

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Penerapan teknologi informasi (TI) dalam proses bisnis merupakan solusi yang dapat meningkatkan kompetensi dan efisiensi organisasi untuk menjawab persaingan pasar. Seiring berkembangnya teknologi ini menyebabkan organisasi dan perusahaan sadar akan nilai dari suatu usaha untuk bersaing agar dapat memenuhi permintaan pasar. Hal tersebut berdampak pada banyaknya proyek pengembangan IT khususnya pengembangan perangkat lunak. Perangkat lunak digunakan untuk memudahkan transaksi antara pelanggan/karyawan kepada perusahaannya ataupun sebaliknya.

Pentingnya perangkat lunak dalam mendukung persaingan antar perusahaan menyebabkan kebutuhan akan perangkat lunak meningkat sehingga jumlah proyek perangkat lunak juga semakin banyak. Proyek pembuatan perangkat lunak menghabiskan biaya besar sehingga kegagalan proyek perlu diminimalisasi. Tetapi kenyataan mengatakan sebaliknya, banyak proyek pembuatan perangkat lunak yang mengalami kegagalan. Beberapa faktor yang menyebabkan kegagalan antara lain buruknya manajemen proyek, pelaporan status proyek yang kurang baik, komunikasi yang buruk antara pelanggan karyawan, dan manajer proyek, ketidaktepatan waktu penyelesaiannya proyek, system laporan manajemen keuangan yang masih semi komputerisasi, dan sebagainya.

Dalam penyelesaian pembuatan perangkat lunak diharapkan dapat dilakukan dengan baik dan terarah maka selama masa pengembangan perlu dilakukan monitoring dan pengendalian untuk mengetahui apakah proyek tersebut sudah berjalan dengan lancar dan sesuai dengan tujuan yang diinginkan. Jika terdapat penyimpangan, diharapkan dapat segera dideteksi dan dapat segera diambil langkah perbaikan. Apabila hal tersebut tidak dilakukan maka akan menghambat pelaksanaan pengembangan proyek mulai dari waktu, biaya, dan tenaga karena tidak sesuai dengan estimasi yang diharapkan. Dengan pengawasan yang baik dapat dilakukan tindakan pencegahan terhadap kecenderungan penyimpangan yang akan terjadi.

Program aplikasi ini dimaksudkan untuk mengurangi tingkat kesalahan dalam penginputan data, sering terjadinya duplikasi data menjadi faktor yang sangat sering terjadi, selain itu keamanan data tidak terjamin karena tidak adanya batasan hak akses dalam penggunaannya. Permasalahan tersebut dapat diselesaikan dengan menyediakan perangkat lunak yang dikhususkan untuk manajemen proyek yang dapat diakses secara *online* sehingga pimpinan proyek dapat melakukan kolaborasi kerja dengan anggota tim. Hal ini dapat memberikan keuntungan karena kegiatan seperti pengolahan data proyek dan laporan keuangan akan lebih cepat dan tepat. Dari uraian kenyataan yang telah dipaparkan, sudah selayaknya dilakukan perbaikan dalam proses pengelolaan, penyimpanan data berbasis database, dan pembuatan aplikasi yang dapat membantu dan mempermudah pekerjaan yang menunjang kelangsungan serta kemajuan hidup perusahaan.

Berdasarkan uraian diatas maka penulis mengambil judul yang sesuai dengan kebutuhan dalam pengolahan data anggaran belanja perusahaan tersebut. Untuk itu, penulis memilih judul: **“MEMBANGUN APLIKASI MANAJEMEN PROYEK DAN LAPORAN KEUANGAN BERBASIS CODEIGNITER PADA BOX MEDIA HOST SLEMAN”**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang aplikasi yang dapat digunakan sebagai media manajemen proyek dan laporan keuangan.
2. Bagaimana merancang aplikasi yang dapat digunakan untuk mempercepat proses kerja, mempermudah pencarian informasi dan menekan biaya operasional.
3. Bagaimana merancang aplikasi yang dapat digunakan antar pegawai untuk saling berinteraksi tanpa harus bertatap muka.
4. Bagaimana membuat aplikasi manajemen proyek untuk menjalankan fungsi bisnis dalam sebuah perusahaan IT ?

