

Aplikasi Pengupahan

by Heri Purwanti

Submission date: 17-Apr-2023 10:08AM (UTC+0700)

Submission ID: 2066646621

File name: APLIKASI_PENGUPAHAN_TOUR_GUIDE_PADA_CV._SATU_HOLIDAY_TOUR.pdf (321.54K)

Word count: 2130

Character count: 13414

APLIKASI PENGUPAHAN *TOUR GUIDE* PADA CV. SATU HOLIDAY TOUR DAN TRAVEL BANDUNG

¹Heri Purwanto, ²Yolanda Ashary

¹Program Studi Teknik Informatika, STMIK LPKIA Bandung

²Program Studi Komputerisasi Akuntansi, LPKIA Bandung

¹yolandaasharyyyy@gmail.com

²heripurwanto@lpkia.ac.id

ABSTRAK

CV. Satu Holiday Tour dan Travel Bandung adalah suatu perusahaan jasa yang bergerak di bidang biro perjalanan wisata dan berdiri sejak tahun 2016. Sistem pengupahan *tour guide* pada perusahaan ini dilakukan setiap kali *tour guide* jalan membawa wisatawan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat sebuah aplikasi yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan mengenai pengupahan *tour guide*. Metodologi yang digunakan adalah *prototyping* dengan tool *Flowmap*, *Data Flow Diagram* (DFD), dan *Entity Relationship Diagram* (ERD), bahasa pemrograman menggunakan *Visual Basic for Application* dengan *database Microsoft Access*. Hasil dari aplikasi pengupahan *tour guide* ini, dapat memudahkan pekerjaan dalam hal pembuatan slip upah *tour guide* dan pembuatan laporan pengeluaran upah dengan baik, Sehingga dalam penyajian informasi menjadi lebih cepat dan akurat. Aplikasi yang telah dirancang ini dapat dikembangkan menjadi aplikasi berbasis *mobile Application* untuk kemudahan dan kepraktisan dalam pemakaiannya

Kata kunci: Aplikasi, Pengupahan, *Prototyping*, *Tour Guide*, *DFD* (*Data Flow Diagram*).

I. PENDAHULUAN

Setiap perusahaan tentu memiliki Sumber Daya Manusia (SDM). Dengan adanya pegawai, perusahaan mempunyai kewajiban untuk membayar upah pegawai (Raeni, et al., 2019). Upah dapat diartikan sebagai suatu imbalan yang diperoleh pekerja dari majikan atas prestasi yang telah mereka berikan berdasarkan perjanjian kerjanya (Wuryanti, et al., 2014).

CV.Satu Holiday Tour dan Travel Bandung merupakan suatu perusahaan jasa yang bergerak di bidang biro perjalanan wisata, yang mana bertugas untuk memberikan penerangan atau informasi tentang segala sesuatu yang berkaitan dengan dunia wisata pada umumnya dan perjalanan wisata pada khususnya. Perusahaan memiliki target pelanggan dari beberapa negara seperti Brunei, Malaysia, dan Singapore sehingga jarang sekali mendapat pelanggan pribumi. Selain itu

juga masih terdapat permasalahan mengenai pengupahan *tour guide* tersebut. Sehingga belum memberikan hasil yang maksimal.

Salah satu alternatif yang dapat membantu menyelesaikan masalah tersebut adalah dengan menerapkan teknologi informasi dalam suatu perusahaan atau instansi untuk membantu membuat slip pembayaran upah kepada *tour guide* dan laporan pengeluaran upah, yaitu dengan membuat aplikasi pengupahan *tour guide* menggunakan *Microsoft Access*.

Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang memiliki kesamaan dengan topik penelitian ini diantaranya (Rasunah, et al., 2019) membuat penelitian dengan judul "Pembangunan Perangkat Lunak Penggajian dan Pengupahan berdasarkan Indeks Penilaian Kinerja dan Kehadiran Karyawan." dan berdasarkan penelitian (Putri, et al., 2018) membuat penelitian dengan judul "Implementasi Perhitungan

Gaji dan PPh Pasal 21 Karyawan Berbasis Web.”

