



giving and caring the world

## PENDAHULUAN

---

### 1.1 Latar Belakang

Dalam era teknologi informasi dan komunikasi sekarang ini setiap orang sangat membutuhkan alat komunikasi yang dapat berbagi informasi agar lebih efisien. Dengan kehadiran internet maupun media koneksi jaringan lainnya yang merupakan sebuah media yang menghubungkan komputer-komputer di dalam sebuah jaringan komputer, sehingga dapat dengan mudah berbagi informasi.

Dalam proyek akhir ini yang berjudul “Aplikasi Pengolahan Data Pengeluaran pada PT Abhimata Persada”, dimana PT Abhimata Persada adalah salah satu perusahaan penyedia solusi IT terkemuka di sektor perbankan dan telekomunikasi, yang didirikan di Jakarta pada tahun 1990 sebagai anak perusahaan PT Elang Mahkota Teknologi (Emtek Group), PT Abhimata Persada selalu merespon pertumbuhan kebutuhan perbankan di Indonesia dan sektor telekomunikasi.

Selama ini pada pencatatan laporan pengeluaran keuangan pada PT Abhimata Persada masih menggunakan metode manual, dimana dalam pengolahan data laporan pengeluaran keuangan menggunakan aplikasi *microsoft excel* dan untuk pengiriman informasi laporan pengeluaran keuangan dikirim melalui *email*, disini terlihat proses yang dilakukan sangatlah panjang dan admin sebagai pengolah data laporan pengeluaran keuanganpun mengalami kesulitan dalam mengolah data dalam jumlah banyak dan harus mengirimkan sebuah laporan ke masing-masing *account* karyawan PT Abhimata Persada. Kemudian terkadang pada pihak manager menanyakan sebuah grafik data pengeluaran keuangan pada PT Abhimata Persada, namun laporan yang disajikan berupa tabel sehingga *admin* harus memiliki keahlian dalam mengolah tabel menjadi sebuah grafik.

Berdasarkan pertimbangan masalah diatas, sebagai *programer* di PT Abhimata Persada mengajukan inovasi sebuah “Aplikasi Pengolahan Data Pengeluaran pada PT Abhimata Persada ” yaitu sebuah aplikasi berbasis web yang memberikan kemudahan



giving and caring the world

dalam mengelola sebuah data pengeluaran keuangan, maupun dalam pembuatan laporan pengeluaran keuangan di PT Abhimata Persada.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Dari pemaparan mengenai latar belakang diatas, maka dapat diambil beberapa rumusan masalah yang terdapat pada penelitian ini, yaitu sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang aplikasi pengolahan data pengeluaran keuangan pada PT Abhimata Persada.
2. Bagaimana cara merancang aplikasi agar dapat menampilkan laporan pengeluaran keuangan dalam bentuk tabel dan grafik.

## **1.3 Tujuan**

Tujuan Penelitian yang dilakukan dalam membuat Aplikasi Pengolahan data Pengeluaran keuangan pada PT Abhimata adalah :

1. Untuk membangun aplikasi pengolahan data pengeluaran keuangan pada PT Abhimata Persada.
2. Untuk membangun aplikasi dapat menghasilkan laporan pengeluaran keuangan dalam bentuk tabel dan grafik pada PT Abhimata Persada.

## **1.4 Batasan Masalah**

Dalam aplikasi ini memiliki batasan masalah yaitu sebagai berikut:

1. Penelitian ini mengambil studi kasus pada PT Abhimata Persada, ruang lingkup penelitian hanya meliputi dibagian pencatatan laporan yang menyakut pengeluaran keuangan pada PT Abhimata Persada.
2. Aplikasi ini hanya dapat diakses oleh internal kantor PT Abhimata Persada.



giving and caring the world

## 1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian yang digunakan dalam penyusunan Proyek Akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Analisis kebutuhan

Permodelan ini diawali dengan mencari kebutuhan dari keseluruhan sistem yang akan diaplikasikan ke dalam bentuk *software*. Hal ini sangat penting, mengingat *software* harus dapat berinteraksi dengan elemen-elemen yang lain seperti *hardware*, dan *database*. Tahap ini sering disebut dengan *Project Definition*.

2. Desain Sistem

Proses pencarian kebutuhan diintensifkan dan difokuskan pada *software*. Untuk mengetahui sifat dari program yang akan dibuat, maka para *software engineer* harus mengerti tentang domain informasi dari *software*, misalnya fungsi yang dibutuhkan, dan user interface. Dari dua aktivitas tersebut (pencarian kebutuhan sistem dan *software*) harus didokumentasikan dan ditunjukkan kepada *user*.

3. Penulisan kode program

Untuk dapat dimengerti oleh mesin, dalam hal ini adalah komputer, maka desain tadi harus diubah bentuknya menjadi bentuk yang dapat dimengerti oleh mesin, yaitu ke dalam bahasa pemrograman melalui proses *coding*. Tahap ini merupakan implementasi dari tahap design yang secara teknis nantinya dikerjakan oleh *programmer*.

4. Pengujian Program

Sesuatu yang dibuat haruslah diujicobakan. Demikian juga dengan *software*. Semua fungsi-fungsi *software* harus diujicobakan, agar *software* bebas dari error, dan hasilnya harus benar-benar sesuai dengan kebutuhan yang sudah didefinisikan sebelumnya.



giving and caring the world

### 5. Pemeliharaan program

Pemeliharaan suatu *software* diperlukan, termasuk di dalamnya adalah pengembangan, karena *software* yang dibuat tidak selamanya hanya seperti itu. Ketika dijalankan mungkin saja masih ada kesalahan kecil yang tidak ditemukan sebelumnya, atau ada penambahan fitur-fitur yang belum ada pada *software* tersebut. Pengembangan diperlukan ketika adanya perubahan dari eksternal perusahaan seperti ketika ada pergantian sistem operasi, atau perangkat lainnya

## 1.6 Jadwal Pengerjaan

Dibawah ini merupakan jadwal target pembuatan aplikasi yang telah sajikan dalam bentuk tabel :

**Tabel 1.1 Jadwal Pengerjaan**

Tabel	Bulan													
	Juli 2011													
	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
Analisa Kebutuhan	■	■												
Desain Sistem			■	■										
Coding				■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Penerapan														■