

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Penelitian**

Sistem informasi akuntansi merupakan sistem berbasis komputer yang memiliki kelebihan yaitu mempermudah perusahaan/instansi dalam menghasilkan data yang efektif dan efisien. Sistem informasi akuntansi dapat memberikan informasi yang handal dan dapat menyediakan informasi yang berkualitas bagi pihak yang membutuhkan, harus bebas dari kesalahan-kesalahan dan harus jelas maksud dan tujuannya. Sistem informasi tidak hanya dibutuhkan oleh perusahaan laba tetapi di lembaga pendidikan juga membutuhkan sistem informasi akuntansi ini.

Sistem akuntansi penggajian dan pengupahan digunakan untuk mengatasi kesalahan dan penyimpangan dalam perhitungan pembayaran gaji dan upah. Sistem akuntansi penggajian dan upah karyawan dirancang oleh perusahaan untuk memberikan gambaran yang jelas mengenai gaji dan upah karyawan sehingga mudah dipahami dan mudah digunakan. Menurut (Mulyadi, 2008:17) menyatakan bahwa sistem akuntansi penggajian dan pengupahan dirancang untuk menangani transaksi perhitungan gaji dan upah karyawan dan pembayarannya. Dalam hal ini perancangan sistem akuntansi penggajian dan pengupahan harus dapat menjalin validitas, otorisasi kelengkapan, klarifikasi penilaian, ketepatan waktu dan ketepatan posting serta ikhtisar dari setiap transaksi dari penggajian dan pengupahan.

Saat ini SMK Taruna Nusantara Jaya, sistem penggajiannya sudah menggunakan komputer yaitu dengan menggunakan *software Ms. Excel*, namun penggunaannya belum maksimal serta dalam proses penggajian guru masih konvensional dan sering terjadi kesalahan dalam menghitung jumlah gaji guru. Hal ini terjadi karena semakin banyaknya data yang diperlukan dan perhitungan gaji yang didasarkan pada berbagai rincian yang berbeda-beda menghambat proses kinerja bendahara instansi tersebut untuk dicatat sebagai dokumen. Seiring berjalannya waktu maka diperlukan cara yang lebih cepat, tepat dan akurat dalam menginformasikan data penggajian guru yang terkini sehingga dibutuhkan suatu program khusus yang dapat mendukungnya.

Oleh karena itu penulis ingin membuat dan menyusun perancangan sistem informasi akuntansi penggajian berbasis *web* di SMK Taruna Nusantara Jaya dalam memproses penggajian staf pengajar dengan cepat, tepat, dan akurat. Sistem informasi akuntansi yang dirasa mampu meningkatkan pelayanan terhadap penggajian staf pengajar pada SMK Taruna yaitu akan dibuat dalam bentuk aplikasi berbasis *web*. Penulis memilih perancangan dalam bentuk aplikasi berbasis *web* dengan menggunakan metode *prototype*, karena dapat dioperasikan dimanapun secara *online* tanpa harus pemasangan aplikasi pada komputer.

Dari fenomena tersebut di atas dan berdasarkan pada kemampuan staff SMK Taruna Nusantara Jaya maka penulis mengambil judul skripsi **“PERANCANGAN SISTEM INFORMASI AKUNTANSI PENGGAJIAN BERBASIS WEB PADA LEMBAGA PENDIDIKAN (STUDI KASUS SMK TARUNA NUSANTARA JAYA)”**

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Dalam sistem penggajian SMK Taruna Nusantara Jaya masih menggunakan Microsoft Office Excel menyebabkan laporan penggajian tidak tepat waktu, tidak lengkap dan cepat.
2. Keterbatasan fasilitas pada sistem penggajian yang masih manual menjadi salah satu faktor penyebab terjadinya kesalahan dalam perhitungan.
3. Penggajian karyawan membutuhkan pengolahan data yang cepat, tepat dan akurat.

## 1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka dapat dirumuskan masalah yaitu bagaimana merancang sistem informasi akuntansi penggajian berbasis *web* pada SMK Taruna Nusantara Jaya?

