



BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring perkembangan Teknologi dan Informasi, mendorong berbagai perusahaan dan sektor publik untuk memanfaatkan teknologi yang telah berkembang. Supaya berbagai hal yang memudahkan dalam proses bisnisnya dapat ditangani dengan cepat dan mudah. Sekolah Dasar Negeri Tegalmulyo 157 Surakarta adalah salah satu perusahaan dibidang sektor publik yang bergerak dibawah Menti Pendidikan Nasional. SD Negeri Tegalmulyo 157 Surakarta memiliki berbagai pegawai yang terdiri dari pegawai tetap dan pegawai honorer.

Setiap pegawai tetap telah tercatat sebagai Pegawai Negeri Sipil ditetapkan gajinya oleh peraturan Menteri Keuangan dan dicatat oleh dinas pendidikan kota atau kabupaten dimana pegawai tersebut bekerja. Total penghasilan pegawai tetap dihitung berdasarkan gaji pokok, ditambah tunjangan dan dikurangi potongan. Tunjangan terdiri dari tunjangan istri, tunjangan anak, tunjangan gaji fungsional, tunjangan beras, tunjangan askes dan tunjangan PPh pasal 21. Potongan terdiri dari iuran dana pensiun dan iuran rutin pegawai. Sedangkan untuk pegawai honorer honoranya dihitung oleh institusi dimana pegawai tidak tetap bekerja berdasarkan jam kerja yang dicatat oleh bagian personalia.

Dalam melakukan pengelolaan data pegawai dan data peraturan pemerintah terkait penggajian, hanya disimpan didalam arsip dan diketik dalam *microsoft word*. Apabila suatu saat nanti data penyimpanan atau *hardisk* rusak, maka secara otomatis data tersebut akan hilang. Selain menyimpan data didalam *microsoft word*, Sekolah dasar Negeri tegalmulyo 157 Surakarta juga menyimpan data tersebut dalam bentuk arsip, terdiri dari data pegawai dan data peraturan pemerintah terkait penggajian. Apabila dibutuhkan data tersebut, bagian keuangan akan mencari satu-persatu data yang telah diarsipkan tersebut. Hal ini dirasa kurang efektif karena harus membongkar arsip yang sudah tertata dengan rapi.

Dalam melakukan perhitungan gaji pegawai, bagian keuangan harus menghitung gaji pegawai secara manual menggunakan *microsoft excell* berdasarkan data pegawai dan data peraturan pemerintah yang ada di *microsoft word*. Yang akhirnya harus membuka lagi data-data yang sudah tersimpan didalam *microsoft word*. Selain dirasa kurang efektif, dikhawatirkan perhitungan gaji yang kurang maksimal karena terjadinya banyak kesalahan dalam *input* data.



Dalam melakukan pelaporan gaji pegawai, bagian keuangan hanya menerima satu lembar slip gaji hasil perhitungan gaji pegawai dan harus mencocokkan kembali berdasarkan data pegawai yang ingin mengambil gaji mereka. Akan berakibat pengecekan ulang terhadap perhitungan gaji pegawai. Selain itu dalam melakukan pembuatan jurnal umum dan buku besar terkait pengeluaran kas untuk membayar honor pegawai, bagian keuangan harus menghitung kembali menggunakan *microsoft excell*.

Oleh karena itu, dibuatlah sebuah aplikasi yang dapat mengurangi resiko hilangnya data akibat rusaknya data penyimpanan berupa *hardisk*. Aplikasi yang akan dibangun ini menangani penyimpanan data didalam *web server* yang telah terkoneksi dengan internet dan dapat dilihat sewaktu-waktu asalkan ada koneksi internet, tanpa takut rusaknya data penyimpanan.

Selain dapat digunakan untuk mengelola data pegawai, aplikasi ini juga dapat digunakan untuk menghitung gaji pegawai tetap dan honor pegawai honorer secara otomatis berdasarkan data-data pegawai terkait gaji pokok, tambahan penghasilan, pengurang penghasilan dan PPh Pasal 21. Setiap akhir bulan sistem akan otomatis menghasilkan laporan penghasilan pegawai berupa slip gaji yang dapat dicetak oleh bagian keuangan dan pegawai. Slip gaji tersebut dapat digunakan untuk membayar PPh Pasal 21 di kantor pajak. Selain laporan penghasilan pegawai, sistem secara otomatis juga akan menghasilkan jurnal umum dan buku besar yang dihasilkan setiap bulan terkait pengeluaran kas institusi untuk membayar honor pegawai.

