

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

PT Malibu Lancar Abadi merupakan perusahaan yang bergerak di bidang jasa kontraktor yaitu menyediakan jasa pembuatan dan perbaikan *property* stasiun, perbaikan bangunan stasiun, membangun kantor Kejaksaan Agung, membuat cetakan buku dan lain-lain. PT Malibu Lancar Abadi berlokasi di wilayah Jakarta Pusat yaitu di Jl. Cikini Raya No.1 Pegangsaan Timur Gedung AGP lantai 3 No.305. PT Malibu Lancar Abadi mulai bekerja pada pukul 09.00 pagi sampai dengan 05.00 sore, karyawan memiliki waktu kerja di Kantor dari hari senin – jumat sedangkan karyawan yang bekerja lapangan dari hari senin – minggu.

PT Malibu Lancar Abadi biasanya mengerjakan jenis proyek dalam waktu yang bersamaan. Jumlah proyek yang dikerjakan dalam waktu per bulan biasanya perusahaan mengerjakannya, salah satu contohnya “Membuat Ruang Pengawas KA dan Ruas Fasilitas di Depo Bogor”, “Perbaikan Bangunan Cagar Budaya Stasiun Cilegon”, dan “Canopy Get Ticketing Stasiun Pesing”. Jangka waktu pembuatan Proyek tersebut kurang lebih 1 – 2 bulan selama-lamanya 3 bulan dan lamanya pembuatan proyek sesuai dengan banyaknya karyawan yang dipekerjakan.

PT Malibu Lancar Abadi memiliki banyak karyawan upah harian lepas tetapi di perusahaan ini masih menggunakan cara manual yaitu dengan menugaskan mandor untuk mengecek kehadiran karyawan-karyawan setiap harinya kemudian diberikan kepada bagian personalia agar direkap dan dihitung setiap akhir bulan untuk perhitungan upah yang akan didapatkan selama bekerja.

PT Malibu Lancar Abadi memiliki karyawan upah harian lepas yaitu mandor dan tukang. Mandor menangani maksimal 2 proyek dalam waktu yang sama, sedangkan Tukang hanya dapat mengerjakan 1 proyek dalam 1 waktu. Dalam proses pencatatan perhitungan upah karyawan upah harian lepas dengan contoh seorang mandor mendapatkan upah yang dibayar oleh perusahaan setiap akhir bulannya dengan

perhitungan upah sebesar Rp. 1.200.000,00 dan Tukang mendapatkan upah yang dibayarkan oleh perusahaan setiap akhir bulan dengan perhitungan upah sebesar Rp. 100.000,00 per hari kerja dan perhitungan tersebut masih menggunakan cara manual yaitu dengan melakukan pembukuan secara tertulis yang kemudian menggunakan *Microsoft Excel* sebagai alat untuk menghitung upah karyawan.

Sampai saat ini proses dimulai dengan merekap kehadiran karyawan upah harian lepas per harinya kemudian dijumlahkan sesuai hari dalam sebulan dengan cara manual, penjumlahannya pun manual dan dibantu dengan alat bantu berupa kalkulator dan *Microsoft Excel*.

Dalam segi pembuatan laporan untuk pengupahan di perusahaan ini hanya memiliki daftar upah karyawan sehingga tidak memiliki laporan keuangan untuk pengupahan yang teratur. Ditinjau dari segi perpajakan, penghasikan yang dihitung dalam perhitungan pajak dengan menggunakan PPh pasal 21 di perusahaan masih dihitung dengan manual karena upah yang dibayarkan dapat dihitung setelah sebulan.

Berdasarkan studi kasus yang telah dijelaskan, perlu adanya sistem baru yang dapat menangani masalah proses pengupahan dan pajak pph pasal 21 terhadap karyawan upah harian lepas di PT Malibu Lancar Abadi, maka dibuat sebuah aplikasi mengenai pengupahan dan perhitungannya di PT Malibu Lancar Abadi dengan judul “Aplikasi Pengupahan dan Perhitungan PPh Pasal 21 Atas Karyawan Upah Harian Lepas Berbasis Web Studi Kasus Pada PT Malibu Lancar Abadi Jakarta”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, masalah yang dapat dirumuskan yaitu:

- a. Bagaimana mengelola data daftar karyawan dan data kehadiran karyawan upah harian lepas yang akan digunakan untuk menghitung upah karyawan?
- b. Bagaimana membuat perhitungan upah karyawan upah harian lepas per proyek dengan menggunakan PPh pasal 21?

- c. Bagaimana mendapatkan informasi mengenai daftar upah per proyek, slip upah, jurnal dan buku besar?

1.3 Tujuan

Berdasarkan permasalahan yang telah diidentifikasi di atas, maka tujuan dari Proyek Akhir ini untuk membangun aplikasi berbasis web yang:

- a. Menyajikan data daftar karyawan dan data kehadiran karyawan upah harian lepas,
- b. Dapat menghitung upah karyawan upah harian lepas per proyek menggunakan PPh pasal 21, dan
- c. Dapat menghasilkan daftar upah per proyek, slip upah, jurnal dan buku besar.

1.4 Batasan Masalah

- a. Aplikasi ini hanya digunakan oleh bagian Personalia dan bagian keuangan, dan pemimpin hanya menerima laporan akhirnya.
- b. Aplikasi ini hanya menangani 1 mandor dalam 1 proyek.
- c. Aplikasi ini hanya menangani wajib pajak sendiri (lajang).
- d. Aplikasi ini menangani kebijakan pph pasal 21 yaitu ditanggung oleh pemberi kerja (perusahaan).

