

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

PT Rizq Sanjaya Teknologi adalah perusahaan yang bergerak di bidang teknologi. Dalam kegiatan operasional harian, pengelolaan keuangan menjadi aspek penting untuk memastikan setiap pemasukan dan pengeluaran tercatat dengan baik dan dapat dianalisis dengan akurat. Namun, pada praktiknya, proses pencatatan transaksi keuangan di perusahaan ini masih dilakukan secara manual menggunakan nota fisik atau kertas. Cara kerja konvensional ini memiliki banyak keterbatasan, di antaranya kesulitan dalam mencari data, rawan kehilangan dokumen, dan memerlukan waktu yang cukup lama untuk menyusun laporan keuangan akhir.

Melihat kejadian diatas, pihak perusahaan berencana untuk mengubah sistem pencatatan keuangan dari manual ke sistem digital berbasis website. Sebagai peserta magang di bidang full stack development, penulis diberikan tugas dan tanggung jawab untuk mengembangkan sistem informasi manajemen keuangan yang mampu menyimpan, mengolah, dan menyajikan data keuangan perusahaan secara digital. Sistem ini mencakup berbagai fitur utama seperti pencatatan anggaran belanja, realisasi belanja, distribusi modal, laporan keuangan, serta manajemen pengguna.

Dengan adanya sistem informasi ini, proses pengelolaan keuangan menjadi lebih tertata, pengguna dapat lebih mudah dalam melakukan pencairan data keuangan tanpa harus membuka kertas satu persatu. Selain itu, sistem ini juga memberikan kemudahan dalam menghasilkan laporan keuangan secara otomatis dan mendukung transparansi data antar pengguna di perusahaan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan sebelumnya, maka rumusan masalah yang diangkat adalah pengembangan sistem informasi manajemen keuangan berbasis website yang tepat untuk pengelolaan keuangan pada PT Rizq Sanjaya Teknologi

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada website openappumkm ini adalah sebagai berikut:

1. Data yang digunakan masih dicatat secara manual oleh PT Rizq Sanjaya Teknologi, tanpa terintegrasi langsung oleh pihak ketiga seperti perbankan atau yang lainnya.
2. Object pengembangan produk difokuskan pada sistem informasi manajemen keuangan berbasis website untuk PT Rizq Sanjaya Teknologi dan tidak mencakup mobile.
3. Integrasi dengan sistem lain tidak dilakukan sehingga tidak dapat terhubung ke aplikasi akuntansi lain.
4. Sistem dibangun hanya untuk pengelolaan keuangan sederhana, meliputi perencanaan anggaran, realisasi belanja, distribusi modal, dan laporan keuangan internal.

1.4 Tujuan

Tujuan dari pengembangan Website Openappumkm ini adalah sebagai berikut:

1. Menyediakan media pencatatan keuangan digital yang menggantikan pencatatan manual berbasis kertas atau nota fisik, sehingga data lebih rapi, tersimpan dengan baik, dan tidak mudah hilang.
2. Mempermudah proses pencatatan transaksi keuangan seperti keuangan seperti anggaran belanja, realisasi belanja, distribusi modal, serta laporan keuangan agar mudah diakses kapan saja.

3. Meningkatkan efisiensi pencarian dan pengelolaan data karena data disimpan secara terpusat dan dapat diakses melalui tampilan dashboard yang sederhana dan informatif.
4. Mengurangi risiko kesalahan pencatatan manual, seperti duplikasi data, salah jumlah, atau kehilangan bukti transaksi.
5. Mendukung pengambilan keputusan yang lebih tepat karena sistem menyediakan informasi keuangan secara ringkas, dan real-time.

1.5 Profil

1.5.1 Profil Magang IT

PT Rizq Sanjaya Teknologi adalah perusahaan di bidang software house yang menerima suatu permintaan yang menyelesaikan masalah pada pengembangan perangkat lunak, baik untuk kebutuhan klien maupun dari internal perusahaan mereka itu sendiri. Perusahaan ini mengembangkan berbagai jenis perangkat lunak seperti aplikasi web, mobile, desktop, consultant IT.

1.5.2 Deskripsi Magang IT

A. Bidang Magang IT

Program magang ini menempatkan saya sebagai fullstack web developer pada project openappumkm, perusahaan memberikan amanah kepada saya untuk membuat project manajemen keuangan ini baik dari segi backend dan frontend.

