

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Wedding Organizer (Wo) Maxentertainment Perusahaan yang bergerak dalam bidang jasa dan berperan penting untuk kelancaran acara resepsi karena momen sakral banyak orang yang ingin acaranya lancar hingga memesan jasa Wo Maxentertainment yang terletak di Jln. Ganesa IV, Karang Wetan, Prambatan Kidul, Kec. Kaliwungu, Jawa Tengah 59316

Pada bagian pengelolaan pastilah mengurus keuangan dan mengelola keluar masuknya kas di Wo Maxentertainment di Sebuah perusahaan pastilah memiliki titik kekurangan di mana penelitian kami yang bertujuan untuk menganalisis, sistem informasi merupakan suatu kombinasi dari teknologi informasi dan aktivitas dari pengguna teknologi untuk mendukung operasi dan manajemen pada suatu instansi/perusahaan. Seiring dengan persaingan yang semakin ketat, maka dibutuhkan sikap profesionalitas seorang manajemen dalam mengelola perusahaan. salah satunya Pengelolaan perusahaan merupakan salah satu unsur utama dalam bidang perkembangan, Apabila terjadi kesalahan informasi pengelolaan pada suatu perusahaan, maka akan sangat berpengaruh pada kegiatan usaha perusahaan selanjutnya di mana pengelolaan merupakan suatu aktivitas yang dilakukan oleh konsumen sebelum memesan. Untuk mewujudkan kepuasan Admin maka pemilik usaha harus mempunyai sebuah sistem pengelolaan yang baik, karena dengan begitu pesanan akan berjalan dengan maksimal.

Wo Maxentertainment sendiri memiliki sekitar 26 anggota karyawan yang siap memberikan pelayanan terbaik dengan jumlah pendapatan pada tanggal 04 januari 2022 sampai 16 maret 2022 pemasukan yang didapatkan dengan total=Rp 133.570.000.00 dan memiliki pengeluaran dengan total : 131.516.900.00 dengan selisih=2.053.100.00 dengan pemasukan dan pengeluaran yang lumayan cukup besar maka dibutuhkan sistem terkini yang dapat digunakan dengan efektif dan efisien, Wo Maxentertainment mempunyai kendala yaitu masih memerlukan perluasan dalam pengelolaan di perusahaan Wo Maxentertainment .

Dalam melakukan pengelolaan juga masih menggunakan sistem yang pada masih terorganisasi untuk mendukung pengembangan Analisa sistem dengan menggunakan Metode PIECES memiliki enam variabel penilaian dalam melakukan evaluasi yaitu

Metode PIECES adalah metode analisis sebagai dasar untuk memperoleh pokok-pokok permasalahan yang lebih spesifik. Metode PIECES memiliki enam variabel penilaian dalam melakukan evaluasi yaitu performance (kinerja), Informations (informasi), economy (economic), control (pengendalian), efficiency (efisiensi), service (pelayanan), Analisa perancangan sistem ini digunakan untuk mengambil keputusan apabila sistem ini mempunyai masalah atau sudah tidak berfungsi secara baik, dan hasilnya digunakan sebagai dasar untuk memperbaiki sistem.

Berdasarkan permasalahan yang penulis uraikan diatas, Wo Maxentertainment memerlukan solusi suatu sistem yang dapat membantu mempermudah perusahaan dalam proses pengelolaan di perusahaan, pencatatan dan pengolah data pengelolaan, serta memudahkan pengguna untuk memasukkan data pengelolaan dimanapun dan kapanpun sehingga penulis mengangkat permasalahan tersebut untuk dijadikan laporan penelitian dengan judul “Sistem Informasi Manajemen Berbasis Web Pada Wo Maxentertainment Dengan Menggunakan Metode PIECES”.

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah diuraikan diatas, dapat dirumuskan suatu permasalahan yaitu bagaimana membuat suatu Sistem Informasi Pengelolaan Manajemen usaha Pada Wo Maxentertainment Berbasis Web dengan menggunakan metode PIECES yang berfungsi untuk menganalisis sistem untuk mengambil keputusan bagian-bagian apa saja yang perlu diperbaiki dalam aplikasi tersebut yang dapat digunakan dalam proses pengelolaan keuangan pada Wo Maxentertainment untuk memudahkan dalam mengelola manajemen usaha.

