

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi membuat manusia akan berusaha melakukan sesuatu yang baru dalam berbagai bidang dengan tujuan untuk semakin memudahkan pekerjaannya dan saat ini perusahaan mencari cara untuk mencapai efisiensi perusahaan dalam segala hal tentunya sesuai dengan kebutuhannya.

Dalam era “*new normal*” karena adanya pandemi *Covid-19* saat ini, banyak perusahaan yang tumbang bahkan bangkrut karena adanya penurunan kinerja yang sangat drastis. Bagi perusahaan yang masih bertahan maka pastinya akan mencoba berinovasi terhadap teknologi yang mereka punya agar dapat mencapai efisiensi terutama dalam anggarannya. Sehingga hal tersebut perlu dilakukan dengan sesegera mungkin karena dihadapkan dengan situasi yang semakin tidak menentu..

Pada PT. Anugrah Cipta Distribusi, perhitungan gaji pegawai masih direkapitulasi menggunakan perangkat manual seperti *Ms. Excel*. Setelah itu akan dihitung gaji sesuai absen hadir, pinjaman karyawan, tunjangan yang di dapat dan insentif/bonus karyawan dan PPh karyawan. Hal ini menyebabkan bagian *Human Resources* atau Sumber Daya Manusia (SDM) atau disebut juga dengan Bagian Personalia kerap mengulang pembuatan tabel gaji di tiap bulan dan tabel tunjangan di tiap akhir pekan yang akan direkapitulasi di akhir bulan untuk kebutuhan

perhitungan *payroll* dibulan berikutnya. Kondisi perhitungan *payroll* karyawan yang dilakukan saat ini manual dan mengharuskan membuat tabel baru di tiap bulan sehingga validasi data yang dihasilkan kurang akurat. Hal ini membuat bagian personalia harus menghitung kembali *payroll* yang sudah dibuat, ditambah dengan adanya uang insentif / bonus bulanan sehingga sering membuat terjadinya perselisihan hitungan *payroll*. Setiap karyawan memperoleh total gaji yang belum tentu sama satu sama lain tergantung kinerja masing-masing individu, sehingga sering mempengaruhi sistem apabila sistem tidak dijalankan dengan baik dan memberikan efek kurangnya kualitas informasi yang disajikan sebagai data terbaru yang dihasilkan dan tentunya sangat berpengaruh pada perhitungan anggaran dan target Perusahaan, selain lamanya waktu yang dibutuhkan dalam penyajian laporannya. Sehingga optimalisasi perlu dilakukan. Optimalisasi dimaksud adalah bagaimana aplikasi yang akan dibuat sebisa mungkin dapat diintegrasikan dengan aplikasi yang digunakan saat ini ada namun dapat memberikan informasi yang terperinci, dan akurat, hal ini sesuai dengan tujuan perusahaan yaitu efisien dan efektif,

PT. Anugrah Cipta Distribusi, adalah suatu perusahaan yang bergerak dibidang distribusi barang kebutuhan sehari-hari non sembako, yang telah berdiri sejak tahun 2015. Perusahaan ini memiliki sekitar 150-an karyawan yang terbagi dalam beberapa divisi antara lain : Manajemen, *Human Resource Development*, Operasional, Marketing, Distribusi, dan Pergudangan .

Hal ini tentunya suatu hal yang tidak mudah bagi Bagian *Human Resources Development (HRD)* terutama dalam pengelolaan penggajian.

Sementara saat ini teknologi yang digunakan seperti perusahaan lain pada umumnya hanya sebatas penghitungan gaji, absensi dan pajak sedangkan untuk penghitungan *insentif* ataupun bonus masih dilakukan dengan manual sehingga sangat dimungkinkan terjadinya kesalahan dan membutuhkan waktu yang lama. Oleh karena adanya permasalahan tersebut maka dibutuhkan *payroll manajemen* yang bersifat sistematis, presisi, efisien, dapat menampilkan insentif/bonus sesuai target perusahaan dengan target individu karyawan.