## 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

### 1.4.1 Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian yang dilakukan oleh penulis adalah sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan jenjang sarjana 1 (S1) Program Studi Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Sangga Buana YPKP Bandung serta untuk memperoleh data dan informasi yang berkaitan dengan perancangan sistem informasi akuntansi khususnya dalam sistem informasi penggajian.

## 1.4.2 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk membuat rancangan sistem informasi penggajian pada SMK Taruna Nusantara Jaya.

## 1.5 Kegunaan Penelitian

### 1.5.1 Kegunaan Teoritis

Bagi penulis penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan di bidang sistem informasi akuntansi, khususnya di bidang sistem akuntansi penggajian. Selain itu diharapkan penelitian ini bisa dijadikan referensi untuk penelitian selanjutnya.

### 1.5.2 Kegunaan Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan dijadikan referensi bagi SMK Taruna Nusantara Jaya untuk menggunakan sistem informasi akuntansi penggajian yang lebih efektif dan efisien, dengan demikian laporan penggajian untuk staff pengajar itu bisa lebih tepat, cepat dan akurat.

## 1.6 Kerangka Pemikiran dan Hipotesis

### 1.6.1 Landasan Teori

Pengertian sistem informasi menurut **Mulyanto dalam Kuswara dan Kusmana (2017:18)**,

**“Sistem informasi adalah suatu sistem yang terdiri dari kumpulan komponen sistem yaitu *software*, *hardware* dan *brainware* yang memproses informasi menjadi sebuah output yang berguna untuk mencapai suatu tujuan tertentu dalam suatu organisasi.”**

Berdasarkan pengertian diatas maka penulis dapat menyimpulkan bahwa sistem informasi akuntansi adalah kombinasi dari jaringan *hardware*, *software* yang

digunakan oleh manusia untuk mencapai tujuan dalam mengolah dalam suatu lembaga atau organisasi dan perusahaan.

Dalam suatu Informasi terdapat komponen yang saling bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama. Menurut **Azhar Susanto (2017:58)** sistem informasi mengandung komponen-komponen seperti berikut :

1. **Perangkat keras (*hardware*)**, yang mencakup peranti-peranti fisik seperti komputer dan printer.
2. **Perangkat lunak (*software*)** atau program, yaitu kumpulan program-program yang digunakan untuk menjalankan aplikasi tertentu pada komputer.
3. **Sumber Daya Manusia (*brainware*)**, yaitu sumber daya manusia sebagai pemantau, pengoperasi dan pengguna dalam menjalankan suatu sistem informasi.
4. **Prosedur**, yakni rangkaian aktivitas atau kegiatan yang dilakukan secara berulang-ulang dengan cara yang sama.
5. **Basis Data (*database*)**, yaitu kumpulan tabel, dan lain-lain yang berkaitan dengan penyimpanan data.
6. **Jaringan komputer**, yaitu sistem penghubung yang memungkinkan sumber (*resources*) dipakai secara bersama atau diakses oleh sejumlah pemakai.

Pengertian Sistem Informasi Akuntansi menurut **Romney & Steinbart (2018:10)**, yaitu :

**“Sistem yang dapat mengumpulkan, mencatat, menyimpan, dan memproses data untuk menghasilkan informasi bagi para pembuat keputusan.”**

Salah satu bagian penting dari sistem adalah penggajian karena dengan gaji yang diperoleh seseorang dapat memenuhi kebutuhan hidupnya. Gaji juga menjadi faktor yang penting untuk meningkatkan kinerja, dan produktifitas karyawan, agar perusahaan atau lembaga dapat mencapai tujuan.

Adapun pengertian gaji menurut **Rivai (2009:762)**, yaitu :

**“Gaji adalah balas jasa dalam bentuk uang yang diterima karyawan sebagai konsekuensi dari statusnya sebagai seorang karyawan yang memberikan kontribusi dalam mencapai tujuan perusahaan.”**

Dari pengertian di atas penulis dapat menyimpulkan gaji merupakan pembayaran atas balas jasa dalam bentuk uang yang diterima oleh karyawan yang dibayarkan secara tetap per bulan.