1.3. Batasan Masalah

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

1. Adapun proses yang dibahas dalam penelitian yang akan dilakukan saat ini meliputi, Wo max.entertainment membutuhkan sistem informasi pengelolaan data perusahaan, pengelolaan data pengeluaran, pengelolaan pemasukan perusahaan, pengelolaan perhitungan keuntungan perusahaan dengan partner, gaji karyawan, tagihan, kelola pesanan dan laporan keuangan
2. Laporan yang dapat dihasilkan dari penelitian yang telah dilakukan meliputi, laporan pemasukan keuangan, laporan pengeluaran keuangan, laporan keuntungan, laporan perhitungan keuntungan perusahaan dengan partner, gaji karyawan, tagihan dan laporan keuangan
3. Sistem yang dibuat menggunakan analisis metode PIECES yang bertujuan untuk mengukur kelayakan sistem dan menganalisis kebutuhan sistem
4. Sistem yang akan dihasilkan nantinya berupa aplikasi berbasis web

1.4. Tujuan penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah dapat memberikan hasil sistem yang bermanfaat dan berfungsi untuk menyelesaikan masalah yang ada dalam sebuah Wo Maxentertainment yang tercakup dalam pengelolaan usaha dan menciptakan sistem yang efektif dan efisien serta dapat digunakan sesuai kebutuhan yang ada dengan menerapkan analisis kebutuhan sistem menggunakan metode PIECES untuk menilai mengukur kinerja sistem dalam analisis menggunakan metode PIECES ada enam variabel penilaian dalam melakukan evaluasi yaitu *performance* (kinerja), *Informations* (informasi), *economy* (ekonomi), *control* (pengendalian), *efficiency* (efisiensi), *service* (pelayanan)

1.5. Manfaat penelitian

Manfaat dari Penyusunan penelitian ini, adalah sebagai berikut.

1.5.1. Bagi Penulis

1. Mampu mengembangkan dan menerapkan ilmu yang dipelajari saat kuliah.

2. Mampu melakukan penelitian dan memecahkan permasalahan yang ada.
3. Bertambahnya pengetahuan, pengalaman dan wawasan selama penelitian.

1.5.2. Bagi Akademis

Dari kegiatan penelitian Program Studi Sistem Informasi dapat meningkatkan karya yang berhubungan dengan sistem informasi.

1.6. Metode penelitian

1.6.1. Metode Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data yang benar-benar akurat, relevan, dan valid maka penulis mengumpulkan sumber data dengan cara

1. Sumber Data Primer

Sumber Data Primer adalah data yang secara langsung diperoleh dari instansi baik melalui pengamatan langsung ataupun pencatatan terhadap obyek penelitian yang sudah dilakukan, meliputi:

1. Observasi

Pengumpulan data melalui pengamatan dan dengan cara pencatatan terhadap peristiwa yang terjadi, misalnya mengamati cara kerja sistem yang sudah ada, data pemasukan, pengeluaran, tagihan, gaji karyawan, keuntungan perbulan dan laporan

2. Wawancara

Pengumpulan data dilakukan dengan tatap muka dan Tanya jawab langsung dengan Pemilik dan juga dengan sumber data yang berhubungan dengan penelitian. Misalnya wawancara yang dilakukan pada Pemilik dan Admin dengan pertanyaan mengenai pengguna sistem yang sudah ada dan mengenai alur dari pengelolaan yang ada di Wo Maxentertainment dan yang dibutuhkan untuk perbaikan apa Selain itu, penulis juga menanyakan mengenai data apa saja yang diperlukan oleh Admin dan Pemilik yang dapat digunakan untuk membuat laporan pengelolaan manajemen usaha.

2. Sumber Data Sekunder

Sumber sekunder merupakan data-data yang didapat yang dapat dari buku-buku, dokumenasi dan juga literature-literature, meliputi

1. Studi Kepustakaan

Pengumpulan data yang ada dari buku temanya sesuai dengan permasalahan dalam penelitian, misalnya pengumpulan teori-teori mengenai analisa dan desain untuk penyusunan laporan skripsi dari laporan-laporan terdahulu.

2. Studi Dokumentasi

Pengumpulan data dari literatur-literatur dan dokumenasi dari internet, buku ataupun sumber informasi lainnya.