Pada dasarnya, ada beberapa metode yang dapat digunakan dalam pengembangan *payroll manajemen* berbasis *web*, seperti metode *Waterfall*, metode *Agile*, dan metode *RAD (Rapid Application Development)*. Namun, setiap metode memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing dan pilihan metode yang tepat bergantung pada faktor-faktor tertentu, seperti kompleksitas proyek, kebutuhan pengguna, dan sumber daya yang tersedia.

Oleh karena itu dalam penelitian ini sangat mempertimbangkan metode apakah yang bisa digunakan sesuai dengan keinginan perusahaan yaitu hemat biaya, hemat waktu dan tentunya tepat dalam perhitungan sehingga penulis menentukan pilihan yaitu dengan metode *Waterfall* berbasis *Web*. Metode ini dipilih dengan pertimbangan karena metode ini menekankan pada langkah sistematis. Sehingga, proses penciptaan sebuah sistem harus dilakukan secara berurutan, mulai dari tahapan identifikasi kebutuhan sampai ke proses perawatan.

Metode *waterfall* sering dinamakan siklus hidup klasik (*classic life cycle*), dimana hal ini menggambarkan pendekatan yang sistematis dan juga berurutan pada pengembangan aplikasi, dimulai dengan spesifikasi kebutuhan pengguna lalu

berlanjut melalui tahapan-tahapan perencanaan (*planning*), permodelan (*modeling*), konstruksi (*construction*), serta penyerahan sistem ke para pelanggan/pengguna (*deployment*), yang diakhiri dengan dukungan pada aplikasi yang dihasilkan. (Pressman, 2012)

I.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut diatas, maka dapat dirumuskan yang menjadi *fokus* dalam penelitian ini :

- Bagaimana merancang bangun suatu aplikasi *payroll management* berbasis *Web* yang dapat menjawab kebutuhan perusahaan PT. Anugrah Cipta Distribusi untuk mendapatkan informasi gaji karyawan.

I.3 Ruang Lingkup

Berdasarkan latar belakang yang cakupannya begitu luas, maka penulis akan membatasi ruang lingkup sesuai dengan pokok permasalahan :

- a. Untuk menentukan gaji yang diterima karyawan maka ada beberapa komponen yang harus diinput dalam aplikasi yaitu; absensi karyawan, yang akan diakumulasikan dengan gaji pokok, tunjangan, serta insentif., sehingga dihasilkan apa yang disebut dengan “slip gaji” dengan slip gaji ini, karyawan dapat mengetahui berapa gaji keseluruhan yang diterimanya yang telah diinput secara transparan dan detail.
- b. Sesuai dengan permintaan perusahaan integrasi *payroll manajemen* untuk sementara dibatasi berdasar data karyawan bagian *marketing*, jabatan, gaji

- pokok, target individu, dan perhitungan *insentif* dibanding target.
- c. Admin mendapat akses penuh dalam pengelolaan data seperti menambah, mengubah dan menghapus data.
 - d. Pembuatan aplikasi menggunakan metode *Waterfall* berbasis *Web*.
 - e. Perancangan aplikasi menggunakan bahasa pemrograman : HTML, CSS, *Javascript*, PHP, *MySQL*.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah ini adalah mengembangkan sebuah aplikasi *payroll* berbasis *web* yang digunakan admin dalam menghitung gaji berdasarkan data absensi pegawai, tunjangan, dan insentif yang didapat oleh karyawan bagian *marketing* pada PT. Anugrah Cipta Distribusi.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diberikan dari aplikasi ini adalah pemanfaatan teknologi informasi untuk pengelolaan seluruh *payroll* karyawan yang lebih terorganisir sehingga absen pegawai, penghitungan gaji perbulan, tunjangan, insentif serta laporan rekapitulasi lebih cepat, tepat dan akurat untuk keseluruhan data karyawan yang dapat dipahami dengan mudah.