

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan perekonomian semakin berkembang dari waktu ke waktu. Walaupun setiap perusahaan memiliki visi dan misi yang berbeda-beda, namun perusahaan tersebut pasti memiliki tujuan yang ingin dicapai. Untuk mendukung tercapainya tujuan yang ingin dicapai, perusahaan membutuhkan sumber daya, Salah satu sumber daya yang penting bagi perusahaan ialah sumber daya manusia atau karyawan. Untuk mendapatkan jasa dari karyawannya, maka perusahaan harus memberikan bayaran kepada karyawan. Pembayaran jasa karyawan atas apa yang telah diberikan untuk perusahaan biasanya dibedakan menjadi dua jenis, yaitu gaji dan upah. Gaji dan upah ialah unsur penting dan sensitif di dalam perusahaan.

Penggajian yang konvensional dengan perhitungan manual dapat menyebabkan kendala dalam aktivitas penggajiannya termasuk pada proses penggajian, penghitungan gaji, pembuatan slip gaji, dan pembuatan laporan penggajian, Karena jika dilakukan secara konvensional dan menggunakan dokumen fisik, maka penyajian informasinya menjadi kurang cepat, kurang tepat dan akurasi rendah [1] yang dapat mengakibatkan potensi keterlambatan pembayaran gaji, hilangnya laporan penggajian. Selain itu terdapat pula peluang terjadinya kecurangan berupa dimanipulasinya data gaji karyawan oleh pihak tidak bertanggung jawab yang dapat menyebabkan kerugian bagi manajemen perusahaan dan karyawan. [2] Oleh sebab itu, dalam pengelolaan gaji dan upah perusahaan membutuhkan penanganan yang tepat, teratur, dan efektif oleh semua bagian yang terkait.

Pengelolaan penggajian dapat menjadi masalah bagi perusahaan kecil/perusahaan *start-up* karena biasanya perusahaan kecil/perusahaan *start-up* lebih berfokus pada mengelola usaha dan membangun *brand* utama untuk dapat membangun identitas visual dan membedakan merek dari *start-up*nya dari merek yang lain. [3] Selain itu ada juga perusahaan-perusahaan kecil/*start-up* dapat mengalami/masalah dalam *funding*. [4] *Funding* berpengaruh pada saat awal pembentukan perusahaan *start-up* di mana perusahaan membutuhkan dana untuk

operasional dan membayar gaji/upah karyawan. Hal-hal tersebut dapat membuat perusahaan-perusahaan kecil/*start-up* ini menjadi kurang fokus dalam mengelola penggajian. Agar siklus penggajian dapat dilaksanakan dengan lancar dan dapat menghemat dana dari perusahaan-perusahaan *start-up* dan perusahaan kecil maka dibutuhkan sebuah sistem informasi dengan basis *cloud computing* untuk dapat mengelola gaji dan upah karyawan dengan baik. *Cloud computing* merupakan penyimpanan/pengaksesan data dan program melalui internet dari lokasi yang jauh menggunakan komputer [37]. Alasan sistem informasi penggajian ini dibangun berbasis *cloud* adalah untuk mempermudah akses sistem, karena sistem berbasis *cloud* memungkinkan akses dan penggunaan di mana pun dan kapan pun dengan adanya jaringan internet, memiliki cakupan geografis yang baik dengan waktu tercepat, dan tidak menghabiskan banyak dana untuk investasi infrastruktur.

Berdasarkan uraian latar belakang ini, penulis memilih judul “**Pengembangan Sistem Informasi Penggajian Berbasis *Cloud* untuk Perusahaan Kecil/Rintisan**” untuk membangun sistem informasi penggajian berbasis *cloud* yang membantu perusahaan kecil/*start-up* dalam mengelola penggajian.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, yang menjadi masalah pada tugas akhir ini yaitu

