

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Usaha Mikro, Kecil dan Menengah (UMKM) memiliki peran dan posisi yang strategis dalam perekonomian di Indonesia. UMKM berperan dalam menciptakan lapangan pekerjaan dan menggerakkan roda perekonomian Indonesia serta mendistribusikan hasil-hasil pembangunan ekonomi. UMKM adalah salah satu jenis usaha yang tahan terhadap guncangan (*shock*) dan krisis. Menurut Sudrartono dkk., (2022), UMKM merupakan kegiatan usaha yang dijalankan oleh perseorangan atau individu, rumah tangga, atau badan usaha skala kecil. Biasanya bisnis UMKM digolongkan melalui pendapatan per tahun, jumlah karyawan, dan aset yang dimiliki. Maka dari itu, butuh beberapa hal yang dapat mendorong perkembangan UMKM di Indonesia, salah satunya melalui teknologi yang pada saat ini sudah mengalami perkembangan yang sangat cepat.

Keberadaan teknologi informasi pada saat sekarang ini, mempunyai peranan yang sangat penting dalam bagi kehidupan manusia. Perkembangan teknologi informasi ini terus mengalami perkembangan yang sangat luar biasa. Menurut Kurdi & Firmansyah, (2020), kegiatan sehari-hari selalu didukung oleh teknologi informasi untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari seperti mencari sandang pangan, perbelanjaan, bahkan dijadikan alat untuk menjalankan usaha atau bisnis. Hal ini tidak hanya dilakukan oleh pengusaha kecil saja melainkan juga perusahaan besar. Teknologi informasi sudah diterapkan

pada perusahaan dengan memanfaatkan teknologi informasi sebagai alat pendukung seluruh aktifitas bisnis yang dikelola baik.

Perkembangan teknologi juga dapat mempengaruhi tuntutan bagi pelaku UMKM. Salah satunya pada sebuah UMKM yang bergerak dibidang pembuatan rambut palsu dengan nama Sweets Wig yang terletak di Kabupaten Purbalingga. UMKM tersebut ingin memanfaatkan peran teknologi untuk membantu kinerja mereka, terutama pada bagian keuangan khususnya penggajian karyawan. Saat ini proses penggajian karyawan pada UMKM tersebut masih menggunakan cara tradisional yaitu perhitungan dilakukan hanya menggunakan alat bantu berupa kalkulator yang dihitung berdasarkan total hari kerja. Jumlah gaji tersebut kemudian akan ditulis pada lembaran slip gaji. Cara tersebut dapat mengakibatkan *human error* serta menghambat proses karena membutuhkan banyak waktu. Staff yang bertugas untuk menghitung total gaji seringkali melakukan kesalahan perhitungan karena data kurang akurat. Permasalahan lain yang muncul yaitu kesulitan dalam proses rekapitulasi data karena data penggajian karyawan hanya ditulis dalam buku fisik satu persatu setiap bulan dari seluruh karyawan.

Masalah yang telah diuraikan membutuhkan sebuah solusi agar meminimalisir atau bahkan mencegah masalah yang dihadapi. Solusi yang diterapkan dari beberapa masalah tersebut yaitu dengan membuat sebuah aplikasi penggajian karyawan berbasis Android untuk membantu mengatasi permasalahan yang dialami. Aplikasi tersebut diharapkan memiliki fitur untuk memberikan informasi total gaji masing-masing

karyawan dan data rekap gaji seluruh karyawan yang dapat diakses dalam kurun waktu tertentu.

Aplikasi serupa telah berhasil diterapkan pada berbagai UMKM atau perusahaan, salah satunya seperti pada sebuah penelitian yang dilakukan oleh Mulyani dkk., (2020). Penelitian tersebut dilakukan dengan tujuan untuk membangun aplikasi penggajian berbasis *website* pada PT Panca Cipta Abadi. Penerapan tersebut dilakukan karena pihak UMKM memiliki masalah mengenai penggajian karyawan, yaitu pihak *Human Resource Development* (HRD) dan staff keuangan mengalami kesulitan saat menghitung dan memberikan gaji. Kedua pihak tersebut harus menghitung satu persatu gaji karyawan hanya dengan menggunakan bantuan kalkulator, kemudian dituliskan pada selembaran slip gaji dan data gaji seluruh karyawan harus ditulis kembali pada sebuah dokumen sebagai data rekap. Hal tersebut kurang efisien karena menghambat proses dan membutuhkan banyak waktu.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah yang dapat dirumuskan pada penelitian ini yaitu bagaimana merancang dan membangun aplikasi penggajian karyawan berbasis Android pada Sweets Wig dengan pendekatan *waterfall model*.

C. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian berfungsi untuk menentukan ruang lingkup penelitian, menjaga fokus agar tidak terlalu luas serta menghindari generalisasi berlebihan agar penelitian tetap relevan. Adapun batasan masalah pada penelitian ini antara lain:

1. Pembuatan aplikasi hanya ditujukan untuk perangkat *smartphone* dengan sistem operasi Android minimal versi 8.00.
2. Bahasa pemrograman yang dibangun hanya menggunakan *framework* React Native sebagai bahasa pembangun antarmuka dan PHP sebagai *Application Programming Interface* (API).
3. Fitur aplikasi yang dibangun mencakup fitur untuk mengelola data gaji karyawan dan laporan slip gaji karyawan.
4. Implementasi dan pengujian dilakukan pada lingkungan uji yang disimulasikan kepada pihak UMKM Sweets Wig.

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk merancang dan membangun aplikasi penggajian karyawan berbasis Android pada Sweets Wig dengan pendekatan *waterfall model*.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari pembuatan aplikasi ini antara lain:

1. Mencegah terjadinya kesalahan perhitungan gaji karyawan

2. Memudahkan proses pencatatan gaji karyawan
3. Memudahkan proses rekapitulasi data gaji karyawan

