

## PERANCANGAN APLIKASI PROFITABILITAS PADA PT.XYZ

Dika Muhamad Somantri<sup>1</sup>, Khaerul Manaf<sup>2</sup>  
<sup>1,2</sup> Program Studi Sistem Informasi, Universitas Sangga Buana

<sup>1</sup> korespondensi: dikamuhamad258@gmail.com

### ABSTRACT

*PT. XYZ is a company that focuses on consulting and software development. They provide software development services to their clients. Every time a project comes in, PT. XYZ will record it. When the project is being worked on, PT. XYZ needs reports to monitor project performance and make decisions. Therefore, it is necessary to propose a system that can make profitability reports quickly and efficiently. This system will assist in making profitability reports in a short time.*

*Keywords: Report, Software, System*

### ABSTRAK

*PT.XYZ adalah perusahaan yang berfokus pada bidang konsultasi dan pengembangan software. Mereka menyediakan jasa pembuatan software kepada klien mereka. Setiap project masuk, PT.XYZ akan mencatatnya. Saat project sedang dikerjakan, PT.XYZ membutuhkan laporan untuk memantau performa project dan mengambil keputusan. Oleh karena itu, diperlukan usulan sistem yang dapat membuat laporan profitability secara cepat dan efisien. Sistem ini akan membantu dalam pembuatan laporan profitability dengan waktu yang singkat.*

*Kata kunci: Laporan, Software, Sistem*

### PENDAHULUAN

PT XYZ adalah sebuah perusahaan yang bergerak di bidang konsultan dan pengembangan *software*. Sebagai perusahaan konsultan dan pengembangan *software*, PT XYZ menerima banyak sekali project yang masuk ke perusahaan. Setiap project yang dikerjakan akan selalu di catat agar mengetahui apakah *project* ini mengalami keuntungan atau kerugian. Namun dengan banyaknya *project* yang masuk, maka dibutuhkan waktu lebih lama lagi untuk

menganalisis kinerja keuangan atau profit dari tiap *project*.

PT XYZ mengandalkan bantuan tools dari pihak ketiga untuk melakukan pengelolaan data pada setiap project. Data tidak langsung diolah melainkan harus direkap terlebih dahulu, sebelum dianalisis oleh bagian *finance* untuk menentukan keuntungan dan kerugian. Namun, proses ini memakan waktu 7 hari untuk membuat laporan profitabilitas, padahal C-Level atau pigak yang terkait terkadang membutuhkan laporan yang sangat

cepat. Terkadang beberapa pegawai juga terlambat dalam melakukan input *logtime*, yang menambah waktu yang dibutuhkan untuk menganalisis keuntungan suatu project. Oleh karena itu, dibutuhkan suatu system aplikasi laporan profitabilitas untuk membantu membuat laporan.

## METODE

*System Development Life Cycle* (SDLC) adalah siklus pengembangan sistem. Pengembangan sistem teknik (*engineering system development*). SDLC tersebut berfungsi untuk menggambarkan tahapan-tahapan utama dan langkahlangkah dari setiap tahapan yang secara garis besar terbagi dalam lima kegiatan utama, yaitu: analisis, desain, implementasi, pengujian, dan pemeliharaan (1).

Tahapan yang akan dilakukan pada metode penelitian ini yaitu:

### *Planning*

Pada tahap ini penulis mewawancarai pihak yang terkait di PT.XYZ untuk mengetahui mengenai masalah yang ada di PT.XYZ,

kemudian mendapat ide untuk membuat sistem yang dibutuhkan (2).

### *Analysis*

Penulis dan tim melakukan analisis terhadap sistem yang dibutuhkan PT. XYZ dengan melakukan observasi hasil wawancara setelah itu melakukan, model berupa arsitektur dan *mockup* yang nantinya akan diimplementasikan

### *Implementasi*

Tahapan ini yaitu melakukan pengerjaan terhadap hasil dari *analysis* dari tahapan sebelumnya namun implementasi ini juga bisa berubah sesuai dengan keadaan yang dibutuhkan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum memaski tahap perancangan alangkah baiknya untuk mengetahui beberapa definisi dari terminology. Fungsinya adalah untuk menjelaskan beberapa istilah yang cukup asing pada umumnya.

