



BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi saat ini semakin pesat. Hal ini sejalan dengan perkembangan komputer yang semakin hari semakin mengalami perkembangan yang sangat cepat. Perkembangan teknologi informasi yang semakin meningkat, menuntut sumber daya manusia untuk mengikuti perkembangan teknologi.

Dalam kenyataannya bahwa manusia memiliki keterbatasan waktu, ketelitian untuk mengolah informasi yang cukup besar, maka tidak dapat dipungkiri bahwa penggunaan komputer akan lebih mempercepat proses kerja dengan hasil yang lebih cepat, tepat dan akurat. Maka dari itu, sistem yang dapat mengolah informasi secara cepat, tepat dan akurat dapat membantu kinerja manusia itu sendiri dalam menyelesaikan tugas-tugasnya dengan lebih efektif dan efisien.

PT. Trisula Germindo Manufacturing adalah perusahaan yang bergerak dibidang garmen (tekstil) manufaktur. PT. Trisula Garmino Manufacturing masih menggunakan sistem manual dalam penanganan proses pengupahan, yaitu menggunakan Microsoft excel. Namun kendalanya, ternyata sistem ini belum cukup membantu dalam penanganan proses pengupahan. Ini dapat dilihat dalam departemen sumber daya manusia pada saat pengupahan, dimana harus mencatat kembali data pegawai pada saat proses pengupahan. Di sisi lain, pada saat pembuatan laporan pengupahan, data yang sudah ada masih berbentuk kertas, sehingga tidak menutup kemungkinan data tersebut akan hilang. Hal tersebut akan menyulitkan bagian keuangan untuk membuat laporan pengupahan karena sistem yang digunakan belum cukup memadai dalam penyimpanan data yang sewaktu-waktu dibutuhkan. Maka dari itu, diperlukan suatu aplikasi yang dapat mengatasi proses pengupahan dengan baik dan menentukan potongan PPh pasal 21 pada pegawai kena pajak, sehingga dapat mengakomodir penanganan data yang dapat menghasilkan suatu laporan pengupahan.



Ketentuan pasal 21 Undang-Undang pajak penghasilan tahun 2000, mengatur tentang pembayaran pajak dalam tahun berjalan melalui pemotongan pajak atas penghasilan yang diterima oleh wajib pajak orang pribadi dalam negeri atas pekerjaannya. PPh 21 adalah pajak atas penghasilan berupa upah, gaji, honorarium, tunjangan, dan pembayaran lain dengan nama dan dalam bentuk apa pun sehubungan dengan pekerjaan atau jabatan, jasa, dan kegiatan yang dilakukan oleh orang pribadi. Subjek Pajak dalam negeri, sebagaimana dimaksud dalam Pasal 21 Undang-Undang Pajak Penghasilan. (Mardiasmo, 2011, p. 168).

Pada kesempatan kali ini Penulis akan merancang sebuah aplikasi pengupahan pegawai pada PT. Trisula Garmino Manufacturing tujuan untuk membantu PT. Trisula Garmino Manufacturing dalam mendukung aktivitas perusahaan dalam menghitung upah pegawai. Berdasarkan uraian, maka Penulis membuat sebuah aplikasi dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP (*hypertext Preprocessor*) yang berjudul **“Sistem Informasi Akuntansi Pengupahan untuk Pegawai Tidak Tetap (Studi Kasus pada PT. Trisula Garmino Manufacturing)”**.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dari pembuatan proyek akhir ini adalah

- a. Bagaimana membangun sistem informasi berbasis web untuk pengupahan pegawai tidak tetap dan perhitungan pph 21 pada PT. Trisula Garmino Manufacturing?
- b. Bagaimana menghasilkan *output* laporan pengupahan, laporan lembur, SPT dan slip upah pada PT. Trisula Garmino Manufacturing?

1.3 Tujuan

Adapun tujuan dari pembuatan proyek akhir ini adalah

- a. Membangun sistem informasi berbasis web untuk pengupahan pegawai tidak tetap dan perhitungan pph 21 pada PT. Trisula Garmino Manufacturing.
- b. Membangun sistem informasi yang mampu menghasilkan *output* laporan pengupahan, laporan lembur, SPT dan slip upah pada PT. Trisula Garmino Manufacturing.



1.4 Batasan Masalah

Pada proyek ini yang menjadi batasan masalah adalah

- a. Pembuatan aplikasi ini dibatasi hanya pada proses pengolahan pengupahan untuk pegawai tidak tetap di PT. Trisula Garmino Manufacturing sesuai dengan standar atau ketentuan di PT. Trisula Garmino Manufacturing tersebut.
- b. Aplikasi ini hanya diakses oleh bagian keuangan dan dapat juga diakses oleh bagian HRD.
- c. Aplikasi ini hanya menangani perhitungan upah pegawai tidak tetap, SPT dan perhitungan PPh 21.
- d. Metode yang digunakan dengan metode *waterfall* hanya sampai metode pengujian.

