

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Yayasan Pendidikan Telkom (YPT) adalah sebuah yayasan yang dengan mengusung konsep *One Pipe Education System* (OPES) dan tersebar diseluruh wilayah Indonesia, hal ini terselenggara atas bergabungnya dua Yayasan dibidang pendidikan yang diprakarsai oleh PT Telekomunikasi Indonesia Tbk (PT Telkom) yaitu Yayasan Sandhykara Telkom (YSPT) dan Yayasan Pendidikan Telkom (YPT) pada tahun 2015. Yayasan Pendidikan Telkom (YPT) telah menyelenggarakan lembaga pendidikan selama lebih dari 35 tahun. Dimulai dari *Daycare, Play Group, TK*, lembaga pendidikan dasar, menengah, sampai dengan lembaga pendidikan tinggi. Disamping itu untuk mendukung kegiatan pendidikan formal, Yayasan Pendidikan Telkom (YPT) memiliki lembaga riset, lembaga pelatihan & lembaga sertifikasi profesional yang bekerjasama dengan *global partner*, serta menyediakan laboratorium nyata bagi siswa dan mahasiswa untuk mengasah kemampuan diberbagai bidang dengan mendirikan perusahaan yang Yayasan Pendidikan Telkom (YPT) kelola secara profesional.

Pada Yayasan Pendidikan Telkom (YPT) ini terdapat berbagai macam aktivitas operasional, salah satunya adalah Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) yang proses pengelolaanya membutuhkan supir yang bersifat *outsourc*e. Untuk aktivitas peminjaman mobil tersebut dibutuhkan proses bisnis yang lebih efisien dari proses bisnis sebelumnya.

Pada aktivitas Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) ini diperlukan sebuah pengelolaan terhadap data mobil, supir, rekap absensi, penggajian, serta Surat Perintah Perjalanan Dinas (SPPD) supir yang ada di Yayasan Pendidikan Telkom (YPT). Kemudian data tersebut akan menghasilkan sebuah pencatatan akuntansi berupa jurnal umum dan buku besar

Proses peminjaman SPPD kendaraan mobil pada Yayasan Pendidikan Telkom (YPT) dilakukan melalui aplikasi berbasis web dimana setiap supir, peminjam, dan admin memiliki akun tersendiri untuk mengakses web tersebut. Kemudian peminjam melakukan proses peminjaman SPPD menggunakan akun yang telah disediakan lalu melakukan input data peminjaman kedalam aplikasi, peminjam akan memilih mobil beserta supir yang tersedia untuk kebutuhan perjalanan dinas, kemudian proses peminjaman tersebut akan diproses dan masuk ke sisi admin. Kemudian pada sisi admin akan melakukan verifikasi terhadap SPPD yang diinput oleh peminjam. Setelah itu admin akan melakukan *approve* terhadap SPPD yang telah sesuai dan admin akan melakukan *reject* terhadap SPPD yang tidak sesuai.

Pada aplikasi berbasis web ini admin dapat menginput data absensi yang fungsinya untuk merekap absensi supir yang ada di Yayasan Pendidikan Telkom (YPT) kemudian hasil rekap absensi diakumulasikan kemudian hasil akumulasi tersebut dijadikan acuan sebagai dasar untuk melakukan proses penggajian terhadap supir. Proses penggajian juga dilakukan melalui tambah data penggajian, kemudian memilih supir yang akan digaji beserta periode waktunya, lalu nominal gaji akan keluar sesuai akumulasi absensi yang sudah dilakukan pada proses sebelumnya, lalu akan tampil invoice pembayaran gaji yang nantinya akan menjadi bukti pembayaran gaji kepada pihak *outsorce*.

Maka dari itu dalam laporan proyek akhir ini akan diuraikan secara rinci bagaimana *system* yang penulis bangun ini akan berjalan. Penulis menggunakan metode pengerjaan dengan metode *System Development Life Cycle* (SDLC).

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, maka penulis merumuskan masalah menjadi beberapa, diantaranya:

- a. Bagaimana mengelola data pegawai yang bersifat *Outsource*?
- b. Bagaimana pengelolaan absensi setiap pegawai yang ada di Yayasan Pendidikan Telkom (YPT)?
- c. Bagaimana menghitung penggajian pegawai yang ada di Yayasan Pendidikan Telkom (YPT)?

- d. Bagaimana menghitung SPPD di Yayasan Pendidikan Telkom (YPT)?
- e. Bagaimana menghasilkan catatan akuntansi dari proses pengelolaan data yang bersifat *outsource*?

1.3 Tujuan

Berdasarkan masalah di atas, tujuan dari pembuatan Proyek Akhir ini adalah sebagai berikut

- a. Mampu mengelola data pegawai yang bersifat *outsource*.
- b. Mampu mengelola absensi setiap pegawai yang ada di Yayasan Pendidikan Telkom (YPT)
- c. Mampu mengatur penggajian seluruh sopir yang berada pada Yayasan Pendidikan Telkom (YPT) dengan mengakumulasikan absensi yang diinput ke dalam aplikasi berbasis web.
- d. Melakukan perhitungan SPPD di Yayasan Pendidikan Telkom (YPT).
- e. Mampu menghasilkan catatan akuntansi dari proses pengelolaan data yang bersifat *outsource*.

