

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring dengan berkembangnya kehidupan manusia saat ini, banyak sekali aplikasi dan sistem informasi yang dibuat untuk menunjang dan menciptakan kemajuan di berbagai bidang dalam segala aktifitas yang dilakukan oleh manusia. Dengan hadirnya teknologi informasi banyak membuat kemudahan dalam mendapatkan informasi dan perhitungan yang cepat, tepat, dan akurat.

Untuk mendapatkan perencanaan anggaran biaya yang akurat harus didukung pula dengan perhitungan yang baik. Terkadang perhitungan yang rumit dan membutuhkan waktu yang lama membuat seseorang malas untuk menghitung dan membuat rencana anggaran biaya, sehingga perencanaan anggaran biaya menjadi tidak baik. Perencanaan anggaran biaya yang dilakukan secara manual juga dapat terjadi kesalahan perhitungan ataupun penulisan yang membuat perhitungan menjadi tidak akurat.

Oleh karena itu dirasakan perlunya sebuah sistem aplikasi yang dapat memudahkan dalam perencanaan anggaran biaya agar perhitungan biaya berjalan lebih efektif, efisien dan akurat. Hal itu pula yang perlu diterapkan pada bagian IT pada PT. Bumitangerang Mesindotama dalam merencanakan anggaran biaya project IT agar perhitungan menjadi lebih efektif, efisien, serta akurat.

PT.Bumitangerang Mesindotama (BT COCOA) merupakan perusahaan swasta penyedia kakao ke lebih 50 negara di seluruh dunia. Dengan kapasitas penggilingan mencapai 150.000 ton per tahun, yang terus berusaha untuk semakin tumbuh dan berkembang. BT COCOA memproduksi bubuk kakao, kokoa butter, dan kokoa liquor untuk perusahaan-perusahaan yang telah diakui secara internasional maupun untuk bisnis industri lokal yang berkembang.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah yang dihadapi pada PT. Bumitangerang Mesindotama maka penulis mengidentifikasi beberapa masalah yang akan timbul :

1. Bagaimana proses pengolahan data dalam sistem Rencana Anggaran Biaya (RAB) ?
2. Bagaimana membuat Sistem Rencana Anggaran Biaya (RAB) ?
3. Faktor apa saja yang diperlukan rencana anggaran biaya ?

1.3 Ruang Lingkup

Untuk memudahkan dalam penulisan laporan skripsi dan juga lebih terarah perlu dibuatkan batasan dari masalah yang ada. Adapun ruang lingkup permasalahan yang akan dibahas dalam laporan skripsi ini yaitu :

1. Hanya diimplementasikan pada PT. Bumitangerang Mesindotama dan pada bagian IT
2. Implementasi berdasarkan pada Elisitasi Final
3. Rencana anggaran biaya hanya untuk *project* pada bagian IT

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan

a. Untuk peneliti

Agar peneliti dapat menambah wawasan, ilmu pengetahuan, pengalaman, dan pengamatan dari sebuah sistem yang ada dan dilakukan penelitian untuk menyelesaikan skripsi.

b. Untuk pembaca

Agar pembaca dapat menambah wawasan tentang sistem rencana anggaran biaya dan lebih mengetahui tata cara penulisan laporan skripsi.

c. Untuk perusahaan

Staff IT tidak perlu lagi menggunakan cara manual untuk menghitung biaya project IT. Dengan dibuatnya sistem ini akan memudahkan staff IT dalam melakukan perhitungan rencana anggaran biaya sehingga perhitungan menjadi lebih cepat dan akurat.

2. Manfaat

a. Untuk peneliti

Agar peneliti dapat mengaplikasikan atau mengimplementasikan ilmu yang didapat selama menempuh pendidikan kepada masyarakat ataupun instansi.

b. Untuk pembaca

Dapat digunakan sebagai bahan referensi bagi pembaca yang sedang membuat sebuah laporan kkp, tugas akhir ataupun skripsi.

c. Untuk perusahaan

Manfaat yang bisa didapatkan dengan merancang sistem rencana anggaran biaya adalah perhitungan yang dilakukan dapat lebih mudah, cepat dan mengurangi kesalahan perhitungan dan penulisan rencana anggaran biaya.