1.6.2. Metode Pengembangan Sistem

Menurut Pressman (2001), metode waterfall adalah suatu proses pengembangan perangkat lunak berurutan, dimana kemajuan dipandang sebagai terus mengalir kebawah (seperti air terjun) melewati fase-fase perencanaan, pemodelan, implementasi (konstruksi), dan pengujian. Berikut adalah fase-fase pengembangan perangkat lunak berurutan/linier

1. Analisa Kebutuhan

Dalam langkah ini merupakan analisa terhadap kebutuhan sistem dan definisi pelayanan, batasan dan tujuan sistem yang akan dikembangkan. Pengumpulan data dilakukan dengan wawancara langsung kepada Pemilik wedding organizer Maxentertainment kepada bapak yurdi antoko dan melakukan observasi langsung untuk mengumpulkan data-data yang diperlukan dalam membangun sistem.

2. Perancangan Sistem

Proses perancangan sistem dan perangkat lunak, kegiatan ini bertujuan untuk merancang arsitektur sistem secara keseluruhan. Tahapan ini akan menghasilkan dokumen yang disebut *software requirement*. Dokumen inilah yang akan digunakan *programmer* untuk melakukan aktivitas pembuatan sistemnya, dalam hal ini

menentukan sebuah alur dari sistem yang akan dibuat dengan membuat perancangan menggunakan context diagram, *DFD* dan *ERD*.

3. Pengkodean

Pengkodean perancangan perangkat lunak direalisasikan sebagai rangkaian program, dalam hal ini dapat membuat database sesuai dengan rancangan yang dibuat dan diinginkan pada tahap sebelumnya, lalu melakukan pembuatan coding sampai selesai sampai sistem dapat dijalankan dengan baik.

4. Penerapan / Pengujian

Tahapan ini untuk menguji system unit program diintegrasikan dan diuji sebagai sistem yang lengkap dan menjamin bahwa persyaratan sistem terpenuhi, dalam tahapan ini sistem diuji dengan pembimbing dan penyelia mencoba menggunakan sistem yang telah dibuat bisa dikatakan final dalam pembuatan sebuah sistem.

5. Pemeliharaan

Perangkat lunak yang sudah dibuat akan dilakukan pemeliharaan karena bisa saja mengalami perubahan sampaikan. Perubahan tersebut bisa mengalami kesalahan karena perangkat lunak harus menyesuaikan dengan lingkungan (*peripheral* atau sistem informasi baru) baru, atau karena pelanggan membutuhkan perkembangan fungsional. Namun pada tahapan ini tidak dilakukan karena tahapan yang dilakukan hanya sampai di tahap penerapan.

1.6.3. Metode Perancangan Sistem

Pada perkembangan teknik pemrograman berorientasi objek, munculah 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 dokumenasi dari sistem perangkat lunak. UML merupakan bahasa visual untuk pemodelan dan komunikasi mengenai sebuah sistem

dengan menggunakan diagram dan teks–teks pendukung (Sukamto & Shalahuddin, 2018:137).

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

1. *Use Case Diagram*

Use Case Diagram yaitu pemodelan sebuah kelakuan atau *behavior* pada sistem informasi yang akan dibuat. *Use case* menggambarkan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat. Ada beberapa aktor dalam sistem informasi, yaitu pegawai dan pimpinan di Seleksi Alam Muria. *Use case* digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi – fungsi tersebut.

2. *Class Diagram*

class diagram atau diagram Class menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian Class –Class yang akan dibuat untuk membangun system. Class memiliki apa yang disebut atribut dan metode atau operasi.

3. *Sequence Diagram*

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

4. *Activity Diagram*

Activity diagram merupakan diagram yang mendeskripsikan aliran kerja atau aktifitas atau aktivitas pada sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak. Yang perlu diperhatikan disini adalah bahwa diagram aktivitas menggambarkan aktifitas sistem bukan apa yang dilakukan aktor, jadi aktifitas yang dapat dilakukan oleh sistem saja.

