**LAPORAN KERJA PRAKTEK**

**APLIKASI PENGGAJIAN PT. DZAMAR AGUNG**

**SMKN 1 KARANG BARU**



**DISUSUN OLEH:**

**Kelompok 3 : Dzamar Rahim**

**Al Adlu Vitrah**

**Aulia Rahman Ritonga**

**M. Rifki**

**PEMERINTAH ACEH**

**DINAS PENDIDIKAN**

**SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN (SMK) NEGERI 1 KARANG BARU**

**KABUPATEN ACEH TAMIANG**

**TAHUN 2024**

# LEMBAR PENGESAHAN

**LAPORAN KEGIATAN**

**PRAKTEK KERJA INDUSTRI**

**DI PT. DZAMAR AGUNG**

**KABUPATEN ACEH TAMIANG/KOTA LANGSA**

**TAHUN 2024**

Telah disahkan tanggal, ……………………………….

Menyetujui:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Pembimbing Industri/Instansi  ( ……………………………) |  | Pembimbing Sekolah  ( …………………………. ) |
| Mengetahui : | | |
| Pimpinan/Kepala …………………..  ( ……………………………) |  | Kepala SMKN 1 Karang Baru  **Fahmi Putra, S.Pd**  NIP. 19791108 200904 1 001 |

**KATA PENGANTAR**

Puji syukur saya ucapkan kepada ALLAH SWT, karena dengan rahmat dan karunia nya Penulis dapat menyelesaikan laporan Praktik Kerja Industri (Prakerin) yang telah dilaksanakan Di PT. Dzamar Agung Kabupaten Aceh Tamiang. Laporan ini disusun sebagai salah satu persyaratan mengikuti Uji Kompetensi di SMKN 1 Karang Baru.

Sehubungan Dengan Terlaksananya Prakerin ini tidak terlepas dari bantuan dan dorongan dari semua pihak secara moril maupun materil, oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Fahmi Putra,S.Pd selaku Kepala SMKN 1 Karang Baru.
2. Bapak Ir. Muhammad Zein selaku Kepala Dinas Bappeda Aceh Tamiang.
3. Bapak Safrizal, ST selaku Kepala Program Studi Rekayasa Perangkat Lunak
4. Bapak Ahmadi Muslim, MP selaku Guru Pembimbing di SMK Negeri 1 Karang Baru
5. Ibu Ferda Nuryana, S.Sos selaku Pembimbing Pelaksanaan Praktik Industri di Dinas Bappeda Kabupaten Aceh Tamiang.
6. Kedua orang tua tercinta yang selalu memberikan motivasi selama praktek kerja industri.

Laporan ini sudah dibuatkan dengan sebaik – baiknya. Oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun bagi pembaca dan masyarakat umum, semoga laporan ini bermanfaat.

|  |
| --- |
| Kuala Simpang, 27 Juli 2024 |
| Penyusun, |
|  |
| **Penulis** |

# BAB I PENDAHULUAN

## **1.1 Latar Belakang**

Perkembangan ilmu teknologi dan informasi yang semakin pesat di dunia ini, berdampak pada semua aspek yang ada di kehidupan. Terkait dengan perkembangan teknologi dan informasi itulah, tidak sedikit perusahaan dan instansi yang berlomba-lomba untuk mengadopsi dan melakukan pengembangan sistem yang serba terkomputerisasi untuk menangani segala kebutuhan perusahaan, salah satunya ialah PT. Dzamar Agung. PT. Dzamar Agung ialah perusahaan yang bergerak di bidang kontraktor atau pekerja bangunan. PT. Dzamar Agung ingin menerapkan perkembangan teknologi dan informasi untuk membantu menangani kebutuhan di perusahaan tersebut, salah satunya untuk menangani kebutuhan keuangan seperti pelaksanaan pembayaran gaji karyawan yang selama ini masih dilakukan dengan manual.

Berdasarkan hal – hal tersebut, penerapan aplikasi penggajian di PT.

Dzamar Agung, diharapkan mampu untuk meningkatkan pelayanan khususnya

berkaitan dengan penggajian karyawan, mampu membuat proses penggajian

menjadi lebih terorganisir dengan baik dan benar, waktu yang dibutuhkan menjadi

lebih efektif dan efisien, mampu meminimalisir kesalahan –kesalahan selama

proses penggajian, serta dimungkinkannya seluruh data tersimpan dengan baik,

sehingga dapat mempermudah kegiatan penggajian di perusahaan.

## **Rumusan Masalah**

1. Bagaimana merancang suatu aplikasi yang mampu membantu proses penggajian di PT. Dzamar Agung.

2. Bagaimana membangun suatu aplikasi penggajian yang mudah di operasikan oleh pegawai PT. Dzamar Agung.

## **1.3 Batasan Kerja Praktek**

1. Aplikasi penggajian ini hanya untuk mengolah data gaji karyawan tetap yang ada di PT. Dzamar Agung.

2. Proses atau alur penggajian di aplikasi ini mengikuti ketentuan yang sudah ditentukan oleh PT. Dzamar Agung.

3. Aplikasi Penggajian ini dibangun dengan Visual Studio Code dan basis data Microsoft Acces.

## **1.4 Tujuan Kerja Praktek**

1. Membantu pihak PT. Dzamar Agung dalam melakukan proses penggajian agar lebih mudah dan efisien.

2. Membuat aplikasi penggajian yang mudah untuk dioperasikan oleh pegawai PT. Dzamar Agung.

3. Merancang aplikasi Penggajian dengan Visual Studio Code dan basis data Microsoft Acces.

## **1.5 Manfaat Kerja Praktek**

1. Untuk optimalisasi proses penggajian di PT. Dzamar Agung.

2. Untuk mengakomodir segala proses penggajian agar lebih cepat, efisien dan efektif.

3. Dapat meminimalisir kesalahan yang terjadi selama melakukan proses penggajian.

4. Penunjang peningkatan mutu di PT. Dzamar Agung.