

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Kemajuan Teknologi dan penyebaran informasi yang sangat pesat, membuat perusahaan atau instansi banyak memanfaatkan dampak positif dari adanya perkembangan teknologi saat ini sehingga perusahaan dapat mengetahui informasi secara cepat dan akurat. Kondisi ini mendorong perusahaan untuk bersaing secara kompetitif dalam menggunakan teknologi komputerisasi dalam memudahkan mencari informasi dari berbagai bidang guna untuk mengikuti perkembangan teknologi. Didalam sebuah organisasi juga membutuhkan pengelolaan keuangan yang baik guna pengambilan keputusan yang tepat agar mendapatkan keuntungan yang maksimal dengan biaya pengeluaran rendah.

Usaha Bubur Tim Elwes ini merupakan salah satu usaha daerah yang terletak pada Jalan Raya Jakenan Pucakwangi Km 1 Desa Sidomulyo Kecamatan Jakenan Kabupaten Pati. Produk olahan yang dihasilkan adalah Bubur Tim bayi yang sudah berlabel halal dan aman untuk di konsumsi oleh bayi usia 6 bulan. Penyebaran penjual terdapat di 4 kota berbeda dengan total karyawan 130 karyawan yang tersebar di 4 kota. Anggaran yang dikeluarkan untuk biaya produksi berkisar 9 juta dengan pendapatan rata-rata perhari sebesar 11 juta.

Dalam merekap pendapatan perhari oleh setiap karyawan alur yang terkait dalam perekapan sampai dengan penggajian yaitu karyawan menyetorkan omset yang didapatkan dengan cara menaruh uang di dompet dan menulis omset yang didapatkan kedalam buku kecil yang ada di dompet kemudian dompet tersebut disetorkan ke mobil yang membawa dandang bubur yang kemudian dibawa ke Pati setelah sampai di Pati maka dompet perkaryawan di ambil dan dicek satu persatu jumlah uang sesuai dengan catatan dibuku atau tidak. Kemudian uang omset diambil oleh bagian bendahara untuk direkap data penghasilan perhari setelah selesai direkap bagian bendahara menyimpan data omset perhari dan memberikan uang setoran kepada pemilik. Kemudian untuk pengeluaran biaya

produksi biasanya pemilik memberikan uang kepada karyawan dengan *list* belanjaan yang sudah dibuat kemudian uang sisa belanja diberikan kembali kepada pemilik tanpa ada rekapan total biaya produksi yang dikeluarkan.

Masalah yang dihadapi oleh pihak Bubur Tim Elwes yaitu untuk penghitungan gaji karyawan dihitung menggunakan kalkulator untuk total perminggu setiap karyawan yang memakan waktu lama dalam penjumlahan total gaji. Dan ketika karyawan lupa untuk menyetorkan buku setoran maka gaji tidak bisa dicairkan karena untuk penggajian bergantung pada rekapan buku setoran yang rentan mengalami kerusakan apalagi ketika musim hujan. Disisi lain untuk penyimpanan data rekapan pendapatan masih berupa buku besar yang mungkin saja lain waktu bisa hilang atau rusak bahkan semakin lama data yang ada dibuku bisa saja tulisannya tidak jelas kalau disimpan dalam suhu yang lembab. Ketika dibutuhkan data rekapan dari tahun lalu untuk analisis pendapatan dari bulan ke bulan harus membuka satu persatu lembaran buku yang memakan waktu yang lama. Kemudian pemilik kesulitan dalam pembuatan laporan keuangan karena setiap pengeluaran produksi tidak pernah dirinci ataupun direkap totalnya hanya mengira-ngira saja. Padahal untuk biaya produksi terkadang ada bahan baku yang mengalami harga yang naik turun karena harga dipasar tidak stabil.

Berdasarkan akar masalah yang dihadapi oleh pemilik maka diperlukan solusi yaitu dengan membuat Sistem Informasi Pengelolaan Keuangan pada Bubur Tim Elwes. Diharapkan dengan adanya aplikasi ini dapat mengoptimalkan kinerja karyawan serta monitoring keuangan Bubur Tim Elwes mengenai pendapatan, layanan pinjaman, pengeluaran dan penggajian yang dikeluarkan untuk produksi.

## **1.2 Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah diuraikan diatas, dapat dirumuskan solusi dari permasalahan yang terjadi yaitu bagaimana merancang dan membangun “Sistem Informasi Pengelolaan Keuangan pada Bubur Tim Elwes Berbasis Web ” untuk mempermudah pemilik mengetahui laju keuangan sehingga dapat meningkatkan keuntungan yang diperoleh dari usaha Bubur Tim Elwes.