**Tabel 1: Definition of Terminologies**

| Term             | Definition  |
|------------------|---|
| <i>Front End</i> | Esecara esensial, front-end adalah bagian dari situs web yang menampilkan tampilan pada pengguna, yang dibuat dengan menggunakan HyperText Markup Language (HTML), Cascading Style Sheets (CSS), dan JavaScript. Ini memungkinkan suatu URL untuk berfungsi dan menampilkan situs web dengan benar (3). |

| Term            | Definition   |
|-----------------|--|
| <i>Back End</i> | Pendefinisian back end adalah bagian dari website atau aplikasi yang beroperasi pada sisi server. Developer back end memiliki keterampilan untuk merancang dan membangun software server-side yang terkait dengan logika dan basis data (4).   |
| API             | Antarmuka aplikasi (API) adalah sebuah alat yang memfasilitasi koneksi antara aplikasi dengan aplikasi lain atau antara klien dan server, memberikan akses ke fitur yang dibutuhkan tanpa perlu melakukan input data secara manual (5).  |
| Database        | Pengertian dari sebuah database adalah sekumpulan data yang diorganisasi dengan baik berdasarkan aturan tertentu, sehingga mempermudah pengelolannya. Dalam hal ini, database dapat diterjemahkan sebagai sekumpulan informasi yang tersimpan secara terpadu dengan sistematis. Database memegang peran penting dalam penyimpanan dan pengelolaan informasi, data, atau file (6) |

### **Bisnis Proses**

Pada bisnis proses adalah menjelaskan orang atau divisi yang melakukan kegiatan usaha yang sedang berjalan, yaitu :

#### ***Finance***

Finance merupakan bidang atau departement yang berkaitan dengan pengaturan dan pengelolaan keuangan perusahaan. Mereka melakukan pengawasan atas arus masuk dan keluar dana perusahaan, serta mengoptimalkan alokasi dana dan memperbaiki sistem keuangan jika ada masalah (7).

#### ***Operational (OPS)***

Divisi Operasional adalah bagian yang memiliki tugas melakukan pencatatan masuk keluarnya suatu project. Tugas-tugasnya meliputi melakukan analisis, melakukan pencatatan termin pembayaran, melakukan monitoring suatu project agar selesai, dan

mengantar ke tempat duduk. Dan melakukan pembuatan BAST berkoordinasi dengan bagian finance dan PO (8).

#### ***Product Owner (PO)***

Divisi ini bertanggung jawab untuk melakukan estimasi project, termasuk estimasi fitur yang dibutuhkan, durasi, dan harga. Divisi ini juga berperan sebagai pemimpin saat project sedang berlangsung, mempresentasikan progress project kepada klien, dan membuat Berita Acara Serah Terima (BAST).

#### ***Account Executive (AE)***

Divisi ini berperan sebagai sales, yaitu individu yang bertugas mencari klien dan membuat penawaran harga (quotation) terhadap calon client atau bisa juga sebagai pelayanan awal saat calon client disaat konsultasi pengembangan software.

## Human Capital Development (HCD)

*Human Capital* divisi yang didefinisikan sebagai bagian perusahaan atau individu yang melakukan pengelolaan atau mengatur SDM yang ada dalam perusahaan.

## Analisa Kebutuhan Sistem

Berdasarkan analisis permasalahan dan bagaimana cara kerja pada PT.XYZ adalah PT. XYZ membutuhkan aplikasi yang dapat meringankan beberapa pekerjaan dari pencatatan dari profitabilitas project, karyawan dan semua kegiatan yang berlangsung pada PT.XYZ agar mempercepat kinerja dari laporan tersebut.

