

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Hotel adalah salah satu contoh akomodasi yang kini banyak tersebar diberbagai daerah, khususnya daerah dengan tujuan wisata. Sebagai salah satu unsur industri pariwisata, keberadaan hotel sangatlah penting untuk mendukung kemajuan pariwisata suatu daerah. Menurut SK Menparpostel No.KM 37/PW.340/MPPT-86 tentang peraturan usaha dan pengelolaan hotel menyebutkan bahwa hotel adalah suatu jenis akomodasi yang mempergunakan sebagian atau seluruh bangunan untuk menyediakan jasa penginapan, makanan dan minuman serta jasa penunjang lainnya bagi umum yang dikelola secara komersial [1].

Hotel dan Bungalow Ahadiat merupakan hotel berbintang tiga yang mempunyai konsep sebagai hotel bernuansa alam karena disekeliling penginapan terdapat sebuah danau buatan dan taman yang luas. Selain itu karena letak hotel yang cukup jauh dari jalan raya sehingga membuat suasana menjadi tenang.

Hotel dan Bungalow Ahadiat yang berlokasi di Jl. Sindang Sirna Elok No.9, Sukarasa, Kec. Sukasari, Kota Bandung yang mana merupakan tempat yang sangat strategis karena sekeliling hotel banyak terdapat pusat perbelanjaan dan hiburan. Terdapat berbagai fasilitas yang dapat dinikmati oleh para tamu hotel yaitu seperti danau buatan, kolamancing, serta taman yang asri. Hotel dan Bungalow Ahadiat juga menyediakan fasilitas bagi para tamu yang ingin menyelenggarakan pernikahan, *family gathering*, dan reuni.

Setiap perusahaan wajib membayarkan gaji kepada pegawainya sesuai dengan peraturan dan kesepakatan awal antara perusahaan dan pegawai. Perhitungan penghasilan dihitung berdasarkan jenis pegawai. Jenis pegawai yang terdapat di Hotel Ahadiat terdiri dari pegawai tetap dan pegawai harian tetap. Pegawai tetap merupakan pegawai yang menerima atau memperoleh penghasilan dalam jumlah tertentu secara teratur. Sedangkan pegawai harian tidak tetap hanya menerima penghasilan apabila pegawai yang bersangkutan bekerja berdasarkan jumlah hari yang ditentukan oleh perusahaan.

Unsur perhitungan penghasilan dan PPh Pasal 21 pegawai tetap terdiri dari gaji pokok, potongan, tunjangan, BPJS, biaya jabatan, penghasilan tidak kena pajak, penghasilan kena pajak dan PPh Pasal 21. Potongan diperoleh apabila pegawai tetap tidak hadir.

Perhitungan dan pencatatan penghasilan dan PPh 21 pegawai tetap di Hotel Ahadiat masih tergolong manual karena tidak ada sistem yang dapat mengolah perhitungan dan pencatatan penghasilan secara otomatis. Proses tersebut masih menggunakan *Microsoft Excel* yang bisa saja terjadinya kesalahan.

Oleh karena itu, dibutuhkannya sebuah sistem yang dapat membantu perusahaan untuk menghitung dan mencatat penghasilan pegawai tetap, PPh Pasal 21, dan kehadiran secara otomatis.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan, maka rumusan masalah yaitu sebagai berikut.

- a. Bagaimana mengatur jadwal *shift* pegawai tetap?
- b. Bagaimana menghitung penghasilan pegawai tetap?
- c. Bagaimana menghitung Pajak Penghasilan Pasal 21 pegawai tetap?
- d. Bagaimana membuat Laporan Penghasilan Pegawai Tetap dan Laporan Pajak Penghasilan Pasal 21?

1.3 Tujuan

Tujuan membuat sistem ini adalah membuat aplikasi yang dapat:

- a. Merancang dan membuat sistem jadwal *shift*.
- b. Membuat aplikasi untuk menghitung penghasilan pegawai tetap.
- c. Merancang dan membuat sistem perhitungan Pajak Penghasilan Pasal 21 untuk pegawai tetap.
- d. Menampilkan Laporan Penghasilan dan Laporan Pajak Penghasilan Pasal 21 Pegawai Tetap.

