

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

CV. Panji Jatnika Toys berdiri pada tahun 2015 terletak di Kota Bandung tepatnya di Jl. Seokarno Hatta No.59 Kelurahan Warung Muncang Kecamatan Bandung Kulon. CV. Panji Jatnika Toys merupakan perusahaan yang bergerak dalam bidang kerajinan pembuatan boneka di Kota Bandung. Jumlah pegawai yang bekerja di CV. Panji Jatnika Toys terdapat lima belas orang pegawai tetap dan pegawai tidak tetap. Sembilan pegawai tetap dan pegawai tidak tetap untuk bagian produksi berjumlah lima orang yang dipimpin oleh satu orang kepala produksi. Dari tahun 2015 hingga 2017 tidak terjadi perubahan kapasitas pegawai pada perusahaan. Tiap tahun terjadi pengunduran diri pegawai maupun rekrutasi pegawai baru untuk menggantikan posisi tersebut. Dengan terjadinya *turn over* pegawai, pemilik mengalami kesulitan dalam pencatatan pegawai.

Pada CV. Panji Jatnika Toys memiliki dua belas jam kerja normal termasuk satu jam istirahat. Enam hari bekerja. Sejak tahun 2015 gaji pokok yang didapati oleh setiap pegawai tetap Rp50.000,- per hari, setiap bulannya menerima gaji pokok sebesar Rp1.500.000,-. Jika pegawai tidak hadir dalam pekerjaan maka ada pengurangan jumlah gaji sebesar Rp50.000,-. Selain itu dalam sebulan pegawai tetap menerima gaji kurang lebih Rp1.160.000,-. Pegawai tetap melakukan absensi terhadap finger print, untuk pegawai tidak tetap akan dicatat dibuku tulis secara manual. Pada perusahaan CV. Panji Jatnika Toys terdapat 2 mekanisme pencatatan kehadiran.

Pengupahan untuk pegawai tidak tetap (borongan), ada 4 faktor pembeda untuk menentukan upah borongan dari tingkat kesulitan. Sejak tahun 2015 dengan harga mulai dari Rp2.500,- sampai Rp25.000,- per satuan sesuai dengan tingkat kesulitan, tarif tersebut tidak pernah berubah. Dalam memberikan gaji setiap perusahaan dengan sistem pengajian yang berbeda-beda. Untuk pemberian upah borongan diberikan setiap minggunya dengan total berapa produk yang dihasilkan oleh pegawai tidak tetap. Dimana upah yang diberikan kepada pegawai juga berbeda sesuai golongannya. Upah secara borongan (bagian produksi) dan gaji tetap (pegawai tetap). Dalam pencatatan dan perhitungan gaji CV. Panji Jatnika Toys masih menggunakan *Microsoft Excel*. Penggunaan *Microsoft Excel* menyebabkan pemilik memasukkan data pegawai satu persatu setiap bulannya dan melakukan perhitungan gaji membutuhkan waktu lama.

Setiap warga negara Indonesia yang memiliki penghasilan sampai dengan Rp5.000.000 diwajibkan membayarkan pajak [1]. Dalam perusahaan tidak melakukan perhitungan pajak penghasilan pasal 21 atas pegawainya. Gaji yang diperoleh pegawai rata-rata penghasilan tidak kena pajak (PTKP), yaitu sebesar Rp1.160.000,-. Pada perusahaan CV. Panji Jatnika Toys juga berkewajiban atas membayar wajib pajak bagi badan dikarenakan omzet eceran pada CV. Panji Jatnika Toys sebesar Rp150.000.000,- sampai Rp200.000.000,-. CV. Panji Jatnika Toys wajib membayarkan wajib pajak badan setiap bulannya. Wajib pajak yang dibayarkan setiap bulannya dengan 1% dari penjualan kotor dari perusahaan CV. Panji Jatnika Toys. Penghasilan dari penjualan pada perusahaan hanya Rp150.000.000 sampai Rp200.000.000 pertahunnya dan tidak melebihi Rp4.800.000.000 maka dari itu wajib pajak yang dibayarkan adalah 1% dari penjualan.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dari penyusunan Proyek Akhir ini adalah sebagai berikut.