1.4 Batasan Masalah

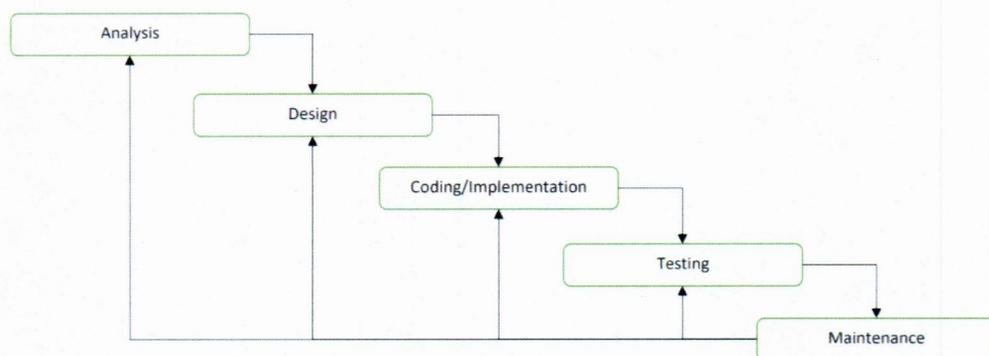
Batasan Masalah Agar laporan proyek akhir ini menjadi lebih efektif, efisien, terarah dan dapat dikaji lebih mendalam maka diperlukan batasan masalah.

Adapun batasan masalah yang dikaji dalam penelitian ini adalah

- a. Proses perhitungan penggajian belum termasuk pajak
- b. Proses pengujian hanya menggunakan metode *black box testing*
- c. Aplikasi ini masih berada pada direktori lokal (tidak di hosting)
- d. Standar biaya penggajian tidak berdasarkan Surat Keputusan Yayasan Pendidikan Telkom karena sifatnya sensitif dan tidak diperuntukkan kepada pihak eksternal
- e. Standar biaya untuk uang harian perjalanan dinas tidak berdasarkan Surat Keputusan Yayasan Pendidikan Telkom, melainkan menggunakan *draft* standar biaya masukan dari Kementerian Keuangan Republik Indonesia

1.5 Metode Pengerjaan

Metode pengerjaan dalam menyelesaikan proyek akhir ini menggunakan metode *System Development Life Cycle (SDLC)*. Siklus pengembangan *system* ini menggunakan *system waterfall method* (air terjun), dimana setiap tahapnya akan mempengaruhi tahap berikutnya layaknya sebuah air terjun yang mengalir dari atas ke bawah. Berikut ini adalah gambaran dari *waterfall method*.



Gambar 1. 1 Metode Waterfall

a. Analisis

Melakukan observasi untuk menentukan kebutuhan sistem informasi yang dibutuhkan. Berikut ini adalah beberapa cara untuk mendapatkan informasi:

1. Peninjauan Lapangan

Menganalisa sistem dengan melakukan pertemuan bersama Yayasan Pendidikan Telkom dan melakukan pengamatan terhadap aktivitas yang terjadi pada perusahaan, kemudian mencatat temuan atau informasi yang dianggap penting

2. Pemberkasan

Mengumpulkan data melalui lembar formulir yang digunakan oleh perusahaan dalam melaksanakan proses bisnisnya

3. Survey

Mengumpulkan data melalui kuisisioner yang disebarakan kepada para pengguna sistem informasi, pimpinan perusahaan, atau pegawai yang bekerja di perusahaan tersebut

4. Wawancara

Mengajukan pertanyaan – pertanyaan yang berkaitan dengan aktivitas terkait, hasil informasi yang diharapkan, dan harapan kepada sistem yang akan dibangun

b. Desain

Desain digunakan sebagai perancangan awal pada pemodelan sebuah sistem informasi sebelum masuk ke tahap implementasi *coding* melalui bahasa pemrograman. pada desain terdapat beberapa hal yang akan dirancang, yaitu membuat (a) rancangan basis data menggunakan ERD (*Entity Relationship Diagram*), tabel relasi; (b) pemodelan aplikasi menggunakan UML yang terdiri dari *use case diagram*, *class diagram*, *sequence diagram* dan; (c) rancangan antarmuka yaitu *mockup* menggunakan Balsamiq.

c. Pengkodean

Pembuatan kode program atau pengkodean pada aplikasi ini dibuat dengan bahasa pemrograman PHP dan menggunakan Code Igniter (CI). Untuk pengelolaan basis data menggunakan Posgresql.

d. Pengujian

pada tahap ini sistem akan diuji kemampuan sistem serta meguji seberapa efektif sistem tersebut, kemudian melakukan Analisa terhadap kelebihan dan kekurangan aplikasi yang nantinya akan dilakukan pengkajian ulang dan perbaikan terhadap aplikasi agar semakin sempurna

1.6 Jadwal Pengerjaan

Berikut ini adalah rencana kegiatan untuk menyelesaikan laporan proyek akhir dan membangun aplikasi ini.

Tahun	2022				2023					
Keterangan	Sept	Okt	Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun
Analisis										
Design										
Pengkodean										
Pengujian										

Gambar 1. 2 Jadwal Pengerjaan