

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pertumbuhan perekonomian di negara Indonesia didukung oleh kegiatan bisnis yang dilakukan oleh negara sendiri dan swasta. Negara melalui Badan Usaha Milik Negara (BUMN) sedangkan swasta dilakukan oleh perusahaan-perusahaan baik perusahaan besar maupun kecil dengan berbagai bidang usaha yang dijalankan. Berdasarkan data Kementerian Perindustrian Jepara, jumlah pelaku Perusahaan rumahan atau CV (*Commanditaire Vennootschap*), di kabupaten Jepara akhir tahun 2019 mencapai 398 Perusahaan berijin yang tersebar di enam belas kecamatan diberbagai bidang jasa dan usaha. Bidang usaha perseorangan dalam perkembangannya sangat melaju pesat dan pelan namun ber-*progress*. Dengan perencanaan yang matang, kemudian usaha ini semakin bisa menguntungkan bagi pelaku perusahaan tersebut di bidang jasa dan usaha.

Financial Management atau sistem informasi manajemen keuangan merupakan aktivitas yang berionterasi pada *managing* rotasi keuangan dalam proses transaksi dalam suatu kasus proyek perusahaan, dalam pengelolaan data proyek, dan pengelolaan nilai transaksi menggunakan *microsoft excel* yang tidak fleksibel, dan kurang kompleks penggunaannya serta manualnya share data yang diharapkan bisa lebih cepat, saat hambatan tersebut terjadi, maka seluruh pengelolaan data proyek dan kelola nilai transaksi menjadi terhambat. Hal ini menjadi kendala saat pencarian data proyek, dan data nilai transaksi yang diperlukan untuk pembuatan laporan bulanan atau saat akan melakukan audit seluruh proyek yang dikerjakan dikarenakan minimnya fitur yang tersedia.

Website manajemen keuangan merupakan salah satu inovasi yang memungkinkan penggunaan teknologi informasi berdasarkan efektivitas. Teknologi yang menjadikan beberapa fungsi program menjadi satu sehingga efektif sebagai fungsi dalam suatu sistem, menjadikan teknologi ini dapat

memberikan banyak manfaat bagi pelaku perusahaan jasa dan usaha yang memiliki keterbatasan pada sumber daya manusia dan teknologi sebab kelola data dan nilai transaksi proyek, dan pemantauan transaksi bulanan, maupun tahunan. Konsep website program manajemen yang telah dimunculkan sejak tahun 2000-an telah memicu antusiasme para pelaku perusahaan jasa dan usaha untuk meningkatkan performa perusahaannya dengan mengandalkan solusi teknologi yang lebih praktis dan ekonomis. Dengan konten *System Development Life Cycle* yang ditawarkan, menciptakan sebuah website yang terjangkau dalam modal dan lebih kecil resiko dibandingkan harus membeli aplikasi berbasis desktop yang tidak fleksibel dalam penggunaan serta mahal biaya perawatan dan perbaikannya.

Penelitian ini bertujuan untuk membuat Sistem Informasi Pengelolaan Keuangan Proyek pada CV. Media Nusa berbasis web dan *android*. Harapannya, website program ini memudahkan para pelaku bisnis jasa dan usaha dalam melakukan pendataan proyek, pengelolaan riwayat keuangan dan data nilai proyek serta rencana anggaran biaya sebagai pengatur pengelolaan data dalam lingkup jasa usaha, dan agar pencatatan data proyek dan data nilai proyek lebih tertata serta mudah dibaca dan diakses dimana saja, dan kapan pun selagi terkoneksi dengan internet dengan metode *System Development Life Cycle* (SDLC) untuk mengurangi biaya perawatan dan perbaikan aplikasi serta mempermudah dalam perbaikan dan perawatan disisi penyedia layanan.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka peneliti merumuskan permasalahan yaitu, bagaimana merancang dan membangun suatu “Sistem Informasi Pengelolaan Keuangan Proyek pada CV. Media Nusa berbasis web dan *Android*” sehingga memudahkan para pelaku jasa dan usaha dibidang pengadaan seperti CV. Media Nusa dalam mengelola data proyek dan data nilai proyek serta *history* transaksi proyek, sehingga meminimalisir *missdata* bahkan kehilangan data saat terjadinya gangguan teknis, memudahkan pembuatan laporan yang tidak membutuhkan waktu yang lama, menekan pengeluaran untuk permasalahan infastruktur teknologi dalam pengelolaan harian,

mempermudah untuk memantau aktivitas pengelolaan didalam jasa dan usaha itu dari segala tempat dan waktu dengan catatan tersedia layanan internet.

