

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

PT. Jiwasraya merupakan perusahaan asuransi milik negara yang memberikan jaminan pelayanan asuransi hari tua, meninggal dunia, kesehatan dan kecelakaan. Dalam melaksanakan tugas tersebut membutuhkan teknologi informasi. Peranan teknologi informasi sudah berjalan maksimal, namun dalam pengelolaan keuangan khususnya pelaporan biaya operasional mendapat kendala, dimana kantor unit selalu merekapitulasi transaksi harian dan setiap hari laporan transaksi tersebut selalu dikirim melalui *email* ke kantor cabang, hasil laporan dari setiap unit akan di rekap oleh kantor cabang sehingga rutinitas pekerjaan yang dilakukan secara berulang mengakibatkan kantor cabang dengan waktu singkat tidak bisa mengontrol beban pengeluaran belanja operasional dari setiap unit serta proses pelaporan transaksi harian yang masih menyulitkan akibat jarak kantor unit dan cabang yang berjauhan.

Guna memudahkan kinerja PT. Jiwasraya pada bagian keuangan khususnya dalam pelaporan biaya operasional dapat diterapkan teknologi informasi dan komunikasi, sehingga memungkinkan pengembangan sistem informasi manajemen berbasis komputer. Dengan memanfaatkan teknologi komputer dapat diperoleh kemudahan dalam penyimpanan, pengorganisasian dan pengambilan keputusan pada laporan yang berhubungan dengan biaya operasional.

Berdasarkan kendala di atas maka dibuatlah suatu alternatif yang dapat lebih membantu kantor unit dalam memberikan pelaporan mengenai biaya operasional ke kantor PT. Jiwasraya cabang Kupang yaitu: Pengembangan Portal Pencatatan Dan Pelaporan Biaya Operasional Pada PT. Jiwasraya Kupang, agar kantor unit bisa memberikan laporan mengenai biaya operasional ke kantor cabang secara online, sehingga pelaporan tersebut lebih mudah, cepat dan efisien.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi permasalahan yang menjadi tujuan dalam pengerjaan tugas akhir ini adalah:

1. Kantor unit selalu merekapitulasi transaksi harian dan setiap hari laporan transaksi tersebut selalu dikirim melalui *email* ke kantor cabang, hasil laporan dari setiap unit akan di rekap setiap hari oleh kantor cabang Rutinitas pekerjaan harian yang dilakukan secara berulang mengakibatkan ketidakakuratan dan kesalahan pada rekapitulasi laporan tersebut.
2. Proses pelaporan transaksi harian masih sangat menyulitkan akibat jarak kantor unit dan cabang yang berjauhan.

1.3 Batasan Masalah

Dilihat dari sejumlah masalah yang teridentifikasi maka dibuatlah batasan masalah sebagai berikut :

1. Pertanggungjawaban pelaporan biaya operasional dari unit ke cabang.
2. Pencatatan dan rekapitulasi serta pelaporan khususnya pada bagian operasional antara lain operasional pegawai, operasional kendaraan, alat tulis kantor, keamanan, operasional pemeliharaan gedung dan operasional lain-lain.

1.4 Tujuan Dan Manfaat

1.4.1 Tujuan

Mengembangkan suatu portal aplikasi dengan tujuan yang ingin dicapai yaitu: membantu PT. Jiwasraya dalam melakukan pencatatan dan rekapitulasi serta pelaporan khususnya pada bagian operasional.

1.4.2 Manfaat

Manfaat dalam pengembangan portal pencatatan dan pelaporan biaya operasional pada PT. Jiwasraya yaitu :

1. Kebutuhan informasi yang harus dilayani segera agar lebih cepat, akurat dan efisien.
2. Terjalannya komunikasi dalam koordinasi pelaporan agar mempercepat proses pelaporan antara kantor unit dan kantor cabang.

