

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Setiap perusahaan atau badan usaha selalu membutuhkan faktor tenaga manusia dalam hal ini adalah karyawan atau buruh, peran serta buruh dalam melaksanakan tugasnya sangat mendukung pencapaian tujuan perusahaan dibutuhkan adanya balas jasa atau bayaran yang sesuai bagi buruh yang dapat menjadi salah satu usaha untuk memacu kinerja buruh. Pemberian gaji merupakan kegiatan rutin bagi perusahaan sehingga merupakan pengeluaran perusahaan yang relatif besar karena itu diperlukan suatu sistem penggajian yang dapat mengelola data dengan cepat agar dalam pelaksanaan penggajian dari perhitungan sampai pembayaran dapat berjalan dengan efisien dan lancar. Dengan cara tersebut maka akan memberi kemudahan dalam pengawasan pelaksanaan penggajian.

CV. Anugera Bintang Jaya menerapkan sistem pembayaran upah untuk buruh secara konvensional. Sistem konvensional ini yang mengakibatkan kesulitan dalam hal pencarian data-data yang berhubungan dengan pembayaran upah karena data masih disimpan dalam bentuk arsip seperti data perhitungan tarif upah, lokasi, jumlah uang harus disiapkan dan lain-lain. Hal ini membuat sistem pembayaran upah terhadap buruh menjadi kurang efektif dan kurang terawasi secara baik.[1]

Sistem manual memiliki keterbatasan, seperti: lamanya waktu perhitungan gaji yang disebabkan oleh kompleksitas golongan; terdapat resiko kesalahan perhitungan gaji yang diberikan yang akan merugikan atau menguntungkan salah satu pihak; tidak ada database karyawan, sehingga manajemen akan sulit untuk menentukan lama waktu bekerja karyawan sebagai bahan pertimbangan kenaikan gaji dan jabatan.

Gaji didefinisikan secara umum sebagai pembayaran atas jasa yang diberikan kepada karyawan, baik yang memiliki jabatan maupun karyawan pelaksana. Dalam pelaksanaan sistem penggajian di tiap-tiap perusahaan tidak selalu sama, hal tersebut tergantung dari kondisi perusahaan. Jumlah gaji dan upah

yang akan diterima karyawan menjadi beban tanggung jawab perusahaan selama periode tertentu. Pemrosesan gaji karyawan dimasukkan dan di proses secara manual menggunakan Microsoft Excel. Semua data buruh juga disimpan dalam bentuk Microsoft Excel yang mengakibatkan banyaknya ketidaksamaan format data dan data yang kosong. Tidak lupa juga besarnya resiko kehilangan data dan terbatasnya data yang disimpan. Belum lagi berkemungkinan salah hitung ketika memproses gaji buruh dan juga banyaknya waktu dihabiskan untuk membuat slip gaji seluruh buruh tersebut secara manual[2].

Sistem penggajian berfungsi mencatat dan memproses data yang digunakan untuk membayar gaji pegawai atas layanan atau prestasi yang telah diberikan. Mengingat pentingnya peranan sistem penggajian maka sistem tersebut didesain dengan baik agar dapat memberikan layanan yang mencukupi bagi pegawai serta dapat membantu memberikan dukungan informasi bagi pihak manajemen dalam mengambil keputusan, khususnya yang menyangkut informasi dan data yang benar. Dengan sistem informasi penggajian akan membantu dalam proses pengelolaan data gaji karyawan sehingga admin memperoleh kemudahan dalam mengoperasikan sistem. Penggunaan skil bisnis dan perangkat lunak dalam aplikasi bisnis dunia nyata menunjukkan pengetahuan bisnis dan keahlian untuk spreadsheet, database, dan alat pembuatan halaman web. Sistem berbasis web lebih mudah untuk dioperasikan karena lebih mudah, lebih sederhana dan efisien daripada konvensional yang manual sehingga data hilang dan rusak. Sistem juga memudahkan perusahaan untuk mengelola data pegawai dan mendapatkan informasi laporan gaji[3]. Masalah penggajian adalah masalah yang rumit, sebab masalah ini tidak saja menyangkut berapa rupiah seorang digaji atas pekerjaannya, melainkan implikasi yang luas ditinjau dari sistem pengupahan. Berdasarkan uraian diatas, maka penyusun memilih judul “Aplikasi Upah Buruh Pasir Kuarsa Pada CV. Anugera Bintang Jaya Berbasis Android”.

1.2 Rumusan Masalah

Sudah dapat diketahui dari uraian latar belakang sebelumnya, maka masalah pada penelitian ini dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana membuat Aplikasi Upah Buruh Pasir Kuarsa Pada CV. Anugera Bintang Jaya Berbasis Android?
2. Bagaimana cara menyelesaikan masalah pemberian upah pada CV. Anugera Bintang Jaya?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang yang telah dibahas sebelumnya, maka didapatkan batasan masalah, yaitu :

1. Aplikasi ini hanya digunakan untuk melihat upah hasil pekerjaan buruh dan mengisi pekerjaan buruh pasir kuarsa (sisi buruh) dan manajemen data upah buruh pasir kuarsa (sisi admin) di CV. Anugera Bintang Jaya pada suatu periode berbasis Android.
2. Aplikasi ini dibuat menggunakan Sistem Operasi Windows 10, JDK java minimal Open JDK, SDK Android, Android Studio. Visual Studio Code, *Xampp*, *Localhost Php MyAdmin* untuk membuat web.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Membuat Aplikasi Upah Buruh Pasir Kuarsa Pada CV. Anugera Bintang Jaya Berbasis Android.
2. Menyelesaikan permasalahan admin dalam mendata pekerjaan buruh.

Adapun Manfaat dalam penelitian ini yaitu:

1. Buruh bisa melihat berapa hasil yang harus diperoleh, apakah sudah mencapai target yang dibutuhkan supaya menjadi motivasi buruh tersebut bekerja lebih giat lagi.
2. Menghasilkan output berupa laporan yang dibutuhkan sesuai kebutuhan pada CV. Anugera Bintang Jaya.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistem Penulisan ini bertujuan untuk memberikan gambaran pembagian bab – bab dalam laporan skripsi ini, yaitu :

BAB I PENDAHULUAN

Berisi tentang latar belakang, perumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, batasan masalah dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang penjelasan dan uraian secara teori yang menjelaskan tentang teori-teori yang mendukung dalam perencanaan dan pembuatan aplikasi, mulai dari perencanaan konsep, langkah-langkah dasar dan teknik penyajian aplikasi. Bab ini menjelaskan tentang *tools software* yang digunakan untuk keperluan penelitian.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisi tentang penjelasan mengenai model pengembangan perangkat lunak yang digunakan, metode penelitian dan *tools* atau alat bantu merancang aplikasi.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi definisi masalah, pemecahan masalah, analisa hasil solusi, analisa kebutuhan sistem, perancangan sistem, model, metode, *tools*, pengembangan perangkat lunak dan juga membahas hasil aplikasi yang dibuat.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran terkait dengan aplikasi yang telah dibuat dan pengembangannya untuk lebih lanjut.