5. *Statechart Diagram*

Statechart diagram digunakan untuk menggambarkan perubahan status atau transmisi dari sebuah mesin atau objek sistem. Diagram ini mengilustrasikan siklus hidup objek berbagai keadaan yang dapat diasumsikan oleh objek dan kejadian-kejadian yang menyebabkan objek dari satu tempat ke tempat yang lain

1.6.4. Metode Analisis

Untuk mendukung pengembangan Analisa sistem dengan menggunakan Metode PIECES memiliki enam *variabel* penilaian dalam melakukan evaluasi yaitu:

Metode PIECES adalah metode analisis sebagai dasar untuk memperoleh pokok-pokok permasalahan yang lebih spesifik dan lebih mendalam. Metode PIECES ini memiliki enam variabel penilaian dalam melakukan penilaian yang didalamnya ada penilaian evaluasi yaitu *performance* (kinerja), *Informations* (informasi), *economy* (economic), *control* (pengendalian), *efficiency* (efisiensi), *service* (pelayanan). Analisa perancangan sistem ini digunakan untuk mengambil keputusan apabila sistem ini mempunyai masalah atau sudah tidak berfungsi secara baik, dan hasilnya digunakan sebagai dasar untuk memperbaiki sistem. Adapun Analisis sistem yang peneliti gunakan sebagai berikut Metode PIECES memiliki enam variabel penilaian dalam melakukan evaluasi yaitu

1. *Performance*(Kinerja)

Analisa kinerja pada sistem yang lama masih kurang efektif karena dalam proses pengelolaan tagihan, jenis barang, vendor, pemasukan, pengeluaran, keuntungan, gaji karyawan, dashboard serta laporan bulanan menggunakan aplikasi yang perlu di kembangkan lagi. Untuk sistem baru yang berbasis web yang lebih berkembang sesuai dengan kebutuhan dan lebih efektif dan efisien dapat dilakukan dimanapun dan juga aplikasi yang akan dibuat dapat dipantau saat Admin memasukkan data pengelolaan manajemen usaha.

2. *Information* (Informasi)

Pada sistem yang lama informasi mengenai data pengelolaan Manajemen Keuangan berupa proses pengelolaan tagihan, jenis barang, vendor, pemasukan, pengeluaran, keuntungan, gaji karyawan, dashboard serta laporan bulanan, serta dalam aplikasi lama belum ada informasi rekap laporan dan bukti transaksi dan Pemilik tidak dapat mengecek secara langsung atau perkembangan pengelolaan usaha pada Wo Maxentertainment. Pada sistem yang baru selain Pemilik mendapat mengecek Admin juga ada bukti foto transaksi yang akan diupload oleh Admin, kemudian Admin dapat mengupdate data proses pengelolaan tagihan, jenis barang, vendor, pemasukan, pengeluaran, keuntungan, gaji karyawan, dashboard serta laporan bulanan, serta dalam aplikasi lama belum ada informasi rekap laporan produk dan mencetak rekap laporan data keuangan pemasukan maupun pengeluaran wedding organizer.

3. *Economy* (Ekonomi)

Pada sistem yang lama data-data mengenai wedding organizer pada sistem lama sering terjadi selisih jumlah dalam laporan keuangan karena pada aplikasi lama Admin tidak perlu memasukkan bukti pembayaran dan bukti tagihan, dengan sistem yang baru diharapkan dapat mengembangkan sistem lama karena kemungkinan terjadinya kesalahan sangat kecil.

4. *Control* (Pengendalian)

Sistem pengendalian masih sangat lemah, ini terlihat dari pengelolaan data pada wedding organizer yang masih menggunakan sistem lama dan tidak memiliki bukti transaksi dan bukti tagihan secara keseluruhan hanya sebagian saja yang memiliki bukti transaksi, yang kemungkinan akan dapat terjadi kesalahan dalam laporan keuangan dan tidak menutup kemungkinan akan adanya selisih dalam laporan keuangan. Sehingga dalam pencarian data dan laporannya didapat dari pemasukan dan pengeluaran dan tidak

memiliki bukti transaksi dan notifikasi whatsapp data sepeenting itu jadi tidak akurat.