### 1.3 Batasan Masalah

Agar ruang lingkup yang dibahas tidak meluas ke hal lain, maka penulis membatasi permasalahan pada :

1. Aplikasi yang dibuat digunakan untuk merekap setoran perhari dari penjual, pengeluaran biaya produksi, layanan pinjaman dan perhitungan gaji perminggu.
2. Perancangan sistem yang dihasilkan meliputi : Absensi, Approval Pinjaman, Input Setoran, Input Pengeluaran Biaya Produksi serta Perhitungan Gaji.
3. Informasi atau Ouput yang dihasilkan dari proses ini yaitu laporan data karyawan, laporan produksi, laporan slip gaji, laporan pengeluaran produksi , laporan laba rugi sederhana dan laporan data pinjaman.
4. Sistem yang dirancang adalah sistem berbasis web dengan menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dan *Database MySQL*.
5. Sistem ini hanya mencakup mengenai penggajian bagian penjual,produksi dan distribusi, pengeluaran biaya produksi, layanan pinjaman dan slip gaji saja.
6. Sistem tidak merekap data serta menghitung penggajian pada admin cabang dan bendahara.
7. Tidak mencakup sistem akuntansi hanya sebatas pada pengelolaan dalam keuangan pada laporan laba rugi sederhana, layanan pinjaman dan biaya produksi

### 1.4 Tujuan

Tujuan dari penelitian yang dilakukan ini adalah untuk membangun suatu program Sistem Informasi Pengelolaan Keuangan pada Bubur Tim Elwes , yang bertujuan untuk mempermudah monitoring pendapatan, pengeluaran biaya produksi serta absensi agar memudahkan perhitungan gaji karyawan, sehingga tidak banyak pekerjaan menumpuk yang menyita banyak waktu dan tenaga dalam penyelesaiannya.

### 1.5 Manfaat

#### a. Bagi Individu

1. Sebagai sarana menerapkan ilmu-ilmu yang didapatkan selama perkuliahan dan diluar perkuliahan

2. Membandingkan teori perkuliahan yang didapatkan dengan dinamika dan kondisi nyata di lapangan.

**b. Bagi Akademis**

1. Mengetahui kemampuan pemahaman mahasiswa dalam menguasai ilmu yang telah diberikan.
2. Mengetahui seberapa banyak penerapan ilmu yang diperoleh mahasiswa, baik secara teori maupun praktek guna evaluasi tahap akhir.
3. Diharapkan dapat memahami dan memperbanyak studi-studi dan literatur-literatur pada Program Studi Sistem Informasi di Universitas Muria Kudus.

**c. Bagi Instansi**

1. Memberikan solusi perekapan data omset perhari ,absensi serta perhitungan gaji secara cepat di Bubur Tim Elwes.
2. Membantu mempermudah dalam pencarian data pinjaman karyawan, penggajian serta monitoring absensi serta data omset yang didapatkan.

**1.6 Metode Penelitian**

**1.6.1 Metode Pengumpulan Data**

Agar memperoleh data yang relevan, akurat, *reliable*, dan akurat, maka penulis melakukan pengumpulan data menggunakan cara:

**1. Sumber Data Primer**

Sumber data primer adalah data yang diperoleh secara langsung dari instansi baik melalui pengamatan langsung maupun pencatatan terhadap obyek penelitian, meliputi:

**a. Wawancara**

Melalui metode wawancara atau tanya jawab langsung dengan pemilik yang bersangkutan, penulis mengumpulkan data yang berhubungan dengan proses absensi, perekapan pendapatan, pengeluaran biaya produksi, perhitungan gaji dan pendapatan yang didapatkan oleh Bubur Tim Elwes.

b. Observasi

Selain menggunakan metode wawancara dalam pengumpulan data, penulis juga menggunakan metode observasi untuk mengetahui proses produksi, mulai dari pembuatan produk sampai produk tersebut dipasarkan.