1.3. Batasan Masalah

Dalam penelitian ini perlu adanya Batasan masalah agar dapat lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan masalah. Pembahasan yang tercakup didalamnya tidak berkembang maupun menyimpang terlalu jauh dari tujuan awalnya dan tidak juga mengurangi efektifitas pemecahannya, maka penulis melakukan pembatasan masalah sebagai berikut:

1. Sistem yang akan dibuat hanya akan membahas mengenai Pengelolaan Data Proyek, dan Data Keuangan Proyek Perusahaan.
2. Sistem yang akan dibuat dapat mengelola kebutuhan RAB proyek, laporan pencatatan *progress* proyek.
3. Sistem yang dibuat untuk memudahkan penyusunan RAB dan pemantauan aktivitas pengelolaan proyek setiap waktu dengan membuka *progress* proyek diprogram.
4. Sistem yang buat bisa digunakan di platform *android* dengan metode *website view*.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian yang akan dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Menghasilkan sebuah sistem informasi manajemen keuangan proyek berbasis *website* dan *android* yang akan membantu para pelaku usaha jasa di bidang pengadaan barang dan jasa.
2. Menghasilkan sebuah sistem informasi manajemen keuangan proyek berbasis *website* dan *android*, yang bisa dipakai oleh para pelaku usaha pengadaan barang dan jasa untuk menjalankan usahanya atau biasa disebut *tenant*.
3. Menghasilkan sebuah sistem informasi manajemen keuangan proyek berbasis *website* dan *android* yang bisa diakses kapan dan dimana pun dengan catatan terkoneksi dengan internet.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian yang akan dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Mempercepat proses pengelolaan data proyek dan keuangan proyek.
2. Membantu pelaku usaha pengadaan jasa dan barang dalam mendata semua proyek yang masuk dan selesai.
3. Membantu laporan proyek tentang pengelolaan agar lebih rapi dan mudah diakses.
4. Mengurangi pengeluaran berlebihan karena masalah pencatatan data pengelolaan.
5. Mengurangi biaya pengeluaran untuk perawatan teknologi dan aplikasi.
6. Sistem yang dihasilkan adalah sistem berbasis website dengan menerapkan *System Development Life Cycle* (SDLC) dan menggunakan pemrograman PHP dan database MySQL.
7. Memberikan pelayanan yang lebih cepat dalam pengelolaan data proyek dan pemantauan aktivitas proyek.

1.6. Metode Penelitian

1.6.1. Objek Penelitian

Nama : CV. Media Nusa
Alamat : Jl. Imam Bonjol No.55, Panggang IV, Panggang, Kec.
Jepara, Kabupaten Jepara, kode pos : 59418
No. Telp : +6281909730309

1.6.2. Metode Pengumpulan Data

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

a. Sumber Data Primer

- Observasi

Pengamatan langsung atau observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan langsung melihat kegiatan yang terjadi di lokasi. Salah satu keuntungan dari pengamatan langsung adalah bahwa sistem analisis dapat lebih mengenal lingkungan fisik seperti

tata letak ruangan serta peralatan dan formulir yang digunakan serta sangat membantu untuk melihat proses bisnis beserta kendala-kendalanya. Observasi dilakukan secara langsung datang ke CV. Media Nusa.

Adapun Teknik observasi yang digunakan dalam proses pengumpulan data dibagi menjadi dua macam, yaitu sebagai berikut:

1) Observasi Terstruktur

Kegiatan ini memerlukan alat pencatat data yang spesifik, dimana hasil observasi ini akan di Analisa kemudian dicatat kedalam fungsi-fungsi yang ditentukan. Observasi terstruktur dilakukan dengan cara mengganti alur kejadian yang ada di CV. Media Nusa.