1.4 Batasan Masalah

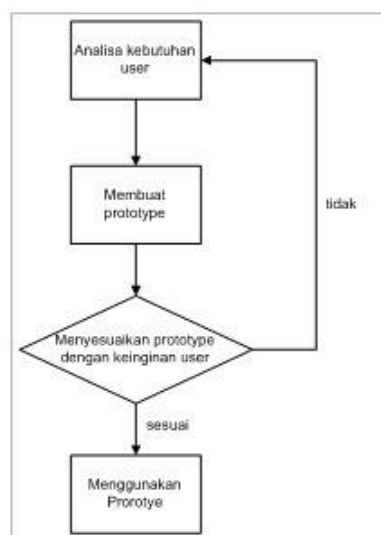
Batasan masalah dalam mengerjakan proyek akhir pembuatan aplikasi presensi dan penggajian pegawai berbasis web adalah sebagai berikut.

- a. Aplikasi ini dirancang hanya untuk mengelola data pegawai tetap yang terdapat di Hotel dan Bungalow Ahadiat.
- b. Tidak menangani perhitungan gaji pegawai tidak tetap.
- c. Tidak menghitung pendapatan *service charge* setiap pegawai tetap.

- d. Tidak melakukan perhitungan untuk pajak hotel berdasarkan jenis *service charge*.
- e. Tidak membahas perhitungan PPh Pasal 21 pegawai tidak tetap.
- f. Tidak membahas sistem kehadiran pegawai tetap.

1.5 Metode Pengerjaan

Metode pengerjaan perancangan perangkat lunak yang digunakan adalah metode *prototyping*. Metode *prototyping* ini adalah proses pengembangan sistem di mana kebutuhan diubah ke dalam sistem yang bekerja (*working system*) yang secara terus menerus diperbaiki melalui kerjasama antara pengguna dan analis. Menggunakan Metode *prototype* ini memiliki keuntungan dikarenakan proses pembuatan melibatkan pengguna dalam analisis dan desain serta memiliki kemampuan menangkap kebutuhan secara konkret daripada abstrak. Berikut merupakan gambar dari tahapan metode *prototyping*.



Gambar 1- 1 Tahapan *Prototyping*

a. Analisis Kebutuhan User

Pada tahap ini dilakukannya metode pengumpulan data secara wawancara dengan pihak perusahaan untuk mengetahui kebutuhan perangkat lunak yang diharapkan oleh pihak perusahaan.

b. Membuat *Prototype*

Pada tahap ini pengembang merancang dan membangun *prototype* yang berdasarkan kebutuhan dari perusahaan terkait. Perancangan dilakukan dengan pemodelan sistem *Unified Modeling Language* dan *Entity Relationship Diagram*. Sedangkan pada

pengembangan prototype menggunakan bahasa pemrograman PHP dan *Framework Codeigniter*.

c. Menyesuaikan *prototype* dengan keinginan user

Tahap ini dilakukannya tahap pengujian *Black Box Testing*, perangkat lunak yang telah dirancang dan dibangun akan diuji oleh pengguna apakah sesuai atau tidak dengan kebutuhan perangkat lunak.

d. Menggunakan *Prototype*

Perangkat lunak yang telah sesuai dengan kebutuhan dapat digunakan oleh pengguna.

1.6 Jadwal Pengerjaan

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

Tabel 1- 1 Jadwal Pengerjaan Proyek Akhir

No	Deskripsi Kerja	2021												2022																															
		September				Oktober				November				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	1	2	3	4	1	2	3	4				
1	Analisis Kebutuhan	■	■	■	■																																								
2	Desain					■	■	■	■	■	■	■	■																																
3	Pengodean													■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■								
4	Pengujian																	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■				
5	Dokumentasi	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■				