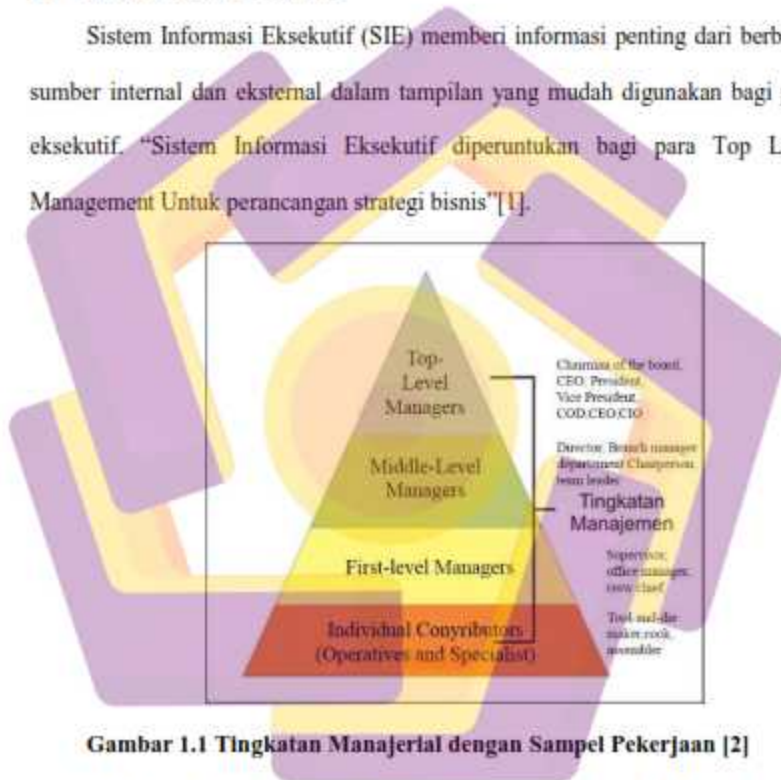


# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Sistem Informasi Eksekutif (SIE) memberi informasi penting dari berbagai sumber internal dan eksternal dalam tampilan yang mudah digunakan bagi para eksekutif. "Sistem Informasi Eksekutif diperuntukan bagi para Top Level Management Untuk perancangan strategi bisnis"[1].



Gambar 1.1 Tingkatan Manajerial dengan Sampel Pekerjaan [2]

Dari gambar di atas menunjukkan pembagian manajerial dengan beberapa sampel pekerjaan di dalamnya. Terdapat beberapa sampel pekerjaan yang berada pada *Top Level Manager* salah satu di antaranya ialah *Chief financial Officer (CFO)* yaitu kepala bagian yang khusus untuk mengelola keuangan.

Peran penting dari SIE bagi para eksekutif adalah memberikan informasi penting dari berbagai sumber dalam tampilan yang mudah digunakan sehingga dapat mempermudah dalam pencarian informasi, menganalisis kinerja perusahaan, perkiraan untuk perencanaan, dan pengambilan keputusan.

Parama Creative adalah perusahaan berbentuk CV yang bergerak pada bidang jasa pemesanan, rental, dan pembuatan proyek multimedia, sekaligus *Event Organizer*. Terletak pada kawasan yang dikenal sebagai kawasan industri ekonomi, digital, dan juga perfilman, perusahaan tersebut menjadi bagian yang penting.

Perusahaan ini memiliki kepala bagian yang mengelola transaksional seperti mengelola transaksi pemesanan, rental, dan lain-lain yang belum didukung oleh sistem informasi yang terkomputerisasi, dan belum dapat mengolah data-data yang ada dengan cepat, sehingga direktur perusahaan sulit dalam mengkaji data untuk menghasilkan informasi yang dibutuhkan. Selain itu tidak hanya satu perusahaan yang dipimpin oleh direktur tersebut sehingga memperlambat dalam pembuatan strategi atau pemecahan ketika terjadi masalah pada perusahaan.

Direktur bidang keuangan memiliki rencana pada tahun 2019 untuk meningkatkan pendapatan perusahaan (*income receive*) yaitu dengan melakukan promosi (*advertising*) dan manajemen jumlah pekerja/karyawan (*working unit*), strategi tersebut dapat terbilang baru diterapkan pada perusahaan tersebut. Di mana pada tahun lalu yaitu tahun 2019 direktur tersebut sudah mulai menerapkannya. Oleh karena itu, direktur meminta untuk membatunya menganalisis apakah kebijakannya pada tahun 2019 tersebut berpengaruh terhadap peningkatan pendapatan perusahaan (*income receive*). Direktur ingin menduga besarnya tingkat

penerimaan proyek (*project receive*) dengan mengansumsikan jumlah penayangan iklan/promosi (*advertising*) dan jumlah pekerja/karyawan (*working unit*) sebagai faktor independen dari pendapatan perusahaan (*income receive*) dan pendapatan perusahaan (*income receive*) sebagai faktor independen dari tingkat penerimaan proyek (*project receive*).