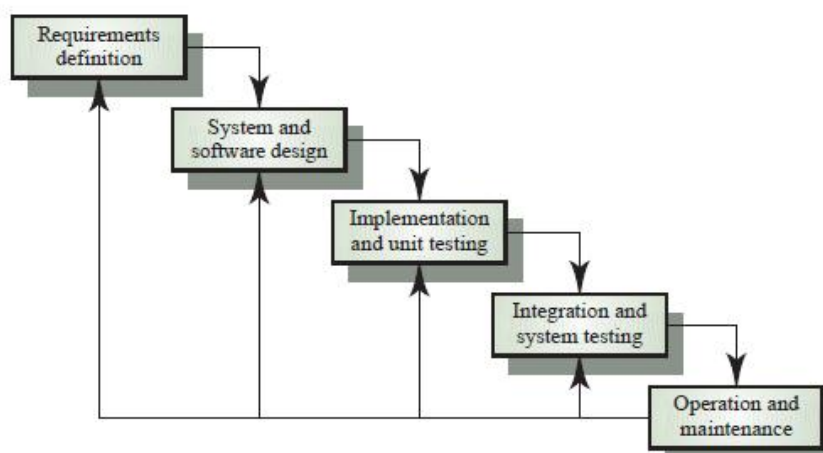
1.5 Definisi Operasional

- a. Aplikasi berbasis *web* adalah aplikasi yang diakses menggunakan *web browser* melalui jaringan internet atau intranet. Biasanya Aplikasi berbasis *web* dibuat dengan menggunakan perangkat lunak komputer yang dikodekan dalam bahasa pemrograman seperti HTML, JavaScript, CSS, PHP dan bahasa pemrograman lainnya. Untuk penggunaannya pada definisi ini mampu melakukan perhitungan upah karyawan dan perhitungan PPh pasal

21. Sehingga dapat membantu pekerjaan di bagian keuangan yang bertugas untuk melakukan pengupahan untuk karyawan upah harian lepas (UHL).
- b. Upah merupakan suatu imbalan yang diberikan kepada seorang karyawan secara teratur atas hasil kerja yang sesuai dengan jabatan di perusahaan tersebut yang merupakan balas jasa yang dibayar oleh perusahaan kepada karyawannya untuk memenuhi kebutuhan hidupnya.
 - c. UHL (Upah Harian Lepas) adalah sebuah pekerjaan borongan yang menerima upah harian. Upah tersebut dapat diterima secara mingguan atau bulanan berdasarkan hasil kerjanya.
 - d. Pajak Penghasilan Pasal 21 yang merupakan pajak atas penghasilan berupa upah, upah dan pembayaran lainnya yang diterima oleh karyawan upah harian lepas/karyawan yang telah dilakukan oleh orang pribadi subjek pajak dalam negeri.

1.6 Metode Pengerjaan

Metode yang akan diterapkan dalam pembuatan aplikasi ini yaitu menggunakan suatu metode pengembangan *Software Development Life Cycle* (SDLC) dengan model *waterfall*, *Waterfall* ini memiliki pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisis, desain, pengkodean, implementasi, dan pemeliharaan. [1]



Gambar 1-1
Tahapan *Waterfall*

a. *Requirements Definition*

Proses pendefinisian kebutuhan yang harus dipenuhi sebagai sumber perancangan oleh program yang akan dibuat. Pada tahap ini, yang dilakukan adalah pengumpulan kebutuhan untuk membuat sistem. Pengumpulan kebutuhan dilakukan dengan cara sebagai berikut:

1. Wawancara

Metode pengumpulan data dengan cara melakukan tanya jawab kepada narasumber untuk mendapatkan informasi berkaitan dengan hal-hal yang di perlukan dalam penelitian sistem.

2. Studi Keperpustakaan

Cara yang dilakukan sebagai metode pengumpulan data dengan mencari referensi pada buku sebagai pedoman, dan mempelajari hal-hal yang berkaitan dengan objek penelitian dan pembuatan aplikasi.

b. *System and Software Design*

Proses pembuatan arsitektur program setelah proses pendefinisian kebutuhan dilakukan. Pada tahap ini, hasil analisis kebutuhan dituangkan dalam bentuk *Entity Relationship Diagram* (ERD), dan *Unified Modeling Language* (UML).

1. *Usecase diagram*

2. *Class Diagram*

3. *Activity Diagram*

4. *Sequence Diagram*

c. *Implementation and Unit Testing*

Proses pembuatan kode program berdasarkan desain yang telah dibuat pada tahap sebelumnya untuk kemudian kode program diuji secara unit. Pada tahap ini, yang dilakukan adalah pembuatan kode program dengan menggunakan CodeIgniter dan *database* MySQL.

d. *Integration and System Testing*

Proses pengujian program yang telah dibuat terhadap fungsionalitasnya secara menyeluruh. Pada tahap ini, pengujian dilakukan dengan metode *black box*.

1.7 Jadwal Pengerjaan

Untuk pembuatan Aplikasi ini dibuthkan waktu sekitar tiga (3) bulan dimulai dari April hingga bulan juni.

Kegiatan	Tahun 2014				Tahun 2015																															
	Desember				Januari				Februari				Maret				April				Mei				Juni				Juli							
	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				
Analisis																																				
Perancangan																																				
Pengkodean																																				
Pengujian																																				
Dokumentasi																																				

Gambar 1-2
Jadwal Pengerjaan