2) Observasi Semi Terstruktur

Kegiatan ini tidak memerlukan catatan selama observasi, dimana nantinya hasil pengamatan akan dicatat pada formulir-formulir khusus setelah proses pengamatan atau observasi tersebut selesai. Pada saat melakukan observasi, sistem analisis juga dapat mengumpulkan sampel-sampel data. Oleh karena itu observasi perlu direncanakan terlebih dahulu. Dengan perencanaan yang matang, maka observasi akan dilakukan dengan efektif dan efisien.

- Wawancara

Teknik wawancara dilakukan dengan tanya jawab kepada petugas Administrasi dan pemilik usaha mikro menengah, mulai dari pengelolaan proyek, sampai melihat catatan laporan keuangan.

b. Sumber Data Sekunder

Data sekunder adalah sumber data yang didapatkan secara tidak langsung dari objek penelitian. Data sekunder tersebut bisa diperoleh dari literatur ataupun buku, sumber data sekunder meliputi:

- Studi Dokumentasi

Studi dokumentasi dikumpulkan dari literatur maupun dokumentasi dari media internet atau sumber informasi lainnya.

Salah satu literatur yang saya gunakan adalah jurnal yang berjudul “Implementasi sistem manajemen keuangan perusahaan menengah”

- Studi kepustakaan

Studi kepustakaan dikumpulkan dari buku yang sesuai dengan tema permasalahan penelitian.

1.6.3. 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, R.A. dan Shalahuddin, M. (2018), *Waterfall* menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial 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 pengguna. Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak pada tahap ini perlu untuk didokumentasikan.

b. Desain Perangkat Lunak

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 *logic* 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 atau Pemeliharaan

Namun tahap ini tidak dilakukan, karena hasil akhirnya adalah pengujian saat sidang skripsi dan setelah itu selesai.

1.6.4. Metode Perancangan Sistem

Pada perkembangan teknik pemrograman berorientasi objek, muncullah sebuah standarisasi bahasa pemodelan untuk pembangunan perangkat lunak yang dibangun dengan menggunakan teknik pemrograman berorientasi objek, yaitu *Unified Modelling Language* (UML). UML muncul karena adanya kebutuhan pemodelan visual untuk menspesifikasikan, menggambarkan, membangun, dan dokumentasi dari sistem perangkat lunak. UML merupakan bahasa visual untuk pemodelan dan komunikasi mengenai sebuah sistem dengan menggunakan diagram dan teks-teks pendukung. Sukamto, R.A. dan Shalahuddin, M. (2018).

Berikut ini jenis-jenis diagram *Unified Modelling Language* (UML) antara lain :

a. *Use Case* Diagram

Use Case Diagram merupakan pemodelan untuk kelakuan (*behavior*) sistem informasi yang akan dibuat. *Use Case* mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih *actor* dengan sistem informasi yang akan dibuat. *Use Case* digunakan

untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi tersebut.

b. *Class Diagram*

Diagram kelas atau *class* diagram menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. Kelas memiliki apa yang disebut dengan atribut dan metode atau operasi.

c. *Sequence Diagram*

Sequence diagram menggambarkan kelakuan objek pada *Use Case* dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan pesan yang dikirimkan yang diterima antar objek. Secara grafis menggambarkan bagaimana objek berinteraksi satu sama lain melalui pesan pada sekuensi sebuah *Use Case* atau operasi.

d. *Statechart Diagram*

Statechart diagram atau dalam bahasa Indonesia disebut diagram mesin digunakan untuk menggambarkan perubahan status atau transisi dari sebuah mesin atau sistem atau objek, Diagram ini mengilustrasikan siklus hidup objek berbagai keadaan yang dapat diasumsikan oleh objek dan kejadian-kejadian (*events*) yang menyebabkan objek dari satu tempat ke tempat yang lain.

e. *Activity Diagram*

Activity diagram yaitu diagram yang menggambarkan *workflow* atau aliran kerja atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak. Yang perlu diperhatikan disini adalah bahwa diagram aktivitas menggambarkan aktivitas sistem bukan apa yang dilakukan *actor*, jadi aktivitas yang dapat dilakukan oleh sistem.

1.7. Kerangka Pemikiran

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