B. Lokasi Kegiatan

Kegiatan magang ini dilaksanakan di Jl. Sri Rahayu Jl. H. Abdul Kahar No. 127, Sumodaran, Banyuraden, Kec. Gamping, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta 55293

C. Skema Kegiatan

Magang dilakukan secara offline dan online, jadi skemanya adalah dalam seminggu ada 1x pertemuan offline untuk laporan dan mentoring jika

ada masalah ketika proses pengerjaan, jadwal offline di jam 8 pagi sampai jam 5 sore.

D. Durasi Kegiatan

Program magang berlangsung selama 5 bulan.

E. Syarat Kelulusan Kegiatan

Syarat untuk mengikuti program magang ini sebagai berikut:

1. Terdaftar sebagai mahasiswa aktif di perguruan tinggi.
2. Memiliki pengetahuan dasar di dunia pengembangan website, termasuk frontend dan backend.
3. Memberikan dokumen pendukung seperti Curriculum Vitae(CV) dan portofolio.

F. Kompetensi yang Dikembangkan Selama Kegiatan

Program magang ini dibuat untuk mengembangkan berbagai kompetensi teknis dan non-teknis sebagai berikut:

1. Kompetensi Teknis :
 - a) Dapat menggunakan postgreSQL sebagai databasenya.
 - b) Dapat menggunakan bootstrap sebagai frontend.
 - c) Dapat menggunakan django sebagai backend.
2. Kompetensi Non-Teknis :
 - a) Kemampuan untuk bekerja bersama tim.
 - b) Komunikasi yang efektif.
 - c) Kemampuan analisis dan problem solving.
 - d) Kemampuan menjadi disiplin dan tanggung jawab.

G. Catatan Kegiatan Selama Magang

Selama melaksanakan kegiatan magang di PT Rizq Sanjaya Teknologi, penulis secara bertahap mengembangkan sistem informasi manajemen keuangan

berbasis website sesuai dengan arahan mentor. Proses pengembangan dilakukan dalam beberapa tahapan besar, dimulai dari persiapan tools, perancangan sistem, implementasi frontend dan backend, hingga tahap uji coba. Setiap fitur yang telah selesai dikembangkan kemudian didemokan dan dikonsultasikan kepada mentor untuk mendapatkan masukan.

Berikut adalah ringkasan alur kerja selama magang:

Tabel 1. 1 Jadwal Magang

No.	Tanggal Mulai - Selesai	Fitur yang Dikerjakan	Kegiatan
1	14 – 21 Maret 2024	Persiapan Tools dan Pembelajaran	Instalasi software, mempelajari Django, PostgreSQL, dan Bootstrap
2	25 – 29 Maret 2024	Arahan Mentor dan Perancangan Sistem	Menerima arahan alur dari mentor, membuat ERD, rancangan flow sistem
3	01 – 05 April 2024	Setup Project & Struktur Database	Setup project, struktur folder, serta membuat database awal
4	8 – 15 April 2024	Dashboard	Membuat tampilan dan backend dashboard keuangan, uji coba oleh mentor
5	18 – 27 April 2024	Login & Autentikasi User	Membuat tampilan dan logika login, validasi user
6	30 April – 8 Mei 2024	Manage User	Membuat tampilan dan backend fitur pengelolaan user dan role
7	11 – 20 Mei 2024	Anggaran Belanja	CRUD anggaran belanja, validasi nominal, koneksi antar model, uji coba oleh mentor
8	23 – 27 Mei 2024	Detail Anggaran	Menampilkan dan mengelola rincian anggaran yang dibuat, uji coba oleh mentor
9	30 Mei – 4 Juni 2024	Transaksi Realisasi Belanja	Menampilkan data realisasi dan selisih

			dari anggaran, uji coba oleh mentor
10	7 – 11 Juni 2024	Transaksi Realisasi Belanja Detail	Menampilkan data realisasi dan selisih dari anggaran, uji coba oleh mentor
11	14 – 20 Juni 2024	Distribusi Modal	Input modal, validasi nominal, pengaturan keperluan bulan
12	23 – 27 Juni 2024	Laporan Keuangan	Membuat laporan transaksi dan export data ke PDF harian/bulanan
13	15 – 19 Juli 2024	Pengujian Sistem	Melakukan pengujian keseluruhan dan perbaikan akhir bersama mentor