1.4 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penulisan laporan Skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Metode pengumpulan data

a. Metode Observasi

Observasi adalah cara pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti dengan melakukan pengamatan langsung terhadap proses yang dilakukan pada PT. Bumitangerang Mesindotama

b. Metode Wawancara

Metode ini dilakukan dengan cara melakukan tanya jawab kepada stakeholder secara langsung pada perusahaan tempat observasi berlangsung. Metode ini dilakukan untuk memperoleh data yang lebih detail dan terperinci serta memperkuat data sebelumnya saat melakukan observasi atau pengamatan secara langsung, dan setelah wawancara diperoleh data-data yang disusun menjadi sebuah *user requirement* atau elisitasi tahap 1, 2, 3 hingga ke final draft elisitasi.

c. Metode Pustaka

Metode untuk mendapatkan informasi dan data dari beberapa sumber literatur, buku, jurnal, untuk kebutuhan penganalisaan dan perancangan yang berhubungan dengan laporan ini.

d. Metode Analisis

Setelah identifikasi data dilakukan melalui beberapa teknik, maka data yang sudah ada diolah dan dianalisa agar mendapatkan suatu hasil akhir yang bermanfaat bagi penelitian ini. Dalam metode analisis dilakukan melalui beberapa tahap yaitu survei terhadap sistem yang sedang berjalan kemudian analisa terhadap temuan survei setelah dianalisa kemudian identifikasi temuan survei dan yang terakhir identifikasi persyaratan sistem selanjutnya analisa tersebut dibuat dalam sebuah laporan yang diharapkan dapat membantu proses perancangan sistem.

2. Metode analisis data

a. Metode analisis sistem

Untuk menganalisis kinerja dari sistem yang berjalan maka perlu dilakukan analisis terlebih dahulu terhadap organisasi terkait, prosedur penerapa sistem, *input* maupun *output* yang dihasilkan oleh sistem, disini peneliti menggunakan metode SDLC.

b. Metode analisis kebutuhan

Untuk menganalisis kebutuhan sistem guna menyesuaikan dengan kebutuhan dan keinginan dari para pengguna, maka akan dilakukan analisis kebutuhan dengan menggunakan metode analisis elisitasi.

3. Metode perancangan sistem

Perancangan sistem merupakan tahap selanjutnya setelah menganalisa sistem. Setelah mendapatkan gambaran dengan jelas tentang apa yang akan dikerjakan pada tahap analisa sistem, maka dilanjutkan dengan membuat rancangan sistem, baik mendesain sistem, maupun memasukan fungsi yang

harus terdapat nantinya pada sistem tersebut. Oleh karena itu dalam perancangan sistem digunakan *Visual Paradigm for UML Interprise Edition* merupakan *software* yang akan digunakan untuk mendesain dan membuat suatu model diagram, *Xampp Package* untuk paket pendukung pemrograman MySQL, PHP dan *phpmyadmin*, *sublime text* dan *notepad++* merupakan *software* yang digunakan sebagai *code editor* dari web yang akan dibuat.

4. Metode pengujian sistem

Pengujian adalah tahap yang harus dilakukan sebelum sistem diimplementasikan, tentunya setelah sistem tersebut selesai dibuat. Dalam penulisan laporan ini metode pengujian yang digunakan yaitu, *black box testing*, adalah metode uji coba yang memfokuskan pada fungsionalitas *software*. Karena itu uji coba *black box* memungkinkan pengembangan *software* untuk membuat himpunan kondisi input yang akan melatih seluruh syarat-syarat fungsionalitas suatu program.

Metode pengujian *black box* berusaha untuk menemukan kesalahan dalam beberapa kategori, diantaranya: fungsi-fungsi yang salah atau hilang, kesalahan interface, kesalahan dalam struktur data atau akses database eksternal, kesalahan performa, kesalahan inisialisasi, dan terminasi.

1.5 Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan dalam pembuatan/penulisan laporan dan pembahasannya secara sistematis maka penulisan laporan skripsi ini terdiri dari beberapa sub bab yang diantaranya sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang informasi umum yang berkaitan dengan latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisikan beberapa teori umum dan teori khusus yang berhubungan dengan penelitian serta beberapa *literature review* yang sesuai dengan penelitian tersebut.

BAB III ANALISA SISTEM BERJALAN

Bab ini berisikan tentang gambaran umum dan sejarah singkat PT. Bumitangerang Mesindotama, struktur organisasi, permasalahan yang dihadapi, alternatif pemecahan masalah, analisa proses, UML (*Unified Modeling Language*) sistem yang berjalan.

BAB IV RANCANGAN SISTEM DAN IMPLEMENTASI

Bab ini berisi sistem yang diusulkan oleh peneliti dengan menggunakan UML berupa *use case*, *activity*, *sequence*, dan *class diagram* untuk menggantikan sistem yang sedang berjalan agar lebih efektif dan efisien.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bab terakhir yang berisikan tentang kesimpulan dari penelitian dan analisa yang telah dilakukan. Dari kesimpulan tersebut penulis memberikan saran-saran yang sekiranya bermanfaat dan membangun bagi sistem.

DAFTAR PUSTAKA

Berisikan sumber sumber kutipan yang ada dalam pembuatan laporan skripsi ini.

LAMPIRAN

Berisikan daftar dari keseluruhan lampiran yang digunakan untuk melengkapi laporan skripsi ini.