5. *Efficiency* (Efisiensi)

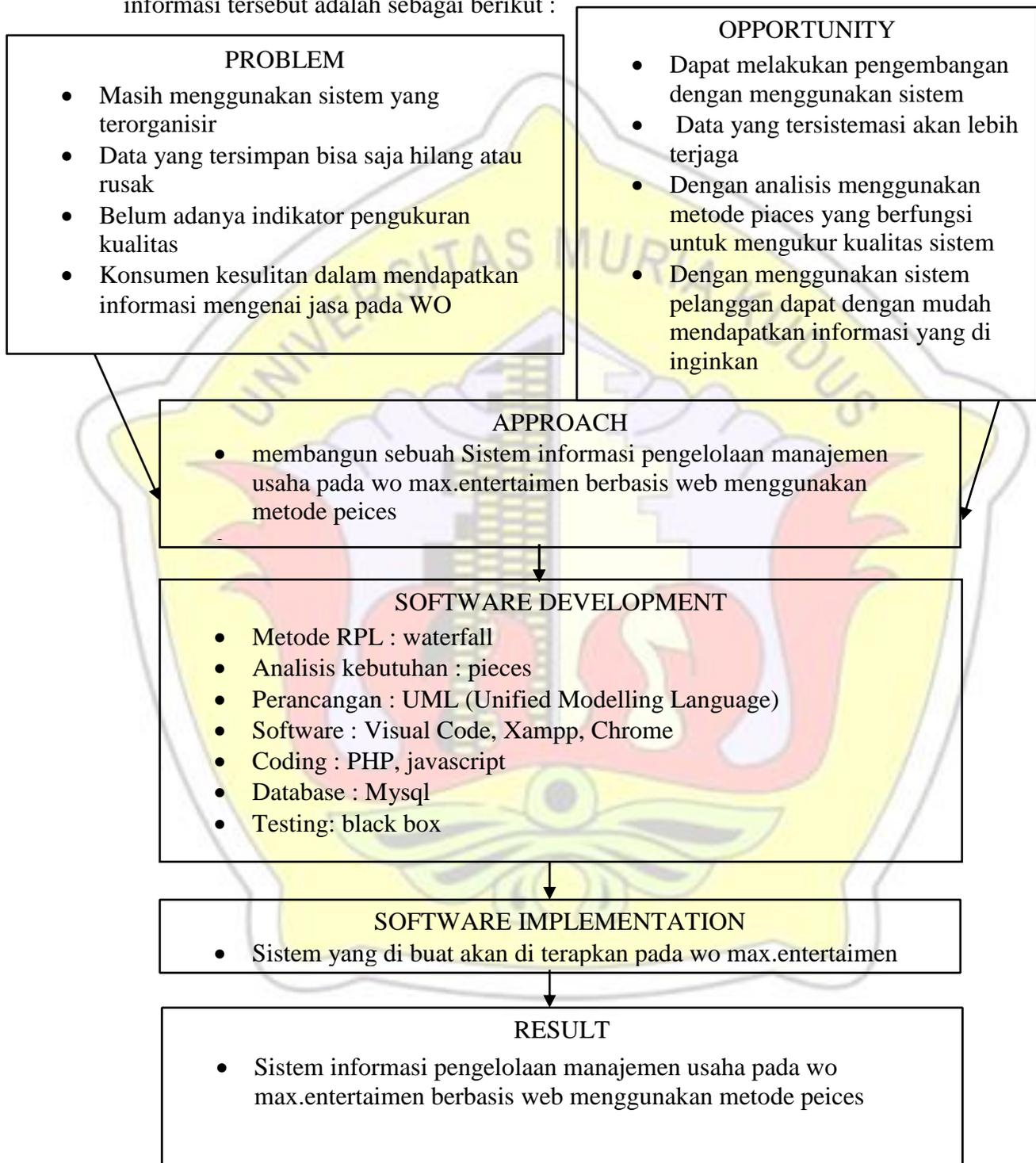
Sistem lama masih belum efektif dan efisien karena sistem lama hanya dapat dikelola oleh Admin sehingga Pemilik tidak langsung mengetahui keuangan perusahaan, dengan sistem yang baru Pemilik dapat terus memantau perkembangan pengelolaan di dalam perusahaan walau sedang tidak di kantor karena dalam sistem baru sudah dilengkapi untuk memudahkan Pemilik untuk memantau kapanpun dan dimanapun.

6. *Service* (Pelayanan)

Dari proses pelayanan di wedding organizer cukup baik dan cepat ditangani namun saat mengirimkan data pendapatan perbulan kepada Pemilik maka tampilan pendapatan perbulan pada Admin akan menghilang setelah data dikirimkan ke Pemilik.

1.7. Kerangka Pemikiran

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



Gambar 1. 1. Kerangka Pikiran