Sejalan dengan beberapa penelitian diatas, terdapat perbedaan pada metode pengembangan aplikasinya, yaitu metode *waterfall*. Maka yang jadi pembeda pada penelitian ini yaitu metode pengembangan aplikasi *prototype*

Identifikasi Masalah

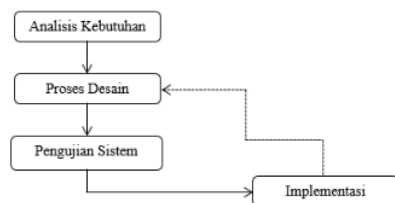
1. Penyimpanan *form* presensi dan data *tour guide* yang hilang ataupun rusak.
2. Belum adanya slip atau bukti bayar saat *tour guide* menerima upah sehingga akan menyulitkan saat pembuatan laporan pengeluaran upah.

Tujuan Penelitian

1. membuat sebuah aplikasi yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan mengenai pengupahan *tour guide*.
2. untuk membuat slip upah dan laporan pengeluaran upah *tourguide*.

Metodologi Sistem Pengembangan

Metode pengembangan aplikasi yang dipakai yaitu metode *prototype*. Model *Prototype* adalah metode proses pembuatan aplikasi yang dibuat secara terstruktur dan memiliki beberapa tahap-tahap yang harus dilalui pada pembuatannya (Lugina, 2005):



Gambar 1.2 Tahapan *Prototype*
(Nana Suarna, et al, 2020)

II. LITERATUR REVIEW

Upah dapat diartikan sebagai suatu imbalan yang diperoleh pekerja dari majikan atas prestasi yang telah mereka berikan berdasarkan perjanjian kerjanya (Wuryanti, et al., 2014). Sering kali permasalahan upah muncul, melainkan menurunkan tingkat produktivitas dan

tingkat daya belinya. (Faozi & Rahmiyanti, 2016).

Segala hal yang berhubungan dengan upah harus didukung dengan formulir, catatan atau bukti-bukti pendukung lainnya yang sesuai dengan peraturan yang berlaku secara umum, atau peraturan yang dibuat dan berlaku dalam perusahaan tersebut. Upah dalam perusahaan jika disusun dan diimplementasikan secara baik dan benar, maka dapat meningkatkan kepercayaan diri bagi para pegawai (Purba, 2016).

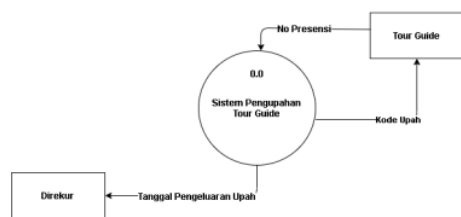
Proses pencatatan dan perhitungan yang dilakukan menyebabkan beberapa permasalahan. Permasalahan tersebut yaitu tidak adanya pencatatan data karyawan (Rasunah, et al., 2019). Oleh sebab itu, maka perlu menerapkan aplikasi yang dapat membantu bagian administrasi untuk merekap presensi karyawan dan bagian keuangan untuk menghitung upah karyawan (Putri, et al., 2018). Meskipun demikian banyak hal yang harus diperhatikan dalam perancangan sebuah sistem yang menggunakan *database* (Warman & Ramdaniansyah, 2018). dan juga aplikasi ini membutuh kan perangkat keras juga membutuhkan perangkat lunak atau *software* sebagai pendukung untuk kebutuhan aplikasi (Yanuar & Nurhapipah, 2019).