Pengertian perancangan sistem menurut **Azhar Susanto (2017:318)** :

**“Spesifikasi umum dan terinci dari pemecahan masalah berbasis komputer yang telah dipilih selama tahap analisis. Spesifikasi perancangan pada umumnya dikerjakan oleh *programer* agar sistem informasi yang dirancang dapat diterapkan.”**

Berdasarkan pengertian di atas maka penulis dapat menyimpulkan bahwa perancangan sistem adalah proses membangun sebuah sistem untuk pemecahan masalah berbasis komputer, yang umumnya dibuat oleh *programmer* untuk menghasilkan sistem yang efektif dan efisien.

Dalam pengembangan sistem diperlukan adanya metodologi untuk melakukan tahapan demi tahapan, hal tersebut berguna agar sistem yang dirancang

tetap relevan sesuai dengan kebutuhan perusahaan atau instansi. Metodologi pengembangan sistem yang digunakan oleh penulis dalam penelitian ini adalah metode *prototype*.

Metode *Prototype* adalah Metode *Prototype* merupakan metode perancangan sistem yang dapat dikembangkan kembali. Metode ini juga merupakan pengembangan sistem yang terdahulu yaitu *SDLC* (*System Development Live Cycle*).

Pengertian metode *prototype* menurut (Syarif, 2018) adalah:

**“Proses yang digunakan untuk membantu pengembangan perangkat lunak dalam membentuk model perangkat lunak.”**

Menurut Azhar Susanto (2017 : 348), ada empat langkah yang menjadi karakteristik metode *prototyping* diantaranya :

1. Pemilihan fungsi (*function selection*) mengacu pada pemilihan fungsi yang harus ditampilkan oleh *prototyping*.
2. Penyusunan sistem informasi (*construction*) bertujuan untuk memenuhi permintaan akan tersedianya prototipe.
3. Evaluasi (*evaluation*) harus dipertimbangkan agar menerima masukan-masukan untuk proses pengembanganselanjutnya.
4. Penggunaan selanjutnya (*further use*)

Berikut tahapan-tahapan yang akan dilaksanakan dalam metode *prototyping*:

### **1. Analisis Kebutuhan Sistem**

Pada tahap pengumpulan kebutuhan, Pelanggan dan pengembang bersama-sama mendefinisikan format dan kebutuhan keseluruhan perangkat lunak, mengidentifikasi semua kebutuhan, dan garis besar sistem yang akan dibuat. Dalam tahap ini, yang perlu dilakukan adalah analisa permasalahan dan pengumpulan informasi untuk membentuk sistem baru.

## **2. Desain Sistem**

Pada tahap ini, model logis dari sistem yang saat ini berjalan akan dirubah sampai mempresentasikan ke sistem yang baru. Selama sesi desain sistem, analis dan *user* akan berfokus untuk menemukan bagaimana sistem yang baru dapat menyelesaikan tujuannya.

## **3. Membuat *Prototype***

Pada tahap ini, akan dibuat *software* dalam skala kecil berdasarkan struktur program yang akan dibuat sebagai gambaran awal dapat disesuaikan lagi dengan keinginan pengguna apabila terdapat kekurangan didalamnya.

## **4. Evaluasi**

Apabila desain *prototype* dapat diterima, maka proses dapat dilanjutkan ke tahap berikutnya, namun bila ditemui kekurangan atau adanya keinginan pengguna untuk merubah desain, maka *prototype* akan direvisi dan disesuaikan dengan kebutuhan pengguna.