- a. Bagaimana pencatatan data kehadiran pegawai?
- b. Bagaimana upah borongan produksi berdasarkan jumlah barang jadi sesuai tingkat kesulitan produk?
- c. Bagaimana perhitungan gaji untuk pegawai tetap?
- d. Bagaimana pencatatan jurnal, buku besar, laporan penggajian dan laporan laba/rugi?
- e. Bagaimana perhitungan untuk membayar wajib pajak badan?

1.3 Tujuan

Adapun tujuan dari penyusunan Proyek Akhir ini adalah menghasilkan aplikasi yang memiliki fungsionalitas sebagai berikut.

- a. Membantu membuat pencatatan data kehadiran pegawai,
- b. Membantu menghitung dan membuat slip upah untuk pegawai tidak tetap,
- c. Membantu menghitung dan membuat slip gaji untuk pegawai tetap,
- d. Membuat dan menampilkan jurnal, buku besar, laporan penggajian dan laporan laba/rugi,
- e. Membantu perhitungan bagi wajib pajak badan.

1.4 Batasan Masalah

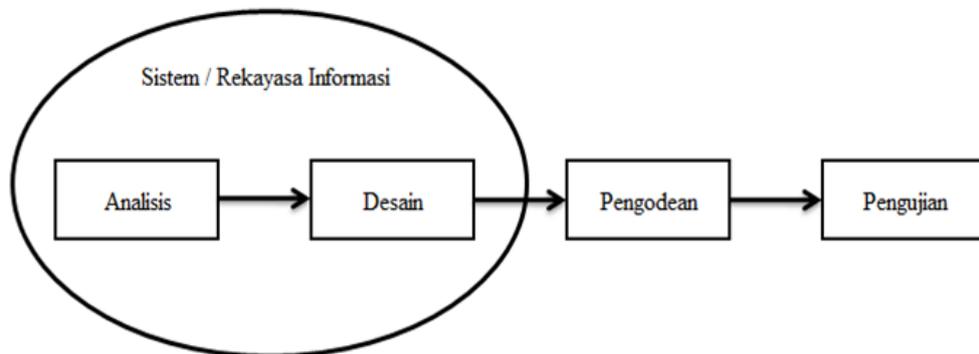
Batasan masalah ini bertujuan untuk menjaga agar pembahasan tidak keluar dari topik permasalahan. Adapun batasan-batasannya adalah sebagai berikut.

- a. Aplikasi ini tidak mengelola kehadiran untuk pegawai tidak tetap, karena tidak berpengaruh pada komponen perhitungan upah,
- b. Aplikasi ini tidak menangani perhitungan gaji dengan lembur,
- c. Penentuan tarif dan upah pegawai tidak tetap sesuai dengan ketentuan pemilik,
- d. Salah satu komponen pengupahan berdasarkan proses produksi, proses produksi dilakukan oleh Proyek Akhir Devi Harisda [2],
- e. Komponen laba/rugi yaitu data penjualan, prosesnya yang dilakukan oleh Proyek Akhir Ruth Poppy [3] ,
- f. Aplikasi ini tidak menangani perhitungan pph pasal 21 untuk kenaikan gaji di pertengahan tahun,
- g. Metode pengerjaan proyek akhir ini hanya sampai pada tahap pengintegrasian pengujian sistem,
- h. Metode pengujian aplikasi yang digunakan ini menggunakan *Black Box Testing*.

1.5 Metode Pengerjaan

Metode mengerjakan proyek akhir ini menggunakan *Software Development Life Cycle* (SDLC). SDLC adalah keseluruhan proses mengembangkan atau mengubah suatu sistem perangkat lunak dengan menggunakan model-model dan metodologi yang digunakan orang untuk mengembangkan perangkat lunak yang sudah ada.

Model SDLC air terjun (*waterfall*) sering juga disebut model sekuensial linier (*sequential linear*) atau alur hidup klasik (*classic life cycle*). *Waterfall* adalah struktur tahap pengembangan sistem jelas, dokumentasi dihasilkan di setiap tahap pengembangan dan sebuah tahap dijalankan setelah tahap sebelumnya dijalankan. Pada gambar 1-1 merupakan tahapan pada model *waterfall* Roger S. Pressman memiliki 4 tahap yang dituliskan pada buku [4]. Tahapan yang dimiliki adalah analisis, desain, pengodean dan pengujian.