Berdasarkan fakta tersebut, dapat dilihat adanya masalah pada perusahaan ini sehingga diperlukan untuk merancang sistem informasi terkomputerisasi yang dapat membantu direktur perusahaan dalam mencari informasi, membuat perkiraan untuk perencanaan, dan melihat dinamika keuangan sehingga dapat membantu dalam pembuatan keputusan dengan mudah.

Hal penting lainnya ialah teknologi komputer yang semakin berkembang pesat, hadirnya telepon seluler pintar dengan berbagai sistem operasi di beberapa tahun terakhir membantu setiap orang dalam mengerjakan pekerjaannya kapanpun dan dimanapun orang tersebut berada.

Salah satu sistem operasi pada telepon seluler pintar adalah Android, sistem operasi tersebut memberikan kemudahan dalam menggunakannya dan kemudahan dalam membuat berbagai macam aplikasi sehingga sistem operasi tersebut banyak digunakan oleh sebagian besar masyarakat didunia termasuk oleh kepala bagian keuangan pada perusahaan ini.

Berdasarkan fakta tersebut, melihat adanya masalah pada perusahaan ini sehingga diperlukan untuk merancang dan Membangun Kosep Pengetahuan pada Sistem Informasi Eksekutif CV. Parama Creative yang dapat diterapkan dan dapat digunakan oleh direktur perusahaan. Di mana sistem dapat selalu mempelajari pola

data baru untuk menghasilkan prediksi yang selanjutnya dapat digunakan oleh direktur. Sehingga mempermudah direktur untuk memperoleh informasi, membuat perkiraan untuk perencanaan, dan dinamika keuangan sehingga dapat membantu dalam membuat keputusan dengan mudah. Atas dasar inilah, dapat ditarik tema skripsi dengan judul “**Membangun Kosep Pengetahuan pada Sistem Informasi Eksekutif CV. Parama Creative**”.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan pada uraian latar belakang di atas bagaimana caranya membangun konsep pengetahuan pada SIE sehingga mempermudah dalam proses pemantauan, peramalan untuk perencanaan pembuatan keputusan?

### **1.3 Batasan Masalah**

Agar pembahasan lebih terarah serta tidak menyimpang dari pokok permasalahan yang dibahas dalam “Membangun Kosep Pengetahuan pada Sistem Informasi Eksekutif CV. Parama Creative” maka permasalahan yang akan dibahas antara lain :

1. Menggunakan metode regresi dan korelasi untuk membangun konsep pengetahuan pada sistem yang dibangun.
2. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah Csharp untuk membangun sistem ini yaitu dengan Xamarin.
3. Sumber data berdasarkan dari objek penelitian CV. Parama Creative.
4. Sumber data didapatkan dari *import* berkas excel.
5. Sistem ini hanya digunakan oleh direktur CV. Parama Creative.

6. Menggunakan *Unified Modeling Language* (UML) untuk pemodelan rancangan sistem dengan Visual Paradigm Community Edition 11.2.
7. Sistem ini berjalan di sistem operasi Android versi 4.4 (KitKat) atau yang terbaru.
8. Sumber data berdasarkan dari objek penelitian CV. Parama Creative.

#### **1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian**

Setiap penelitian tentunya mempunyai maksud dan tujuan oleh karena itu penulis membagi maksud tujuan dalam (3) tiga kriteria yaitu :

##### **1.4.1 Maksud dan Tujuan Operasional**

Maksud dan Tujuan Operasional dari penelitian ini yaitu :

1. Membangun model sistem yang dapat menampilkan informasi berupa grafik dan diagram sehingga mempermudah untuk memantau dinamika keuangan pada perusahaan.
2. Menerapkan metode regresi dan korelasi sebagai konsep pengetahuan di dalam sistem sehingga dapat membuat perkiraan untuk membantu dalam perencanaan dengan tujuan untuk mempermudah dalam pembuatan keputusan.

##### **1.4.2 Maksud dan Tujuan Fungsional**

Maksud dan Tujuan Fungsional dari penelitian ini yaitu : Agar hasil dari penelitian dapat dimanfaatkan dan digunakan oleh CV. Parama Creative.