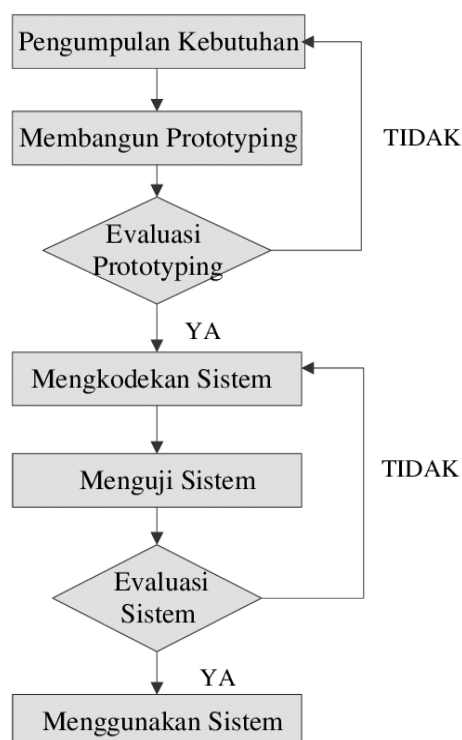
## **5. Pengujian Sistem**



Tahap ini merupakan tahap pengujian dimana aplikasi *database* penggajian yang telah dirancang akan diuji menggunakan *blackbox testing*. Prosesnya adalah dengan memberikan beberapa *input* pada aplikasi, kemudian meninjau apakah *output* yang dihasilkan telah sesuai dengan fungsi aplikasi tersebut.

## 6. Implementasi Sistem

Setelah *prototype* diterima dan aplikasi melewati proses pengujian, maka aplikasi ini dapat digunakan oleh pengguna. Dalam mengimplementasikan sistem baru, diperlukan adanya pelatihan terhadap karyawan sehingga karyawan mampu untuk mengoperasikan sistem tersebut.



**Gambar 1.1 Pengembangan Sistem Menggunakan *prototype***

Dalam perancangan sistem diperlukan teknik atau alat bantu untuk mendokumentasikan yaitu berupa diagram sebagai alat bantu. Tahapan-tahapan pengembangan sistem menggunakan metode *prototype* di atas menggunakan model *Unified Modelling Language (UML)*.

Pengertian *Unified Modelling Language (UML)* menurut **Yadanur (2012)**:

**“*Unified Modelling Language (UML)* adalah suatu bahasa yang standar yang biasanya digunakan dalam membangun hingga memberikan visualisasi suatu sistem *software*.”**

Menurut **Sukamto&Shalahuddin (2015)** *Unified Modelling Language (UML)* menyediakan beberapa jenis diagram. Jenis diagram dan alat bantu itu diantara lain :

a). Diagram *Use Case (Use case Diagram)*

Menurut **Sukamto&shalahuddin (2015:155)**

**“*Use Case Diagram* merupakan pemodelan untuk kelakuan (*behavior*) sistem informasi yang akan dibuat.”**

b). Diagram Aktivitas (*Activity Diagram*)

Menurut **Sukamto&shalahuddin (2015:161)**

**“Diagram aktivitas yaitu menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak.”**

c). *Sequence Diagram*

Menurut **Sukamto&shalahuddin (2015:165)**

**“Diagram sekuen menggambarkan kelakuan objek pada *use case* dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan *message*. Oleh karena itu untuk menggambarkan diagram sekuen maka harus diketahui objek-objek yang terlibat dalam sebuah *use case* beserta metode-metode yang dimiliki kelas yang diinstansiasi menjadi objek itu.”**

d). Diagram Kelas (*Class Diagram*)

Menurut **Sukamto&shalahuddin (2015:141)**

**“Diagram kelas atau *class diagram* menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas yang akan dibuat untuk membuat sistem.”**

Diagram-diagram di atas yang membantu penulis untuk merancang sistem penggajian dalam penelitian ini. Dalam merancang sistem dengan metode *prototype* pada tahap ke 5 dilakukan pengujian sistem dimana aplikasi *database* penggajian yang telah dirancang akan diuji menggunakan *blackbox testing*.