Gambar 1-1
Metode Waterfall

a. Analisis

Proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara intensif untuk memesifikasi kebutuhan perangkat lunak agar dapat dipahami perangkat lunak seperti apa yang dibutuhkan oleh *user*. Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak pada tahap ini perlu untuk didokumentasikan. Berdasarkan tahap analisis ini melakukan analisis dengan *use case diagram* menggunakan *Unified Modeling Language (UML)*, dengan melanjutkan pembuatan *activity diagram*, *class diagram* dan *Diagram Sequence* menggunakan aplikasi bantu yaitu Astah. Pembuatan struktur data yang digunakan adalah *Entity Relationship Diagram (ERD)* dengan menggunakan *Microsoft Visio*. Dalam tahap analisis, metode pengumpulan data yang digunakan adalah studi literatur, observasi dan wawancara.

1. Studi Literatur

Dalam metode ini terdiri dari pengumpulan data melalui informasi dari buku pedoman yang berhubungan dengan judul proyek akhir ini mengenai penggajian serta perhitungan pajak penghasilan pasal 21 dan aplikasi berbasis web.

2. Observasi

Teknik pengumpulan data dengan melakukan pengamatan secara langsung pada objek yang diamati. Observasi dilakukan pada Agustus 2017 [5]. Teknik ini digunakan untuk memperoleh gambaran nyata kondisi yang ada pada lokasi pengamatan di perusahaan CV. Panji Jatnika Toys dan mengamati setiap proses data penggajian pegawai di CV. Panji Jatnika Toys.

3. Wawancara

Teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui wawancara secara langsung untuk memperoleh data yang relevan. Wawancara dilakukan pada Agustus sampai dengan September 2017. Wawancara dilakukan dengan cara tanya jawab secara langsung kepada pemilik perusahaan CV. Panji Jatnika Toys untuk memenuhi data yang diperlukan untuk pembuatan proyek akhir ini. Dalam pengumpulan data yang dilakukan melalui wawancara narasumber adalah pemilik di CV. Panji Jatnika Toys [5].

b. Desain

Desain perangkat lunak adalah proses desain pembuatan program. Tahap ini melakukan perancangan aplikasi berdasarkan informasi data yang didapat dari hasil wawancara. Tahap ini dilakukan dengan membuat data desain berbentuk diagram relasi antar tabel serta membuat desain dengan tampilan antarmuka pengguna menggunakan *Balsamiq*.

c. Pengodean

Pembuatan kode merupakan proses pembuatan program atau menulis kode-kode program menggunakan bahasa pemrograman PHP dan menggunakan MySQL sebagai sistem *database*. *Coding* dilakukan berdasarkan perancangan (desain) yang sebelumnya sudah dibuat.

d. Pengujian

Pengujian dilakukan dengan cara uji coba fungsionalitas sistem yang telah dibuat. Pengujian ini menggunakan metode *Black Box Testing* (BTT) dan *User Acceptance Test* (UAT). Metode UAT yaitu metode pengujian yang dilakukan oleh pengguna user. Sedangkan metode BBT adalah pengujian yang dilakukan dengan cara mengamati hasilnya melalui data uji dan memeriksa fungsionalitas dari perangkat lunak. Uji coba dilakukan agar memastikan fungsionalitas berjalan berdasarkan kebutuhan aplikasi yang bertujuan untuk mengetahui bagaimana respon aplikasi saat dioperasikan.

1.6 Jadwal Pengerjaan

Berikut merupakan jadwal pengerjaan proyek akhir ini dapat dilihat pada tabel 1-1.

Tabel 1-1
Jadwal Pengerjaan

Kegiatan	2017																2018																							
	Agustus				September				Oktober				November				Desember				Januari				Februari				Maret				April							
Minggu ke-	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				
Analisis																																								
Desain																																								
Pengodean																																								
Pengujian																																								
Dokumentasi																																								