## 2. Sumber Data Sekunder

Sumber data sekunder adalah sumber data yang diperoleh secara tidak langsung. Data ini diambil dari buku – buku, dokumentasi dan literatur – literature yang masih dalam pembahasan yang sama meliputi:

a. Studi Kepustakaan

Metode Studi Kepustakaan adalah salah satu metode pengumpulan data dengan cara mencari informasi di buku, laporan-laporan yang berkaitan dan dapat dijadikan dasar teori serta dapat dijadikan bahan perbandingan dalam penelitian yang akan dilakukan.

b. Studi Dokumentasi

Metode studi dokumentasi yaitu pengumpulan data dari literatur-literatur dan dokumentasi dari internet, buku ataupun sumber informasi lain. Dalam penelitian ini pengumpulan data yang akan digunakan adalah dengan meminta data-data dari pihak obyek penelitian atau instansi. Contoh data yang dapat digunakan misalnya, data produk, bahan baku dan lain-lainnya. Hal ini dilakukan agar informasi yang didapatkan benar-benar bersumber dari objek yang dijadikan sebagai tempat penelitian sehingga data yang diperoleh valid.

### 1.6.2 Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem adalah proses yang penting bagi pembuatan suatu sistem. Dalam pengembangan yang diterapkan pada penelitian ini adalah model SDLC (*System Development Life Cycle*) atau sering juga disebut metode *waterfall*. Menurut (Sukamto & Shalahuddin, Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek, 2016), *waterfall* menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara *sekuensial* atau terurut dimulai dari analisis, desain, pengodean, pengujian dan tahap pendukung (*support*).

Tahapan dari pengembangan sistem dalam metode *waterfall* antara lain:

a. Analisa Kebutuhan Perangkat Lunak

Proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara intensif untuk menspesifikasikan kebutuhan perangkat lunak agar dapat dipahami perangkat lunak seperti apa yang dibutuhkan oleh *user*. Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak pada tahap ini perlu untuk didokumentasikan.

b. Desain

Desain perangkat lunak adalah proses multi langkah yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antarmuka, dan prosedur pengodean. Tahap ini mentranslasi kebutuhan perangkat lunak dari tahap analisis kebutuhan ke representasi desain agar dapat diimplementasikan menjadi program pada tahap selanjutnya. Desain perangkat lunak yang dihasilkan pada tahap ini juga perlu didokumentasikan.

c. Pembuatan Kode Program

Desain harus ditranslasikan ke dalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain.

d. Pengujian

Pengujian fokus pada perangkat lunak secara dari segi logik dan fungsional dan memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (*error*) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan.

e. Pendukung (*support*) atau Pemeliharaan (*maintenance*)

Tidak menutup kemungkinan sebuah perangkat lunak mengalami perubahan ketika sudah dikirimkan ke *user*. Perubahan bisa terjadi karena adanya kesalahan yang muncul dan tidak terdeteksi saat pengujian atau perangkat lunak harus beradaptasi dengan lingkungan baru. Tahap pendukung atau pemeliharaan dapat mengulangi proses pengembangan mulai dari analisis spesifikasi untuk perubahan perangkat lunak yang sudah ada, tapi tidak untuk membuat perangkat lunak baru.

### 1.6.3 Metode Perancangan Sistem

Proses perancangan system yang dilakukan menggunakan Bahasa pemodelan UML. *Unified Modelling Language* (UML) adalah Bahasa permodelan untuk pembangunan perangkat lunak yang dibangun dengan menggunakan teknik pemrograman berorientasi objek. UML muncul karena adanya kebutuhan pemodelan visual untuk menspesifikasikan, menggambarkan, membangun dan dokumentasi dari system perangkat lunak. (Sukamto & Shalahuddin, *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*, 2016)

Secara grafis mengenai elemen-elemen dalam system dijelaskan dalam bentuk diagram. Untuk membuat model, UML menyediakan beberapa diagram visual yang menunjukkan berbagai aspek dalam system. Beberapa diagram grafis yang disediakan dalam UML diantaranya yaitu:

1. *Use Case Diagram*

*Use Case Diagram* mendeskripsikan interaksi antara satu atau lebih actor dengan sistem informasi yang akan dibuat. Secara kasar, *use case* digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada didalam sebuah sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi itu.

2. *Class Diagram*

Diagram kelas atau *Class Diagram* menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem.

3. *Sequence Diagram*

Diagram sekuen menggambarkan kelakuan objek pada *use case* dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan *message* yang dikirim dan diterima antar objek. Oleh karena itu, untuk menggambar diagram sekuen maka harus diketahui objek-objek yang terlihat dalam sebuah *use case* beserta metode-metode yang dimiliki kelas yang diinstansikan menjadi objek itu.

4. *Statechart Diagram*

*Statechart Diagram* digunakan untuk menggambarkan perubahan status atau transisi status dari sebuah mesin atau sistem. Perubahan tersebut digambarkan dalam suatu *graf* berarah.