Pengertian *Blackbox testing* menurut **Sukamto (2016:275)** :

**“Blackbox Testing yaitu menguji desain dan kode program. Pengujian dimaksudkan untuk mengetahui apakah fungsi-fungsi, masukan, dan keluaran dari perangkat lunak sesuai dengan spesifikasi yang dibutuhkan.”**

Untuk mempermudah akses informasi, maka sistem informasi akuntansi penggajian akan dirancang dalam basis *web* yang ditampilkan dengan menggunakan HTML dan CSS. Sistem berbasis *web* dipilih karena sistem berbasis *web* tidak memerlukan pengaturan atau instalasi seperti aplikasi desktop, tetapi cukup menjalankannya pada web browser yang sudah terpasang pada komputer.

Pengertian *Hypertext Markup Language (HTML)* menurut **Solichin (2016:10)** adalah :

**“Bahasa pemograman *web* yang memberitahukan peramban *web* (*web browser*) bagaimana menyusun dan menyajikan konten di halaman *web*.”**

Pengertian *Cascading Style Sheet (CSS)* menurut Solichin (2016:10):

**“Bahasa pemograman yang berfungsi untuk mempercantik halaman *web*.”**

Perangkat yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

#### **1. *Web browser***

Menurut Solichin (2016:9),

**“*Web browser* merupakan perangkat lunak yang berfungsi untuk menerima dan menyajikan sumber informasi di *internet*.”**

#### **2. XAMPP**

Menurut Ariyanto (2016:4),

**“XAMPP merupakan sebuah aplikasi perangkat lunak pemograman dan *database* yang didalamnya terdapat berbagai macam aplikasi pemograman seperti: *Apache*, HTTP, MySQL, *database*, bahasa pemograman PHP dan Perl.”**

#### **3. PHP**

Menurut Supono&Putratama (2016:3),

**“PHP adalah suatu bahasa pemograman yang digunakan untuk menerjemahkan baris kode program menjadi kode mesin yang dapat dimengerti oleh komputer yang berbasis *server-side* yang dapat ditambahkan ke dalam HTML.”**

#### **4. PHPMyAdmin**

Menurut Madcoms (2016:186),

“PHPMyAdmin adalah sebuah aplikasi *open source* yang berfungsi untuk memudahkan manajemen MySQL.”