Model pengembangan perangkat lunak tersebut *waterfall*, *prototype*, *iterative*, *spiral*, *rapid application development* (RAD) dan lainnya (Susanto & Andriana, 2016). Prototyping, dimulai dengan pengumpulan kebutuhan pelanggan terhadap perangkat lunak yang akan dibuat, mendefinisikan objektif keseluruhan dari software, mengidentifikasi segala kebutuhan, kemudian dilakukan “perancangan kilat” yang difokuskan pada penyajian aspek yang diperlukan agar pelanggan lebih terbayang dengan apa yang sebenarnya diinginkan (Mubarok, et al., 2015). Maka harus ada kerjasama yang baik diantara keduanya sehingga pengembang akan mengetahui dengan baik apa yang diinginkan pengguna (Purnomo, 2017). Model pengembangan *Prototype*

lebih cocok untuk sistem atau perangkat lunak yang bersifat *customize*, artinya *software* yang diciptakan berdasarkan permintaan dan kebutuhan (bahkan situasi atau kondisi) tertentu (Susanto & Andriana, 2016).

III. ANALISIS DAN PERANCANGAN

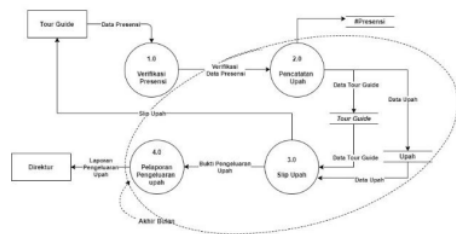
Diagram Context



Gambar 3.1 Diagram Context

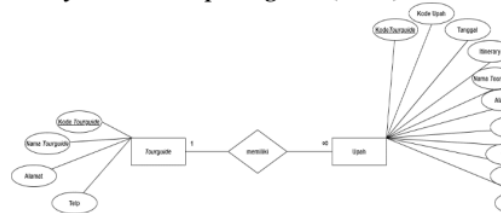
6

Data Flow Diagram (DFD)



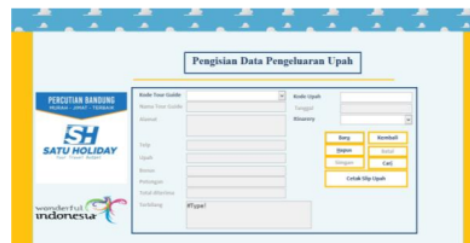
Gambar 3.2 DFD (Data Flow Diagram)

Entity Relationship Diagram (ERD)



Gambar 3.3 Entity Relationship Diagram (ERD)

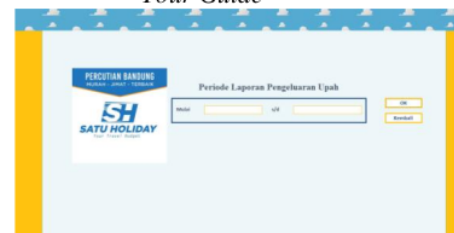
IV. IMPLEMENTASI



Gambar 4.1 Halaman Form Input Pengupahan



Gambar 4.2 Tampilan Report Slip Upah Tour Guide



Gambar 4.3 Tampilan Form Periode Laporan Pengeluaran Upah



Gambar 4.4 Tampilan Hasil Pencarian Laporan Pengeluaran Upah

Hasil Pengujian Fungsionalitas Form Input Data Pengeluaran Upah:

| ID | Deskripsi Pengujian | Hasil yang diharapkan | Hasil Pengujian |
|----|--|--|-----------------|
| 1 | Mencoba menghapus data yang belum terdaftar/data yang belum di masukkan. | Menampilkan pesan “cari terlebih dahulu data yang akan di hapusnya!” bahwa data perlu dicari terlebih dahulu | Sesuai harapan |
| 2 | Mencoba menghapus data upah yang telah terdaftar | Menampilkan pesan konfirmasi “apakah data akan dihapus?” | Sesuai harapan |
| 3 | Mencoba menekan tombol “Baru” | Menampilkan secara otomatis kode upah | Sesuai harapan |
| 4 | Menekan pilihan (<i>combo box</i>) pada kode <i>tour guide</i> | Menampilkan pilihan <i>tour guide</i> yang diperlukan. | Sesuai harapan |
| 5 | Menekan pilihan (<i>combo box</i>) pada <i>Itinerary</i> | Menampilkan pilihan <i>Itinerary</i> dan juga nominal upah yang | Sesuai harapan |