Melihat cukup pentingnya aplikasi ini, maka disusunlah Proyek Akhir dengan judul ***"Aplikasi Perhitungan Gaji Pegawai Tetap dan Pegawai Honorer Berbasis Web Studi Kasus pada SD Negeri Tegalmulyo 157 Surakarta"***.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, dapat diketahui berbagai permasalahan yang dihadapi oleh SD Negeri Tegalmulyo untuk mengelola data pegawai dan menghitung penghasilan pegawainya sebagai berikut.

- a. Bagaimana mengelola data pegawai tetap , data pegawai honorer, dan presensi pegawai honorer dengan baik dan aman?
- b. Bagaimana menghitung gaji dan honor pegawai secara tepat dan otomatis?



- c. Bagaimana menghasilkan laporan penghasilan berupa slip gaji, jurnal umum dan buku besar secara otomatis yang dapat mencatat pengeluaran kas institusi terkait biaya honor pegawai?

1.3 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, tujuan yang ingin dicapai adalah sebagai berikut.

- a. Membangun sebuah aplikasi yang dapat membantu bagian personalia untuk mengelola data pegawai tetap, data pegawai honorer dan data kehadiran pegawai honorer yang akan digunakan oleh bagian keuangan untuk menghitung honor pegawai.
- b. Membangun sebuah aplikasi yang dapat membantu bagian keuangan untuk menghitung gaji pegawai tetap dan pegawai honorer secara otomatis.
- c. Membangun sebuah aplikasi yang dapat membantu bagian keuangan untuk menghasilkan slip gaji pegawai, jurnal umum, dan buku besar.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah yang ada pada proyek akhir ini adalah sebagai berikut.

- a. Mengelola data pegawai yang terdiri dari identitas pegawai, pendidikan pegawai dan kehadiran pegawai.
- b. Menghitung gaji pegawai tetap dan pegawai honorer secara otomatis meliputi gaji pokok, tambahan penghasilan, pengurang penghasilan, tarif honor, presensi dan Pph pasal 21 setiap bulan.
- c. Membuat slip gaji, jurnal umum dan buku besar yang dihasilkan setiap bulan.



1.5 Definisi Operasional

Aplikasi perhitungan gaji pegawai tetap dan pegawai honorer adalah aplikasi yang dirancang untuk memudahkan bagian keuangan dan personalia untuk menghitung gaji pegawai, mengelola data pegawai, membuat jurnal umum dan buku besar.

Gaji adalah seluruh uang yang didapat oleh pegawai selama satu bulan penuh. Sedangkan upah adalah imbalan yang diterima pegawai berdasarkan jam kerja.

Upah/Gaji adalah imbalan yang dikeluarkan suatu perusahaan untuk mengganti jasa/kerja pada setiap pegawai atau karyawannya. Pegawai yang dimaksud sebagai berikut.

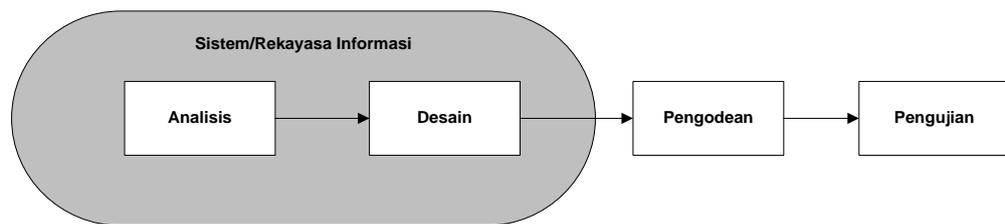
- a. Pegawai tetap (dihitung berdasarkan golongannya)
- b. Pegawai honorer (dihitung berdasarkan jam kerja)

Gaji/Upah terdiri dari gaji pokok ditambah berbagai tunjangan, yang terdiri dari tunjangan istri dan anak, tunjangan jabatan dan tunjangan beras. dikurangi beban yang harus dibayar, terdiri dari beban Pensiun dan beban PPh Pasal 21. Aplikasi perhitungan gaji ini akan menghasilkan output berupa slip gaji, slip honor, jurnal umum dan buku besar. Aplikasi perhitungan gaji pegawai ini menangani berbagai hal sebagai berikut.