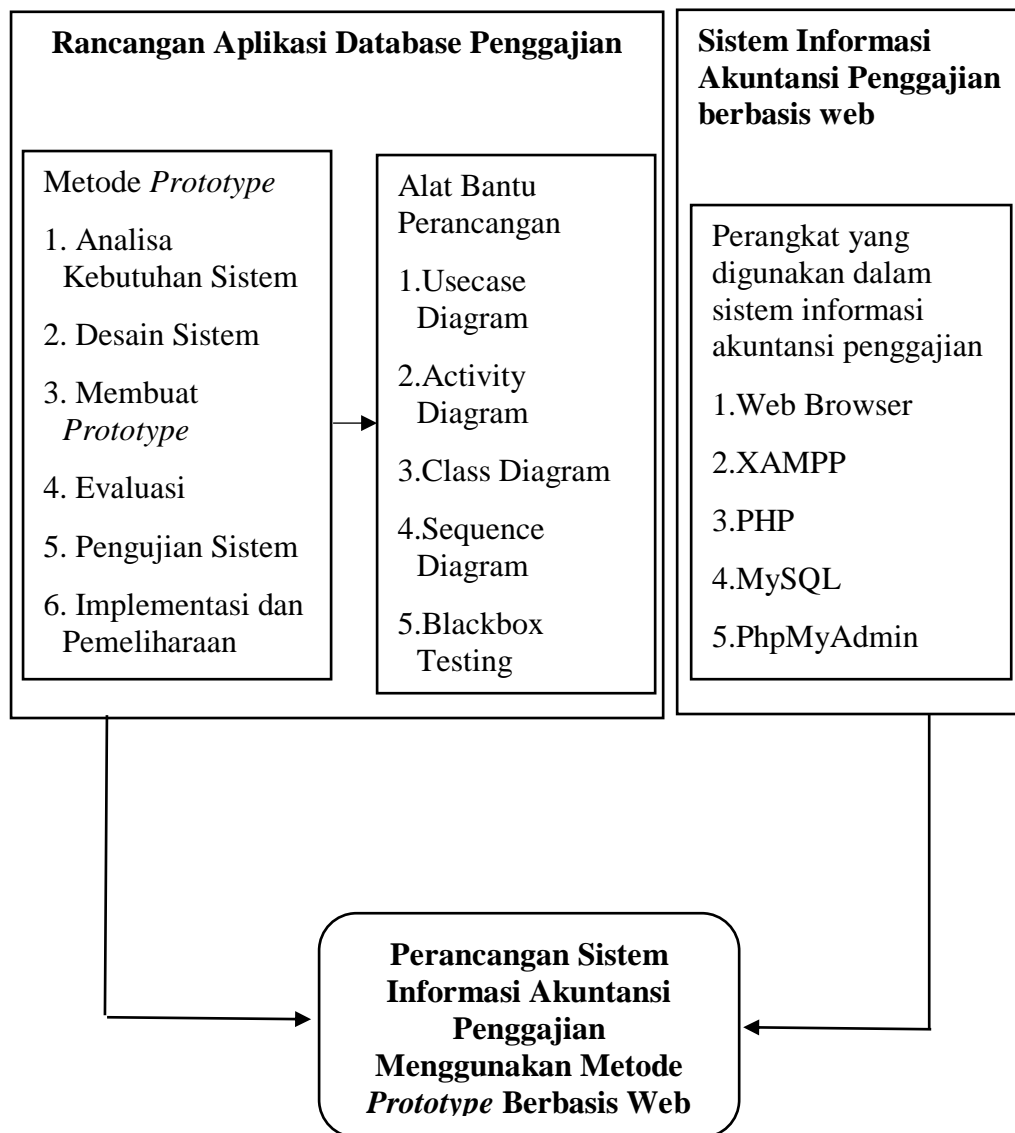
## 5. MySQL

Menurut Wahyudi (2017),

“MySQL merupakan standar penggunaan *database* di dunia untuk pengolahan data.”

### 1.6.2 Skema Kerangka Pemikiran

Berikut merupakan skema kerangka pemikiran dalam penelitian ini :



**Gambar 2.2** Gambar Skema Kerangka Pemikiran

### 1.6.3 Studi Empiris

**Tabel 1.1**  
**Studi Empiris**

<b>Peneliti dan Judul Penelitian</b>	<b>Hasil Penelitian</b>	<b>Persamaan Penelitian</b>	<b>Perbedaan Penelitian</b>
<b>Rida Annurfaida (2020)</b>  “Perancangan Sistem Informasi Akuntansi Penggajian Berbasis WEB Pada Laundry Sepatu Sneaklin Bandung.”	Perancangan sistem infomasi akuntansi ini dapat membantu staf administrasi untu mengolah data pegawai & data penggajian lebih mudah	Perancangan sistem berbasis <i>web</i> dengan PHP dan MySQL	Perancangan sistem menggunakan ERD
<b>Dianty Anjani (2016)</b>  “Perancangan Sistem Informasi Akuntansi Penggajian Berbasis Komputer Pada Ladang Makmur”	Perancangan sistem informasi akuntansi ini dapat memudahkan bagian administrasi dan keuangan serta mengurangi kesalahan pencatatan dan perhitungan gaji.	Sama-sama merancang sistem informasi akuntansi penggajian	Perancangan sistem berbasis komputer dengan <i>Microsoft acces 2010</i> dan <i>Microsoft visual basic 6</i>

### **1.7 Lokasi dan Waktu Penelitian**

Dalam penyusunan skripsi ini penulis mengadakan penelitian pada SMK Taruna Nusantara Jaya yang berlokasi di Jl. Raya Purwakarta, Kp. Warga Saluyu, Desa Cisomang Barat Kec. Cicalong Wetan Kab. Bandung Barat 40556. Adapun penelitian dilakukan dari bulan Februari 2022 sampai dengan Juli 2022.