| | | | |
|----|---|---|----------------|
| | | sesuai dengan <i>Itinerary</i> secara otomatis. | |
| 6 | Mencoba memasukan data dan membatalkannya | Mengosongkan <i>form</i> kembali. | Sesuai harapan |
| 7 | Mengisikan data pengeluaran upah dengan benar | Sistem akan langsung menyimpan data pengeluaran upah tersebut dan akan muncul pesan konfirmasi bahwa data tersebut benar akan disimpan. | Sesuai harapan |
| 8 | Mengisikan nominal minus pada kolom “Bonus” | Menampilkan peringatan bahwa kolom bonus tidak bisa diisikan dengan nominal minus | Sesuai harapan |
| 9 | Mencari data upah yang sudah terdaftar | Menampilkan <i>form</i> cari data upah berdasarkan kode upah dan data muncul pada <i>form input</i> pengupahan. | Sesuai harapan |
| 10 | Mencoba menekan tombol “Refresh” | <i>form</i> akan di atur ulang kembali menjadi kosong. | Sesuai harapan |

| | | | |
|----|---|-----------------------------------|----------------|
| 11 | Menekan Tombol “Cetak Slip Upah” setelah data yang dibutuhkan muncul pada <i>form</i> | Menampilkan report Slip Upah | Sesuai harapan |
| 12 | Menekan tombol “Kembali” pada <i>form input</i> pengupahan | Menampilkan kembali halaman utama | Sesuai harapan |

| | | |
|---|----------------|--|
| “Kembali” pada <i>form</i> periode laporan pengeluaran upah | halaman utama. | |
|---|----------------|--|

Hasil Pengujian Fungsionalitas Form Periode Laporan Pengeluaran Upah:

| ID | Deskripsi Pengujian | Hasil yang diharapkan | Hasil Pengujian |
|----|--|---|-----------------|
| 1 | Memasukkan tanggal sesuai dengan periode yang dibutuhkan, lalu menekan tombol “OK” pada <i>form</i> periode laporan pengeluaran upah | Menampilkan report laporan pengeluaran upah berdasarkan tanggal yang dimasukkan. | Sesuai harapan |
| 2 | Memasukkan tanggal yang tidak sesuai/tanggal mundur | Menampilkan peringatan bahwa tanggal yang dimasukkan salah dan harus memasukkan tanggal ulang | Sesuai harapan |
| 3 | Menekan tombol | Menampilkan kembali | Sesuai harapan |

V. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil perancangan dan pengujian aplikasi pengupahan *tour guide* yang dilakukan, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Aplikasi ini dapat membantu pihak perusahaan khususnya bagian Keuangan dalam menyelesaikan permasalahan mengenai pengupahan. Hal tersebut diperkuat dengan surat keterangan dari pihak perusahaan dan hasil kuisioner mengenai aplikasi ini dengan 100% responden/calon pengguna yang menyatakan “YA”/setuju bahwa aplikasi pengupahan tersebut sudah sesuai dengan kebutuhan perusahaan.
2. Terdapat 100% responden/calon pengguna menyetujui bahwa aplikasi ini mampu menyimpan data *tour guide* dan data upah serta memudahkan dalam membuat slip upah *tourguide*, rekapitulasi pengeluaran upah dan laporan pengeluaran upah. Sehingga pengupahan pada perusahaan CV.Satu Holiday Tour dan Travel dapat berjalan optimal.

SARAN

Berdasarkan kesimpulan yang telah diuraikan, Aplikasi Pengupahan ini dapat dijadikan sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya mengenai Pengupahan. Dan diharapkan untuk peneliti selanjutnya, dapat mengembangkan aplikasi ini lebih luas lagi tidak hanya untuk komputer

desktop atau laptop tetapi juga dapat dibuat aplikasi berbasis *mobile Application* untuk kemudahan dan kepraktisan dalam pemakaian terutama pada perusahaan CV.Satu Holiday Tour dan Travel Bandung.