## Perancangan System

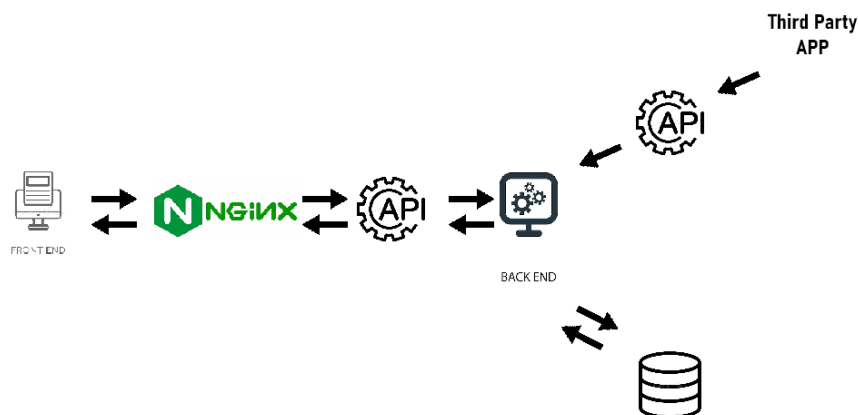
Pada tahap perancangan ini menitikberatkan pada arsitektur umum dan mockup umum

pada aplikasi yang akan datang dikarenakan penulis tidak diperkenankan untuk mengungkap bagaimana aplikasi sistem ini akan datang.

## Arsitektur System

Pengertian arsitektur tidak terbatas pada konstruksi fisik saja, tetapi juga mencakup aspek bisnis dan arsitektur perangkat lunak. Arsitektur menggambarkan bentuk dan struktur sistem yang dapat diterjemahkan dalam sebuah model dari berbagai sudut pandang, terdiri dari komponen jaringan, perangkat keras dan lunak. Arsitektur juga merujuk pada rancangan keseluruhan baik dalam konteks fisik maupun maya (9).

