

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan zaman yang didorong oleh pertumbuhan teknologi yang pesat menjadikan setiap perusahaan berlomba-lomba untuk meningkatkan efisiensi proses bisnis mereka. Salah satunya ialah perkembangan perangkat lunak baru guna membantu kemudahan proses bisnis yang berlangsung. Teknologi perangkat lunak yang berkembang tidak serta-merta hanya sebagai pelengkap, namun menjadi sarana kebutuhan terkait benefit yang dihasilkan. Teknologi tersebut selain menghasilkan benefit juga melahirkan sebuah efisiensi cara kerja sehingga keuntungan selisih waktu dapat dialihkan untuk proses bisnis yang lainnya. Salah satu teknologi sederhana yang menghasilkan *time efficiency* cukup besar saat ini adalah perubahan metode pencatatan dari manual (tulis tangan) ke digital.

Pistarlabs Digital Solusi merupakan perusahaan jasa yang bergerak dibidang pengembangan perangkat lunak sebagai penyedia solusi teknologi informasi untuk klien dengan misi bagaimana produk digital dapat dibangun dengan baik. Perusahaan ini didirikan pada awal 2012 yang beralamat di Menara Rajawali, Level 7-1, Jalan DR. Ide Anak Agung Gde Agung, Kawasan Mega Kuningan, Jakarta Selatan. PT Pistarlabs Digital Solusi telah banyak membantu kliennya untuk membangun aplikasi berbasis web dan mobile.

Seiring dengan semakin banyak klien yang menggunakan jasa pengembangan perangkat lunak dari PT Pistarlabs Digital Solusi, karyawan perusahaan ini sering melakukan perjalanan dinas ke kantor klien mereka untuk melakukan pertemuan ataupun implementasi produk digital yang telah dikembangkan. Setiap karyawan membutuhkan biaya yang akan digunakan sebagai biaya akomodasi dan transportasi pada saat perjalanan dinas. Selain biaya perjalanan dinas, terdapat juga biaya tak terduga seperti biaya *entertainment*, biaya *snack* dan biaya lain-lain. Biaya pengeluaran tersebut biasanya menggunakan dana pribadi masing-masing karyawan yang nantinya diganti rugi oleh perusahaan.

Proses *reimbursement* (pengambilan uang ganti rugi) yang berjalan di perusahaan PT Pistarlabs Digital Solusi masih dilakukan secara manual. Setiap karyawan harus mencatat jumlah uang yang dikeluarkan dan mengumpulkan seluruh kuitansi pembayaran biaya pengeluaran sebagai tanda bukti jumlah biaya yang telah

digunakan. Kemudian laporan total biaya dan *hardcopy* kuitansi tersebut diserahkan ke bagian *Payroll* untuk penggantian biaya yang telah dikeluarkan oleh karyawan.

Hal inilah yang dilakukan oleh karyawan PT Pistarlabs Digital Solusi untuk melakukan proses *reimbursement* biaya pengeluaran pribadi yang digunakan untuk kepentingan perusahaan. Proses manual yang sedang berjalan membuat pelaporan dan penggantian biaya tidak efektif karena membutuhkan waktu yang cukup lama. Kelemahan proses yang berjalan tersebut juga adalah apabila kuitansi bukti pembayarannya hilang. Akibatnya bagian *Payroll* tidak dapat mengganti rugi dana pribadi karyawan sesuai dengan jumlah yang telah dikeluarkan.

Berdasarkan kelemahan dan kebutuhan di atas maka diperlukan sebuah aplikasi yang dapat digunakan untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas proses yang masih manual menjadi digital, seperti proses pencatatan biaya pengeluaran menjadi lebih cepat dan aman, proses pelaporan kepada bagian *Payroll* dapat dilakukan secara langsung dan efisien, serta proses penggantian biaya pengeluaran oleh bagian *Payroll* dapat dilakukan dengan mudah.

1.2 Ruang Lingkup

Ruang lingkup pada penulisan skripsi ini adalah analisis dan perancangan Aplikasi *Reimbursement* di PT Pistarlabs Digital Solusi. Adapun ruang lingkup kegiatan ini antara lain:

1. Skripsi ini hanya membahas mengenai proses *reimbursement* perjalanan dinas yang ada pada PT Pistarlabs Digital Solusi.
2. Teknologi yang digunakan adalah aplikasi berbasis mobile pada platform android yang memudahkan karyawan untuk melakukan *reimbursement*.
3. Aplikasi *Reimbursement* yang dibangun berisi fitur berupa input gambar biaya yang dikeluarkan selama perjalanan dinas dan juga keterangan terkait biaya tersebut.
4. Metode pengembangan aplikasi *reimbursement* mengikuti aturan dan kaidah dari *Software Development Life Cycle* (SDLC) dengan menggunakan metodologi *Waterfall* sampai pada tahap *Modeling*.