DAFTAR PUSTAKA

- Afyenni, R. (2014, April). Perancangan Data Flow Diagram Untuk Sistem Informasi Sekolah (Studi Kasus Pada SMA Pembangunan Laboratorium UNP). *TEKNOIF*, 2(1), 35.
- Andriana, A. D., & Susanto, R. (2016). Perbandingan Model Waterfall dan Prototyping. *Majalah Ilmiah UNIKOM Vol.14 No. 1*, 43.
- Ardiansyah, R., & Sofiah, E. (2019). Administrasi Terpadu Kecamatan (Paten) Di Kecamatan Tarogong Kidul Kabupaten Garut, Pengembangan Sistem Informasi Registrasi Pelayanan. *Jurnal Wawasan Ilmiah, Volume 9 No. 1*, 41Arief. (2011 : 8). *Pengertian Pemrograman PHP*. Yogyakarta: Andi.
- Ardiansyah, R., & Sofiah, E. (2019). Pengembangan Sistem Informasi Registrasi Pelayanan Administrasi Terpadu Kecamatan (Paten) Di Kecamatan Tarogong Kidul Kabupaten Garut . *Jurnal Wawasan Ilmiah Manajemen dan teknik Informatika, Volume 9 No. 1*, 42.
- Arwini, N. P. (2020). Penerapan Undang Undang Nomor 13 Tahun 2003 Pada Sistem Upah Di Indonesia. *VASTUWIDYA Vol. 3, No.1*, 53.
- Christian, L., Rostianingsih, S., & Adipranata, R. (2016). Aplikasi Perhitungan Harga Pokok Produksi Pada PT . X Menggunakan Metode Job Order Costing.
- Faozi, M. M., & Rahmiyanti, P. I. (2016). Sistem Pengupahan Tenaga Kerja Home Industri perpektif Ekonomi Islam. *Jurnal Penelitian Hukum Ekonomi Syariah, Vol 4, No 1*.
- Gunawan, R. (2019). Perancangan Aplikasi Data Pasien Klinik Berbasis Web Pada Klien PT. Citra Global Dinamika.
- Krismandi, A., Lestari, A. F., Pitriyah, A., Mardangga, I. P., Astuti, M., & Saifudin, A. (2019). Pengujian Black Box berbasis Equivalence Partitions pada Aplikasi Seleksi Promosi Kenaikan Jabatan. *Jurnal Teknologi Sistem Informasi dan Aplikasi*, 155-161.
- Ladjamudin. (2013). Analisis dan Desain Sistem Informasi. Graha Ilmu. Yogyakarta.
- Lugina, R. S. (2005). Rancang Bangun Multimedia Pembelajaran Dengan Berbantu Metode Explicit Intruccion Untuk Mata Pelajaran Algoritma Dan Pemograman Dasar Pada Materi Sorting.
- Magdalena, L., Suwandi, & Martian, T. (2019). Analisa Perbandingan Perhitungan Harga Pokok Produksi Metode Full Costing Dengan Variable Costing Dalam Menentukan Harga Jual. *Jurnal Digit*, 9(1), 23-33.
- Mubarok, F., Harliana, & Hadijah, I. (2015). Perbandingan Antara Metode RUP dan Prototipe Dalam Aplikasi Penerimaan Siswa Baru Berbasis Web. *Citec Journal* , Vol. 2, No. 2., 114.