1. Penggajian konvensional dengan perhitungan manual dapat menyebabkan kendala dalam aktivitas penggajiannya karena penyajian informasinya menjadi kurang cepat, kurang tepat dan akurasi rendah sehingga berpotensi mengakibatkan keterlambatan pembayaran gaji dan kerugian bagi manajemen perusahaan dan karyawan.
2. Adanya keperluan untuk mengelola gaji dan upah perusahaan dapat memberatkan untuk perusahaan *start-up* karena dapat mengurangi fokus dalam mengelola usaha serta dibutuhkannya karyawan untuk mengelola gaji dan upah perusahaan terutama perusahaan *start-up* dengan pendanaan/*funding* yang terbatas.
3. Metode penyimpanan konvensional memiliki risiko hilang atau rusak sehingga diperlukan prosedur yang memastikan penyimpanan dapat dilacak dan metode penyimpanan yang lebih efektif seperti penggunaan basis data.

1.3 Ruang Lingkup

Ruang lingkup pada pembatasan Tugas Akhir mengenai sistem informasi penggajian ini adalah:

1. Metode penggajian yang disediakan mencakup : Bulanan, Harian, Pro-rata
2. Komponen penggajian yang disediakan mencakup Gaji, Upah, Tunjangan, Denda, Potongan, Tanggungan BPJS oleh Perusahaan, Bonus, Pesangon, *Reimbursement*, Natura dan Potongan PPh 21.
3. Fitur yang disediakan dalam Sistem Informasi Penggajian Berbasis *Cloud* untuk Perusahaan Kecil/Rintisan ini mencakup Ubah Data Perusahaan, Kelola Data Karyawan dan Data Pajak Karyawan, Laporan Gaji Karyawan, Proses Laporan gaji, Pengaturan BPJS Karyawan.

1.4 Tujuan dan Manfaat

Tujuan dari penyusunan tugas akhir ini yaitu untuk menghasilkan sebuah aplikasi pengelolaan penggajian berbasis web untuk banyak perusahaan, terutama untuk perusahaan-perusahaan yang baru merintis usahanya.

Manfaat dari pembuatan tugas akhir ini yaitu:

1. Membantu perusahaan yang menggunakan pemrosesan manual pada siklus penggajian untuk beralih ke pemrosesan yang terkomputerisasi sehingga penyajian slip gaji dan laporan penggajian menjadi lebih cepat, tepat dan akurat.
2. Membantu perusahaan kecil dan rintisan dalam mengelola gaji dan upah perusahaan dari sisi pendanaan sehingga dana tersebut dapat dialokasikan ke area lain dan fokus perusahaan sehingga dapat berfokus pada pengelolaan usaha
3. Memberikan solusi penyimpanan data penggajian secara daring sehingga meminimalkan risiko data tersebut hilang atau rusak dan mudah dicari dan dianalisis di kemudian hari.
4. Membantu memberikan pengendalian internal untuk mencegah data penggajian dimanipulasi.

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian yang digunakan pada Tugas Akhir ini adalah *Rapid Application Development (RAD)*. Terdapat 3 fase yang harus dilakukan dalam *Rapid Application Development*, yaitu:

1. Fase Perencanaan Persyaratan (*Requirements Planning Phase*)

Pada fase ini, penulis akan melakukan perencanaan kebutuhan sistem dengan menggambarkan bagian-bagian fungsional sistem ke dalam diagram *Use Case*, serta menuliskan penjelasan lebih lanjut menggunakan narasi/skenario *Use Case*.

2. Fase *Workshop* Desain RAD (*RAD Design Workshop*)

Pada fase ini mencakup aktivitas-aktivitas sebagai berikut:

- a. Merancang UI/UX aplikasi web dalam bentuk wireframe dengan aplikasi Figma.
- b. Merancang basis data MySQL.

3. Fase Implementasi (*Implementation*)

Pada fase implementasi, mencakup aktivitas-aktivitas sebagai berikut:

- a. Membangun basis data dengan menggunakan aplikasi layanan manajemen basis data MySQL.
- b. Membangun *front-end* aplikasi web dengan menggunakan pustaka *React JS*.
- c. Membangun *back-end* aplikasi web dengan menggunakan *platform Node JS*.

UNIVERSITAS
MIKROSKIL