3. Memaksimalkan peluang pemanfaatan kemampuan teknologi informasi khususnya pada bagian operasional.

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi yang digunakan dalam perancangan dan pembuatan aplikasi tugas akhir ini menggunakan metode *waterfall* (Pressman, 2002) dengan tahapan sebagai berikut:

1. *System / Information Engineering and Modeling*

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

2. *Software Requirements Analysis*

Proses ini merupakan proses pengumpulan hal – hal yang dibutuhkan secara intensif dan fokus pada *software*. Untuk mengetahui sifat dari program yang akan dibuat, maka pada *software engineer* harus mengerti tentang domain informasi dari *software*, misalnya fungsi yang dibutuhkan, *user interface*, dsb. Dari 2 aktifitas tersebut (pencarian kebutuhan sistem dan *software*) harus didokumentasikan dan ditunjukkan kepada pelanggan.

2. *Design*

Proses ini digunakan untuk mengubah kebutuhan – kebutuhan diatas menjadi representasi ke dalam bentuk “*blueprint*” *software* sebelum

coding dimulai. Desain harus dapat mengimplementasikan kebutuhan yang telah disebutkan pada tahap sebelumnya. Seperti 2 aktivitas yaitu pencarian kebutuhan sistem dan *software*, maka proses ini juga harus didokumentasikan sebagai konfigurasi dari *software*.

Design interface sistem ini terdiri dari : rancangan halaman *log in*, halaman data *user*, halaman data kategori, halaman data perkiraan, halaman data transaksi, halaman data laporan transaksi dan halaman grafik transaksi.

3. *Coding*

Desain harus diterjemahkan ke dalam sebuah *form* (bentuk) yang dapat dibaca oleh mesin yaitu ke dalam bahasa pemrograman melalui proses *coding*. Tahap ini merupakan implementasi dari tahap *design* secara teknis yang akan dikerjakan oleh *programmer*.

Implementasi sistem adalah suatu proses menempatkan sistem informasi baru kedalam operasi. Implementasi merupakan proses pembangunan komponen-komponen pokok sebuah sistem informasi berdasarkan desain yang sudah dibuat. Untuk mempermudah pembuatan sistem maka langkah awalnya adalah melakukan pengumpulan data yang dilakukan secara wawancara pada PT. Jiwasraya Kupang yang kemudian menganalisa data yang sudah terkumpul, sehingga dapat diketahui jenis sistem yang akan dibangun.

4. Testing

Pengujian terhadap perangkat lunak menggunakan data atau skenario yang telah dipersiapkan sebelumnya. Uji coba dan evaluasi perangkat dilakukan untuk mencari masalah yang mungkin timbul, mengevaluasi jalannya program, dan mengadakan perbaikan jika ada kekurangan. Pengujian yang digunakan yakni *black box* adalah pengujian yang dilakukan hanya mengamati hasil eksekusi melalui data uji dan memeriksa fungsional dari perangkat lunak.

Pada pengujian ini akan dilakukan pada sistem yang telah dibangun untuk melihat apakah sistem sudah berjalan dengan baik sesuai dengan desain yang telah dibuat yang meliputi: fungsi-fungsi yang tidak benar atau hilang, kesalahan *interface*, kesalahan dalam struktur data atau akses *database external*, kesalahan kinerja dan inisialisasi dan kesalahan terminasi .

1.6 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan agar penyampaian laporan lebih mudah dipahami, maka dapat disajikan dalam sistematika sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan

Dalam bab ini akan dibahas mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penulisan dan sistematika penulisan.

BAB II Landasan Teori

Dalam bab ini akan dibahas tentang penelitian terdahulu dan akan dibahas mengenai teori-teori yang mendukung dalam penulisan skripsi ini.

BAB III Analisis dan Perancangan Sistem

Pada bab ini akan definisi sistem, analisis sistem, perancangan sistem serta sistem perangkat pendukung.

BAB IV Implementasi Sistem

Dalam bab ini membahas tentang implementasi sistem sesuai dengan hasil analisis dan perancangan pada bab sebelumnya.

BAB V Analisis dan Pengujian Hasil

Pada tahap bab ini akan dibahas tentang analisis kerja sistem serta pengujian hasil sistem yang telah dibangun.

BAB VI Penutup

Pada bab ini berisi kesimpulan yang diperoleh dari hasil pengembangan sistem serta saran terhadap sistem untuk perkembangan selanjutnya.