1.3 Batasan Masalah

Mengingatnya luasnya permasalahan yang timbul maka dalam penelitian ini diperlukan batasan untuk menghindari meluasnya masalah dalam pembahasan. Adapun batasan-batasan masalah tersebut adalah:

1. Aplikasi manajemen dibangun dengan menggunakan framework Codeigniter.
2. Proses pengerjaan proyek hanya dapat dilakukan dengan standar minimum perusahaan skala kecil.
3. Tidak melakukan analisis keamanan secara rinci hanya sebatas *username* dan *password*.
4. Sistem informasi ini hanya membahas tentang laporan keuangan dimana di dalam nya terdapat laporan pemasukan dan pengeluaran dalam kategori tertentu dalam perusahaan, dan tidak membahas tentang pembuatan laporan keuangan secara menyeluruh.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui sistem yang berjalan mengenai pengerjaan proyek pembangunan / pembuatan pada Box Media Host Sleman.
2. Untuk mengetahui bagaimana proses pengajuan proyek dari klien ke perusahaan.
3. Untuk mengetahui bagaimana proses pelaporan perkembangan proyek.
4. Untuk mengetahui system laporan keuangan pada perusahaan

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang di harapkan dari penelitian ini adalah :

1. Memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom)
2. Dapat di gunakan sebagai acuan atau bahan pertimbangan untuk membuat makalah dan sebagai penunjang untuk menambah pengetahuan.
3. Memudahkan pengelolaan pelaporan perkembangan proyek kepada klien.
4. Dapat digunakan untuk acuan seorang *manager* Box Media Host dalam manajemen, perencanaan, pengelolaan keuangan perusahaan.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah merupakan tahapan penting di dalam suatu penelitian, dimana keadaan *real* yang ada dirumuskan secara sistematis berdasarkan studi literature. Dalam hal ini permasalahan yang dihadapi oleh Box Media Host antara lain kesulitan dalam mengelola proyek dan laporan-laporan dari perkembangan proyek serta laporan keuangan. Diperlukan suatu sistem agar dapat mempermudah bagi manager dalam mendapatkan laporan proyek-proyek yang sedang dikerjakan dan seorang karyawan dalam memberikan laporan kepada manager mengenai proyek yang sedang ditangani, serta laporan keuangan perusahaan tersebut. Selain manager dan karyawan, klien pun sebagai pihak pemilik proyek sangatlah membutuhkan laporan perkembangan proyeknya.

1.6.2 Pengumpulan Data

1.6.2.1 Observasi

Tahap pengumpulan data dengan mengadakan penelitian langsung kelingkungan objek peneliti. Pada tahapan ini akan dilakukan pencarian data secara langsung ke Box Media Host untuk dijadikan alat dan bahan penelitian dalam pembangunan aplikasi manajemen proyek dan laporan keuangan menggunakan CodeIgniter.

1.6.2.2 Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data dengan mengadakan Tanya jawab secara langsung mengenai hal - hal yang ada kaitannya dengan topik.

1.6.2.3 StudiPustaka

Tahap pengumpulan data dengan cara mengumpulkan bacaan-bacaan yang ada kaitannya dengan judul penelitian.

1.6.3 Eksperimental

Langkah-langkah dalam metode ini adalah sebagai berikut:

1. Analisis

Melakukan analisis kebutuhan sistem berdasarkan data yang diperoleh.

2. Perancangan

Merancang arsitektur sistem, proses, antarmuka pengguna, dan basis data.

3. Implementasi

Mengimplementasikan sistem yang telah dirancang kedalam program.

4. Uji Coba

1.7 Sistematika Penulisan

Gambaran umum sistematika penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Menguraikan tentang latar belakang masalah, mencoba merumuskan inti permasalahan yang dihadapi, menentukan tujuan dan manfaat penelitian, yang kemudian diikuti dengan pembatasan masalah, serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Landasan Teori menjelaskan tentang teori-teori yang digunakan oleh penulis sebagai dasar penelitian.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Menjelaskan tentang gambaran umum objek penelitian, analisis, rancangan implementasi, dan proses pembuatan.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Menjelaskan tentang perancangan sistem dan implementasi dan tahapan yang dilakukan dalam penelitian secara garis besar sejak dari tahap persiapan sampai penarikan kesimpulan, metode dan kaidah yang diterapkan dalam penelitian.

BAB V PENUTUP

Merupakan bab terakhir yang berisi kesimpulan dan saran yang digunakan dalam pengembangan yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

Pada bagian ini berisi tentang referensi - referensi yang telah dipakai oleh penulis sebagai acuan dan penunjang serta parameter yang mendukung penyelesaian proyek akhir ini baik secara praktis maupun teoritis.