- Mulyadi. (2016). *Sistem Akuntansi* (Empat ed.). Jakarta: Salemba Empat.
- Nana Suarna, et al. (2020). Pengelolaan Jenjang Karir Karyawan Melalui Aplikasi Web Menggunakan Metode Prototype di Pintex Cirebon.
- Nugraha, I. H., & Resita, R. (2019). Sistem Informasi Pendataan Nilai Siswa MTs. Nurul Fiqhiyah. *Jurnal Teknik Informatika Vol. 7 No. 1*, 51-60.
- Purba, D. H. (2016). Sistem Informasi Akuntansi Penggajian Dan Pengupahan: Studi Kasus Pada Sebuah Rumah Sakit. *Jurnal Manajemen, Volume 4 Nomor 1*, 15.
- Purnomo, D. (2017). Model Prototyping Pada Pengembangan Sistem Informasi. *JIMP - Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan, Vol.2 No.2*, 55.
- Putra, A. D., & Darma, T. B. (2017). Perancangan Aplikasi Informasi Penyewaan Mobil Pada Bagian Admin Menggunakan Visual Basic Dan Database Microsoft Access 2007. *JUPITER-Jurnal Penerapan Ilmu-Ilmu Komputer, Vol3 No.1*, 27.
- Putri, V. S., Asniar, & Samaji, I. (2018). Implementasi Perhitungan Gaji dan PPh Pasal 21 Karyawan Berbasis Web. *e-Proceeding of Applied Science, Vol.4, No.3*, 2227.
- Raeni, R., Wisna, N., & Karismariyanti, M. (2019). Aplikasi Berbasis Web Pada Penghasilan dan Kehadiran Pegawai Menggunakan RFID (Studi Kasus : Butik Malla Ramdani, Bandung). *e-Proceeding of Applied Science, Vol.5, No.3*, 2579.
- Rasunah, S., Yuniar, I., & Kotjoprayudi, R. B. (2019). Pembangunan Perangkat Lunak Penggajian dan Pengupahan Berdasarkan Indeks Penilaian Kinerja dan Kehadiran Karyawan. *e-Proceeding of Applied Science , Vol.5, No.3*, 2695.
- Sovia ,R., & Febio, J. (2011). Membangun Aplikasi E-Library Menggunakan HTML, PHP SCRIPT,. *Jurnal PROCESSOR Vol. 6, No.2*, 41.
- Susanto, R., & Andriana, A. D. (2016). Perbandingan Model Watrefall dan Prototyping Untuk Pengembangan Sistem Informasi. *Majalah Ilmiah UNIKOM, Vol.14 No. 1*, 42.
- Utami, T. (2016). Perancangan Sistem Akuntansi Penjualan Dalam Menunjang Efektivitas Pengendalian Internal AHA Group Property Surabaya. *Income, Vol.01 No.02*, 184-193.
- Verawati, M. Y. (2020). Aplikasi Laporan Arus Kas Pada PT. Saritama Cipta Usaha Bandar Lampung.
- Veronika, N. D., & Darnita, Y. (2015). Rancangan Bangun Aplikasi Tes TOEFL Menggunakan Algoritma Quick Sort Berbasis Komputer. *Jurnal Pseudocode, Volume II Nomor 2, September 2015, ISSN 2355 – 592*, 92.
- Warman, I., & Ramdaniansyah, R. (2018). Analisis Perbandingan Kinerja Query Ddatabase Management System (DBMS) Antara MySQL 5.7.16 Dan MARIADB 10.1. *Jurnal TEKNOIF Vol. 6 No. 1*, 33.
- Windea, T., & Sarmidi, M. (2018). Aplikasi Pengolahan Surat MENyurat Berbasis Web (Studi Kasus Di Madrasah Tsanawiyah BPI Baturompe Kota Tasikmalaya).

JUMANTAKA, Vol 02 No 01, 133-134.

Wuryanti, Widianti, H., & Yusuf, N. A. (2014). Sistem Akuntansi Penggajian dan Pengupahan Pada

Koperasi Ukhuwah Tegal. *Jouernal Research Accounting Politeknik Tegal, Vol 3, No2, 2.*

Aplikasi Pengupahan

ORIGINALITY REPORT

15%

SIMILARITY INDEX

15%

INTERNET SOURCES

3%

PUBLICATIONS

%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

| | | |
|---|---|----|
| 1 | www.coursehero.com Internet Source | 4% |
| 2 | 123dok.com Internet Source | 3% |
| 3 | docplayer.info Internet Source | 3% |
| 4 | jurnal.lpkia.ac.id Internet Source | 2% |
| 5 | pdfs.semanticscholar.org Internet Source | 2% |
| 6 | karyatulisilmiah.com Internet Source | 2% |

Exclude quotes Off

Exclude matches < 2%

Exclude bibliography On