1.3 Tujuan dan Manfaat

Tujuan dari penelitian ini antara lain:

1. Menganalisis proses *reimbursement* yang sedang berjalan di PT Pistarlabs Digital Solusi.
2. Merancang aplikasi *reimbursement*.

Manfaat dari penelitian ini antara lain:

1. Mengetahui dan memahami aktivitas proses bisnis *reimbursement* yang berjalan di PT Pistarlabs Digital Solusi.
2. Mengetahui kelemahan/masalah dari proses *reimbursement* yang berjalan di PT Pistarlabs Digital Solusi.
3. Perusahaan memperoleh hasil rancangan yang dapat dijadikan referensi/acuan dalam pengembangan aplikasi *reimbursement*.

1.4 Metodologi Penelitian

Dalam proses pengerjaan skripsi ini, metodologi penelitian yang digunakan terdiri dari 4 cara meliputi studi literatur, pengumpulan data, *Software Development Life Cycle* (SDLC) dan metode analisis dan perancangan.

1. Studi Literatur

Studi literatur adalah sistem pembelajaran dengan cara memanfaatkan berbagai literatur yang ada untuk memberikan penjelasan mengenai bidang yang sedang dipelajari, dalam hal ini adalah proses *reimbursement* dan aplikasi *mobile*. Literatur yang digunakan meliputi buku atau *e-books*, jurnal atau *e-journals*, paper atau *e-papers*, artikel, atau website yang berkaitan dengan proses *reimbursement* dan perancangan aplikasi *mobile*. Selain itu, studi literatur juga dapat dilakukan untuk mengetahui dan mempelajari mengenai proses bisnis dan struktur perusahaan dengan menggunakan dokumen-dokumen perusahaan atas sepengetahuan dan seijin dari pihak perusahaan.

2. Metode Pengumpulan Data

- Wawancara

Merupakan salah satu metode penelitian dalam perihal pengumpulan data untuk mendapatkan informasi dengan cara bertanya langsung kepada karyawan yang melakukan perjalanan dinas di PT Pistarlabs Digital Solusi.

- Observasi

Merupakan salah satu metode penelitian dalam perihal pengumpulan data untuk mendapatkan informasi dengan memantau secara langsung aktivitas yang berjalan, khususnya kegiatan pelaporan *reimbursement* di PT Pistarlabs Digital Solusi.

3. *Software Development Life Cycle* (SDLC)

Metode Pengembangan aplikasi yang digunakan mengikuti aturan dan kaidah *Software Development Life Cycle* dengan menggunakan pendekatan *Waterfall*. Metode ini meliputi (Pressman, 2010:39):

- *Communication*
- *Planning*
- *Modeling*
- *Construction*
- *Deployment*

Namun sesuai dengan *scope* pengerjaan, maka tahap yang akan dilakukan hanya sampai tahap *modeling* saja.

4. Metode Analisis dan Perancangan

Metode analisis dan perancangan yang digunakan adalah dengan menggunakan pendekatan perancangan *Object Oriented Analysis & Design*. Pada tahapan ini dilakukan pemetaan dari analisis kebutuhan pengguna menjadi desain yang dibutuhkan dalam aplikasi tersebut. Hasil perancangan akan digambarkan ke dalam beberapa diagram (seperti *entity relationship diagram*, *class diagram*, *activity diagram*, *use case diagram*, *sequence diagram*), struktur data dan antarmuka pengguna. Pada tahap ini akan dilakukan pembuatan *prototype* dari aplikasi reimbursement dan dilakukan pengujian kelayakan terhadap *prototype* yang dibuat.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini disusun dengan urutan sebagai berikut:

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang penulisan, ruang lingkup, tujuan dan manfaat, metodologi serta sistematika penulisan dari skripsi.

BAB 2 LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan tentang tinjauan pustaka, defisini dan teori yang dijadikan sebagai referensi terkait dengan permasalahan pada topik skripsi.

BAB 3 ANALISIS SISTEM YANG BERJALAN

Bab ini menjelaskan tentang analisis sistem *reimbursement* yang berjalan di PT Pistarlabs Digital Solusi.

BAB 4 PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan tentang hasil perancangan berdasarkan analisis sistem *reimbursement* yang berjalan di PT Pistarlabs Digital Solusi.

BAB 5 SIMPULAN DAN SARAN

Berisi tentang kesimpulan dari skripsi beserta saran yang diberikan berdasarkan sudut pandang dari tim penulis.