##### **1.4.3 Maksud dan Tujuan Individu**

Maksud dan Tujuan Individu dari penelitian ini yaitu :

Untuk menambah ilmu pengetahuan, pengalaman, pengenalan dan pembangunan konsep pengetahuan pada sistem informasi eksekutif CV. Parama Creative sehingga penulis melakukan penelitian untuk menyelesaikan Skripsi.

### 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penyusunan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi Penulis
  - a. Penerapan ilmu pengetahuan yang diperoleh saat kuliah.
  - b. Syarat Kelulusan Jenjang Perkuliahan Sarjana Universitas AMIKOM Yogyakarta.
  - c. Sebagai portofolio hasil karya penulis.
2. Bagi kalangan akademik, penelitian ini bermanfaat untuk memperkaya literatur perpustakaan dan menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya.
3. Bagi CV. Parama Creative, hasil penelitian ini dapat membangun sistem informasi yang lebih efektif dan efisien dalam pemanfaatan waktu, menyempurnakan sistem informasi yang ada pada CV. Parama Creative
4. Bagi Universitas AMIKOM Yogyakarta,
  - a. Dokumentasi karya ilmiah mahasiswa dalam bentuk laporan skripsi maupun aplikasi berbasis *android*.
  - b. Referensi penulisan karya ilmiah dalam bentuk laporan skripsi bagi mahasiswa yang sedang mengambil skripsi.

## 1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam pembuatan skripsi ini adalah :

### 1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Agar mendapatkan data dan hasil yang benar dan relevan dalam penelitian yang dilakukan, maka perlu metode untuk mencapai tujuan penelitian yang dilakukan antara lain :

1. Observasi

Metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara pengamatan secara langsung terhadap objek yang diteliti.

2. Wawancara

Metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara tanya jawab secara langsung dengan pihak yang bersangkutan untuk mendapatkan data-data yang kongkrit dan lengkap. Dalam hal ini kami melakukan wawancara dengan pihak yang mempunyai kaitan langsung dengan masalah yang diteliti yaitu direktur perusahaan.

3. Studi Pustaka

Metode pengumpulan data dengan mencari bahan-bahan yang mendukung dasar teori buku-buku yang berkaitan dengan penelitian.

4. Permintaan

Metode pengumpulan data dengan meminta data mentah yang sudah ada secara langsung kepada tempat penelitian yang akan diolah untuk sistem kedepannya.

### 1.6.2 Metode Analisis

Pada tahap ini dilakukan identifikasi masalah menggunakan metode analisis PIECES. Selain itu juga terdapat analisis kebutuhan dan analisis kelayakan. Analisis kebutuhan antara lain mencakup kebutuhan fungsional dan non fungsional. Analisis kelayakan mencakup kelayakan operasional, kelayakan teknis, kelayakan jadwal, dan kelayakan ekonomis.

### 1.6.3 Metode Perancangan

Pada tahap ini akan dilakukan perancangan terhadap sistem yang akan dibuat dengan menggunakan beberapa metode sebagai berikut:

1. *Unified Modeling Language (UML)* untuk membuat pemodelan sistem.
2. Arsitektur pemrograman *Model-View-ViewModel (MVVM)* untuk meminimalisasi penulisan perintah.
3. Regresi dan Korelasi sebagai metode untuk membuat peramalan.

### 1.6.4 Metode Pengembangan

Setelah melakukan perancangan, selanjutnya ialah menerapkan rancangan tersebut dengan pembuatan sistem berbasis Android menggunakan bahasa pemrograman Csharp dengan Xamarin. Metode yang digunakan adalah metode *prototype*. Penyempurnaan aplikasi dilakukan berdasarkan evaluasi yang dilakukan pengguna terhadap *prototype* yang dibuat.

### 1.6.5 Metode Testing

Pada tahap ini dilakukan pengujian terhadap aplikasi yang dihasilkan yaitu menggunakan metode *black-box* dan metode *white-box*.



## 1.7 Sistematika Penulisan

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan laporan penelitian.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Berisi tinjauan pustaka serta menguraikan teori-teori yang mendasari pembahasan tentang objek penelitian, serta hal yang berkaitan langsung dengan ilmu atau masalah yang diteliti.

### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini akan menguraikan tentang metode pengumpulan data, input data, perancangan program, dan proses analisis.

### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini membahas tentang implementasi dari sistem informasi eksekutif, pengujian sistem, dan hasil analisis.

### **BAB V PENUTUP**

Menjelaskan tentang kesimpulan dari keseluruhan dari pembahasan yang ada dan saran guna pengembangan lebih lanjut.

### **DAFTAR PUSTAKA**

Berisi mengenai sumber-sumber materi yang digunakan penulis dalam mengerjakan skripsi ini.