- a. Mengelola data pegawai.
- b. Menghitung gaji pegawai tetap dan honor pegawai honorer.
- c. Membuat daftar kehadiran bagi pegawai honorer.
- d. Membuat slip gaji dan slip honor.
- e. Membuat jurnal umum dan buku besar.

1.6 Metode Pengerjaan

Menurut Rosa A.S dan M. Shalahudin (2011, hal. 26) mengemukakan bahwa model SDLC (*Software Development Life Cycle*) air terjun (*waterfall*) sering juga disebut model sekuensial linier (*sequential linear*) atau alur hidup klasik (*clasic life cycle*). Model air terjun menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisis, desain, pengkodean dan pengujian. Berikut adalah rincian dan ilustrasi model air terjun.



Gambar 1. 1
Ilustrasi model *waterfall*

a. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak

Proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara intensif untuk menspesifikasikan kebutuhan perangkat lunak agar dapat dipahami seperti apa yang dibutuhkan oleh *user*.

Proses pengumpulan kebutuhan dilakukan dengan cara studi lapangan ke SD Negeri Tegalmulyo 157 Surakarta. Penulis mempelajari peraturan pemerintah berkaitan dengan golongan, masa kerja dan tunjangan Pegawai Negeri Sipil.

b. Desain

Desain perangkat lunak adalah proses multi langkah yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antarmuka dan prosedur pengkodean. Tahap ini mentranslasi kebutuhan perangkat lunak dari tahap analisis kebutuhan ke representasi desain agar dapat diimplementasikan menjadi program pada tahap selanjutnya.

Setelah mempelajari studi kasus dan mempelajari sistem yang akan dibangun. Penulis melakukan desain sistem berupa menyusun dokumen SKPL (Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak).

Yang terdiri dari Flowchart, DFD (*Data Flow Diagram*), Kamus data, dan ER-D (*Entity Relationship Diagram*).



c. Pembuatan Kode Program

Desain harus ditranslasi kedalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain.

Setelah dokumen SKPL selesai, selanjutnya adalah menterjemahkan kedalam bahasa pemrograman *PHP* dan *HTML* dengan *database* berupa *MySQL*. Dan menggunakan *css* sebagai desain, dan *jquery* untuk tampilan.

d. Pengujian

Pengujian fokus pada perangkat lunak dari segi fungsional dan memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (*error*) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan.

Setelah selesai diterjemahkan dalam bahasa pemrograman. Maka sistem akan diuji dengan menggunakan *black box testing*, yaitu menguji dari fungsionalitas sistem yang dibangun. karena ruang lingkup sistem dirasa masih kecil, sehingga apabila semua fungsionalitas dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan maka sistem dianggap sudah layak untuk diimplementasikan. Selain pengujian menggunakan *black box testing* juga digunakan teknik *Quisioner* yang berupa pertanyaan-pertanyaan kepada pengguna (*user*) tentang tanggapan mereka mengenai sistem yang telah dibangun. Apakah sudah sesuai dengan kebutuhan atau belum. Selain dari sisi kepuasan pelanggan, kuisisioner juga dapat digunakan sebagai evaluasi sistem yang telah dibangun untuk perbaikan pembangunan selanjutnya. Pengujian tidak menggunakan *white box testing* yang menguji sistem berdasarkan logika bahasa pemrogramannya, apakah sudah sesuai dengan prosedur logika pemrograman atau tidak. Hal ini dirasa kurang efektif, karena sistem hanya melakukan pengelolaan data dan perhitungan data.

Karena Sistem yang dikembangkan tidak sampai diimplementasikan ke pengguna (*user*) dan hanya sampai pada tahap pengujian saja, maka dalam memodelkan SDLC *Waterfall* hanya sampai pada tahap pengujian. Apabila sampai tahap pengujian semua fungsionalitas dapat berjalan semua, sistem bisa dijadikan sebagai referensi untuk pengembangan selanjutnya.



1.7 Jadwal Pengerjaan

Tabel 1. 1
Jadwal Pengerjaan

No	Kegiatan	Waktu Pelaksanaan																											
		Februari 2012				Maret 2012				April 2012				Mei 2012				Juni 2012				Juli 2012							
		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 Perangkat Lunak																												
2	Desain Sistem																												
3	Pembuatan Kode Program																												
4	Pengujian																												
5	Dokumentasi																												