

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Aplikasi adalah suatu program komputer yang dibuat untuk mengerjakan dan melaksanakan tugas khusus dari pengguna. Aplikasi merupakan rangkaian kegiatan atau perintah untuk dieksekusi oleh komputer.

Bagi Perusahaan, sistem gaji yang telah ada bukan semata-mata hanya untuk memenuhi Peraturan Pemerintah dalam kaitannya dengan Upah Minimum Regional (UMR), tetapi yang lebih penting lagi yaitu untuk menciptakan keseimbangan antara apa yang diberikan Karyawan pada Perusahaan diimbangi dengan apa yang diberikan Perusahaan untuk Karyawannya.

Dalam hal ini tampaknya sederhana, tapi pada kenyataannya sangat sulit. Di era teknologi yang berkembang saat ini, ternyata masih banyak perusahaan pemerintah maupun swasta yang masih menggunakan cara manual dalam proses pengolahan data karyawan dan perhitungan gaji karyawan.

Apabila di dalam penghitungan gaji memakan yang relatif lama dan terjadi secara terus-menerus akan mengakibatkan keterlambatan dalam pemberian gaji. Selain itu juga akan merugikan perusahaan dalam hal waktu, dimana seharusnya bisa dipergunakan untuk hal lain karena permasalahan ini mengakibatkan terhambatnya kegiatan-kegiatan yang lain. Dalam menangani permasalahan ini diperlukan suatu sistem yang memudahkan, cepat dan tepat serta akurat, maka kebutuhan akan perbaikan sistem yang lama harus segera ditangani karena sudah sangat mendesak.

1.2 Rumusan Masalah

Dengan mempertimbangkan keterbatasan tenaga, biaya, waktu dan kemampuan maka aplikasi ini dibuat agar bisa dipergunakan untuk memberikan kemudahan bagian keuangan dalam mengelola data karyawan dan perhitungan gaji karyawan dengan menggunakan aplikasi dan komputer sebagai sarana dalam proses pengolahan data karyawan dan perhitungan gaji karyawan. Dengan

begitu bagian keuangan tidak harus melakukan perhitungan gaji karyawan secara manual.

Untuk menunjang kinerja staff bagian keuangan di SmartKids Colleague maka dibuatlah Aplikasi Penggajian SmartKids Colleague berbasis Java Desktop.

1.3 Ruang lingkup

Dari pembuatan skripsi ini, untuk mengatasi permasalahan yang ada maka penyusun membatasi permasalahan sebagai berikut :

- 1) Proses perhitungan gaji untuk bagian pengajar dihitung berdasarkan banyaknya waktu mengajar, tunjangan makan dan tunjangan transportasi.
- 2) Proses perhitungan untuk bagian manajemen dihitung berdasarkan gaji pokok, dan gaji pokok untuk bagian manajemen dipengaruhi oleh jabatan dan lamanya masa bekerja.
- 3) Tunjangan anak dan Assuransi tidak termasuk dalam perhitungan gaji.
- 4) Rincian potongan-potongan yaitu terdiri dari potongan pajak, potongan kasbon dan potongan ijin.

- 5) Rakapitulasi gaji pegawai bagian pengajar, dan bagian manajemen dirinci setiap tanggal 5.
- 6) Jumlah gaji bersih yang diterima oleh pegawai bagian pengajar dan asissten pengajar yaitu berdasarkan total banyaknya waktu mengajar, ditambah total tunjangan transport dan tunjangan makan yang kemudian dikurangi total potongan.
- 7) Jumlah gaji bersih yang diterima oleh karyawan manajemen yaitu berdasarkan gaji pokok ditambah tunjangan makan yang kemudian dikurangi total potongan.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dilakukannya penelitian ini adalah membuat Aplikasi Penggajian Karyawan SmartKids Colleague yang terkomputerisasi dengan baik, sehingga dapat mempercepat dalam mengolah dan mengakses data. Serta memudahkan kegiatan proses penggajian karyawan yang diharapkan dapat membantu SmartKids Colleague dalam proses perhitungan gaji dan pembuatan laporan.