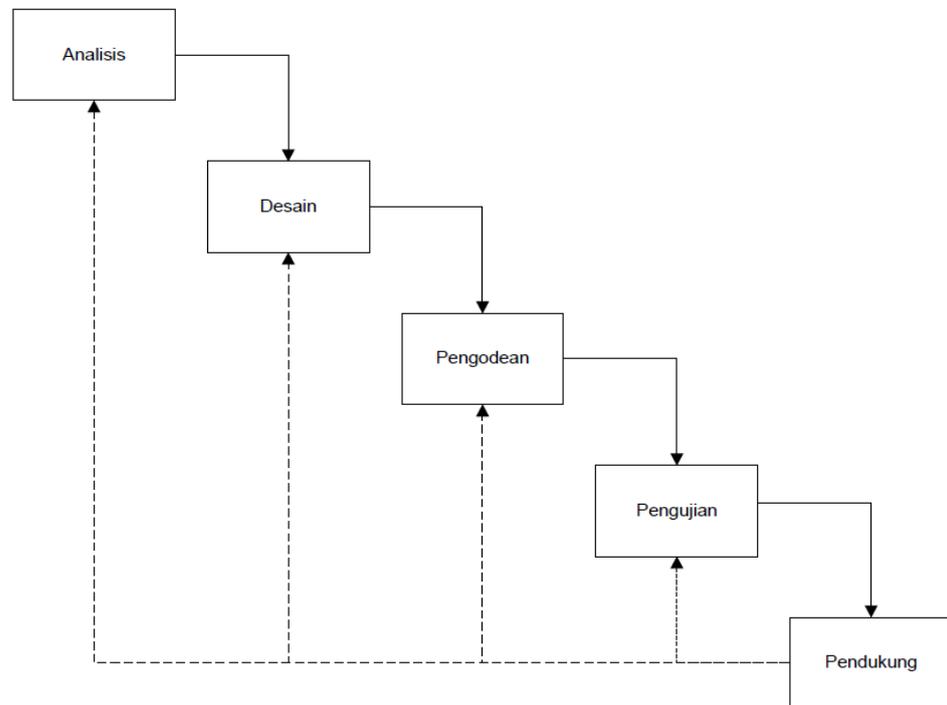
1.5 Definisi Operasional

Adapun istilah-istilah yang terdapat dalam dokumen adalah

- a. Sistem informasi akuntansi adalah kumpulan sumber daya, seperti manusia dan peralatan yang dirancang untuk mengubah data keuangan dan data lainnya ke dalam informasi, informasi tersebut dikomunikasikan kepada para pembuat keputusan.
- b. Pengupahan adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh perusahaan secara periodik dalam memberikan tanda jasa (uang) kepada pegawai atas pekerjaan yang mereka lakukan untuk perusahaan. Selain memberikan uang upah, perusahaan juga memberikan tunjangan berupa uang lembur.
- c. Pegawai tidak tetap adalah pegawai yang hanya menerima penghasilan apabila pegawai yang bersangkutan bekerja, berdasarkan jumlah hari bekerja, jumlah unit hasil pekerjaan yang dihasilkan atau penyelesaian suatu jenis pekerjaan yang diminta oleh pemberi kerja.

1.6 Metode Pengerjaan

Metodologi yang digunakan selama mengerjakan proyek akhir yaitu *Sistem Development Life cycle (SDLC)* dengan metode *waterfall*. SDLC dengan model *waterfall* terdiri dari tahap-tahap sebagai berikut.



Sumber : Rekayasa perangkat Lunak, 2009

Gambar 1.1
Waterfall Model

a. Analisis kebutuhan

Proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara intensif untuk menspesifikasikan kebutuhan perangkat lunak agar dapat dipahami perangkat lunak seperti apa yang dibutuhkan oleh *user*. Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak pada tahap ini perlu untuk didokumentasikan. Pada proses ini dilakukan wawancara pada bagian HRD yaitu Bapak Riza FZ PT. Trisula Garmino Manufacturing dan mengumpulkan beberapa data yang akan digunakan sebagai bahan acuan dalam proses selanjutnya.

b. Desain

Desain perangkat lunak adalah proses multilangkah yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antarmuka, dan prosedur pengodean. Tahap ini mentranslasi kebutuhan perangkat lunak dari tahap analisis kebutuhan ke representasi desain agar dapat diimplementasikan menjadi program pada tahap selanjutnya, yaitu menggunakan DFD, *flowmap*, dan ER-



Diagram. Desain perangkat lunak yang dihasilkan pada tahap ini juga perlu didokumentasikan.

c. Pengkodean

Desain harus ditranslasikan ke dalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain. Pengkodean menggunakan bahasa pemrograman berbasis *web* yaitu PHP menggunakan NetBeans. *Database* yang digunakan adalah MySQL.

d. Pengujian Sistem

Pengujian fokus pada perangkat lunak dari segi logik dan fungsional dan memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (*error*) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan. Metode yang digunakan untuk pengujian adalah metode *black box testing*.

e. Pendukung (*support*) atau Pemeliharaan (*maintenance*)

Tidak menutupi kemungkinan sebuah perangkat lunak mengalami perubahan ketika sudah dikirimkan ke *user*. Perubahan bisa terjadi karena adanya kesalahan yang muncul dan tidak terdeteksi saat pengujian atau perangkat lunak harus beradaptasi dengan lingkungan baru. Tahap pendukung atau pemeliharaan dapat mengulangi proses pengembangan mulai dari analisis spesifikasi untuk perubahan perangkat lunak yang sudah ada, tapi tidak untuk membuat perangkat lunak baru.

f. Dokumentasi

Tahapan ini adalah tahapan terakhir dalam metode pengerjaan, setelah tahap implementasi maka dilakukan penyusunan dokumentasi. Dokumentasi dibuat untuk dapat digunakan sebagai acuan dalam pembuatan aplikasi selanjutnya.