Berikut adalah arsitektur pada aplikasi usulan yang mendatang



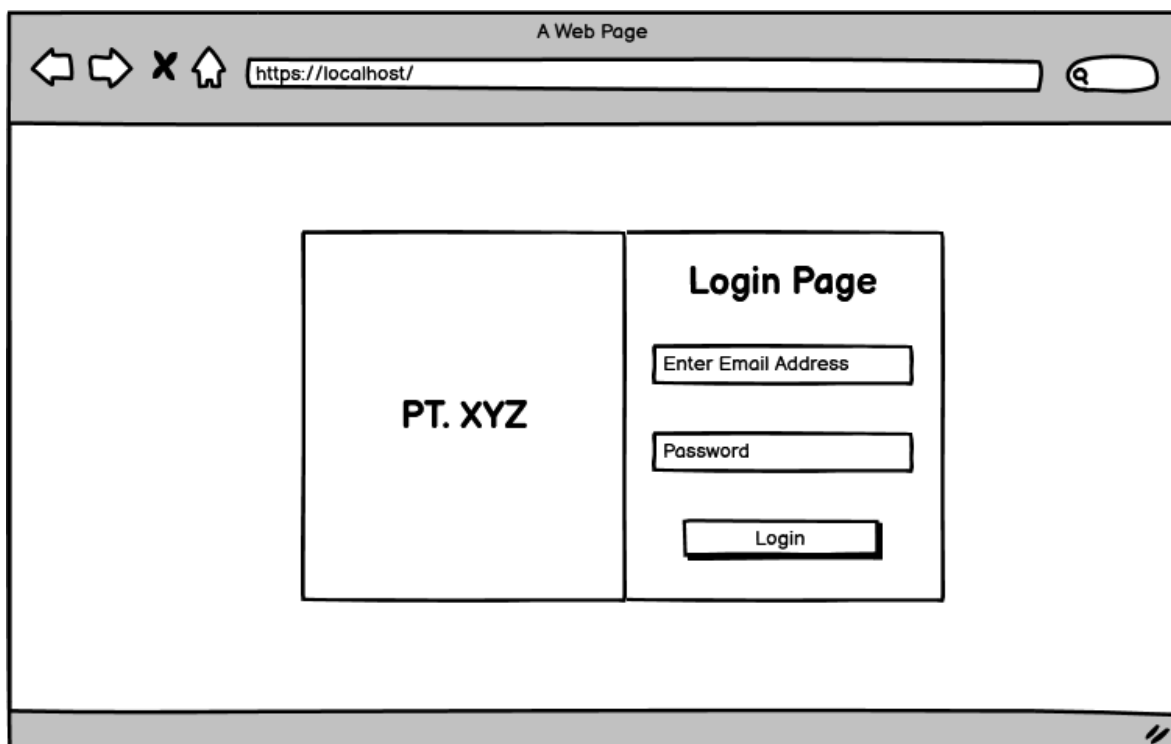
Gambar 1: Arsitektur Sistem

## Mockup

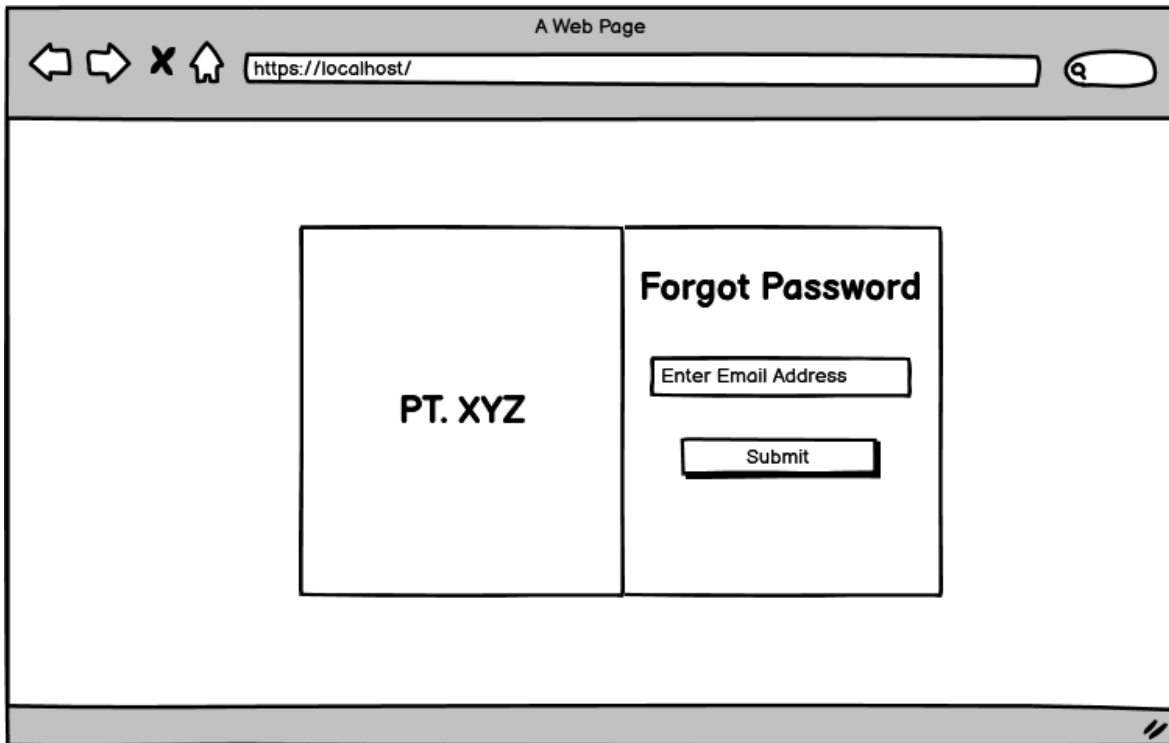
Setelah mendapatkan semua informasi dan sudah melakukan perancangan selanjutnya melakukan tahapan pembuatan mockup.

