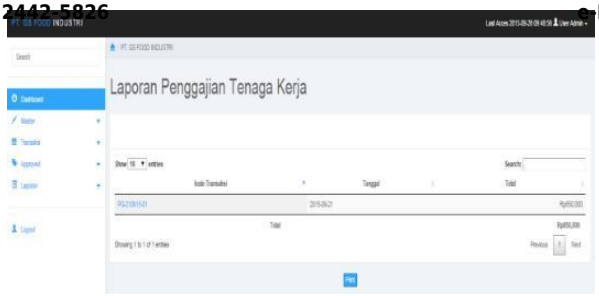


Gambar 4-31
Pembayaran Upah Tenaga Kerja

Data disubmit dan akan dikirimkan pemberitahuan upah tenaga kerja berserta kasbon.

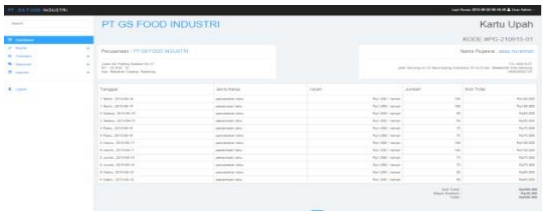
Gambar 4-32
Sms Gateway

e. Laporan penggajian upah tenaga kerja



Gambar 4-33
Laporan Pengajian Tenaga Kerja

Data laporan penggajian upah tenaga kerja dihitung lalu dikuranggi dengan kasbon tenaga kerja.

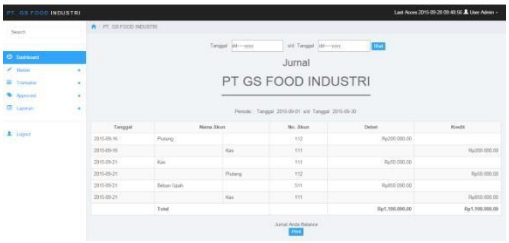


Gambar 4-34
Laporan Kartu Upah Tenaga Kerja

Laporan kartu upah dapat dicetak.

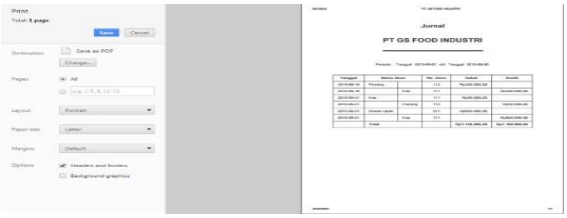
Gambar 4-35
Cetak Laporan Kartu Upah

f. Jurnal dan Buku Besar.



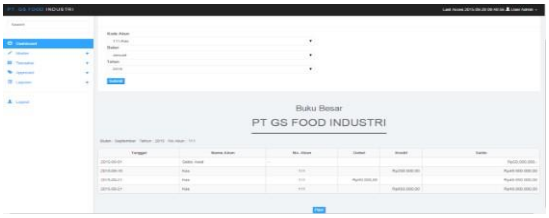
Gambar 4-36
Jurnal

Transaksi yang masuk otomatis dimasukan ke jurnal dan dapat dicetak.



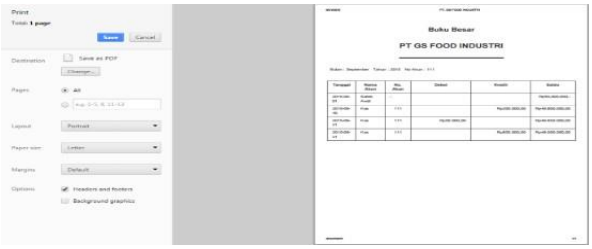
Gambar 4-37
Cetak Jurnal

Setelah jurnal diperiksa buku besar dapat di display secara langsung dengan mengimputkan no akun, bulan dan tahun.



Gambar 4-38
Buku Besar

Buku besar dapat dicetak sesuai dengan no akun, bulan dan tahun.



Gambar 4-39
Cetak Buku Besar

5. Kesimpulan

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan dari pembagunan aplikasi perhitungan biaya tenaga kerja secara langsung berbasis web adalah sebagai berikut

g. Aplikasi ini mempermudah perhitungan upah tenaga kerja dengan kartu upah.

h. Aplikasi ini mempermudah dalam perhitungan kasbon ketika tenaga kerja belum mendapatkan upah tenaga kerja

i. Aplikasi ini terdapat tarnsaksi seperti, kartu upah, upah mingguan, kasbon, dan sms *gateway*.

j. Aplikasi ini menghasilkan laporan upah tenaga kerja, jurnal, dan buku besar.

5.2 Saran

Dalam pembangunan aplikasi ini dibutuhkan beberapa pembaharuan dan penambahan untuk meningkatkan kinerja aplikasi sebagai berikut.

a. Dalam aplikasi ini belum mengenail laporan keuangan, mengelola jurnal penutup dan mengelola penghapusan piutang

b. Dalam aplikasi ini pengelolaan pembayaran cicilan kasbon secara manual.

DAFTAR PUSTAKA

[1] A & M. Shalahiddin Rossa, Modul Pembelajaran Rekayasa Perangkat Lunak (Terstuktur dan Berbasis Objek), Bandung: Modula, 2011.

[2] AL. Haryono Jusup, Dasar-dasar Akuntansi jilid 1, Yogyakarta: Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi YKPN , 2011.

[3] Hery, Teori Akuntansi, Jakarta: Kencana, 2009.

[4] James M. Reeve, Charl S. Warren and Jonathan E. Duchac, Pengantan Akuntansi Indonesia Buku 1, Yogyakarta: Salempa Empat, 2011.

[5] Purnomo Hadi, Sistem Personalia Edisi ke-3, Yogyakarta: Andi Offset, 2003.

[6] Swantha and Sukotjo, Manajemen Personalia Edisi ke-5, Yogyakarta: BPFE, 2000.

[7] Bustami Nurlela Bastian, Akuntansi Biaya, Yogyakarta: Graha Ilmu, 2006.

[8] Musyidin, Akuntansi Biaya, Bandung: Refika Aditama, 2008.

[9] Charles T. Horgngren, Srikant M. Datar and George Foster, Akuntansi Biaya, Jakarta: Erlangga, 2006.

[10] Kadir and Abdul, Dasar Pemprograman Web Dinamis Mengunakan PHP Edisi 3, Yogyakarta: Andi, 2008.

[11] A. Kadir, Pengendalian Teknologi Informasi, Yogyakarta: Andi, 2003.

[12] A. Saputra, Trik Dasyat Menjadi Web Master dengan Framework Cake PHP, Yogyakarta: Graha Ilmu, 2012.

[13] Y. Irna and K. Magdalena, Perancangan Basis Data, Yogyakarta: CV Budi Utama, 2013.

[14] L.Puspitawati and S.Anggadini, Sistem Informasi Akutansi, Yogyakarta: Graha Ilmu, 2011.

[15] Wahana, Aplikasi SMS dengan PHP untuk Orang Awam, Palembang: Maxicom, 2010.