### 5. *Activity Diagram*

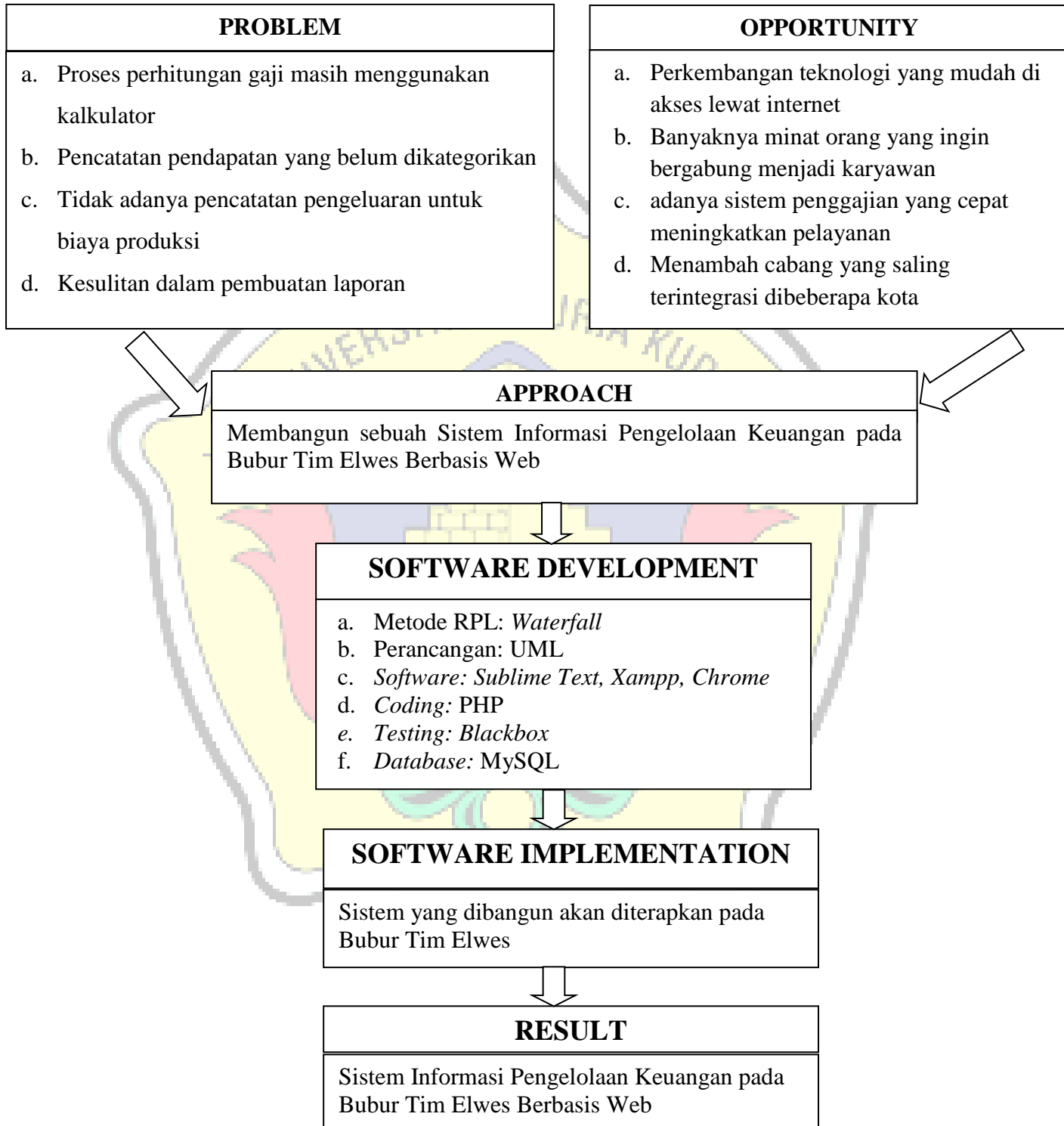
Diagram aktifitas atau *Activity Diagram* menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktifitas dari sebuah sistem atau proses bisnis. Yang perlu diperhatikan disini adalah bahwa diagram aktifitas menggambarkan aktifitas sistem bukan apa yang dilakukan actor, jadi aktifitas yang dapat dilakukan oleh sistem.





## 1.7 KERANGKA PEMIKIRAN

Adapun kerangka penelitian yang akan dilakukan dalam pembuatan sistem informasi tersebut adalah sebagai berikut:



Gambar 1 1 Kerangka Pemikiran