Menurut Kaplan dalam Carafoli (1992) pengertian mock up adalah tiruan system/produk yang menyerupai dan karakteristik sesungguhnya (10).

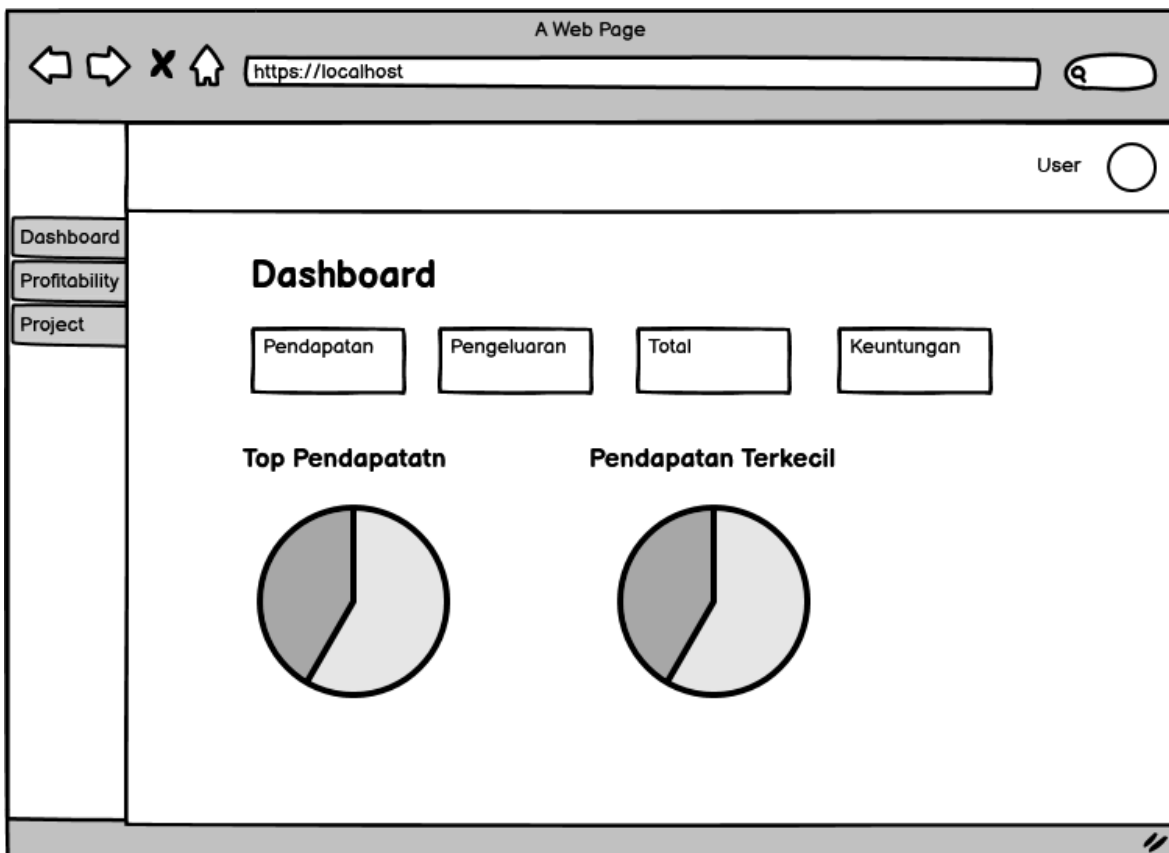
Tujuan dari pembuatan mockup adalah untuk menjelaskan bagaimana tampilan yang akan datang di Aplikasi usulan, meskipun disaat pengerjaan atau implementasi akan berubah sesuai keinginan dari client atau disini adalah PT.XYZ itu sendiri.



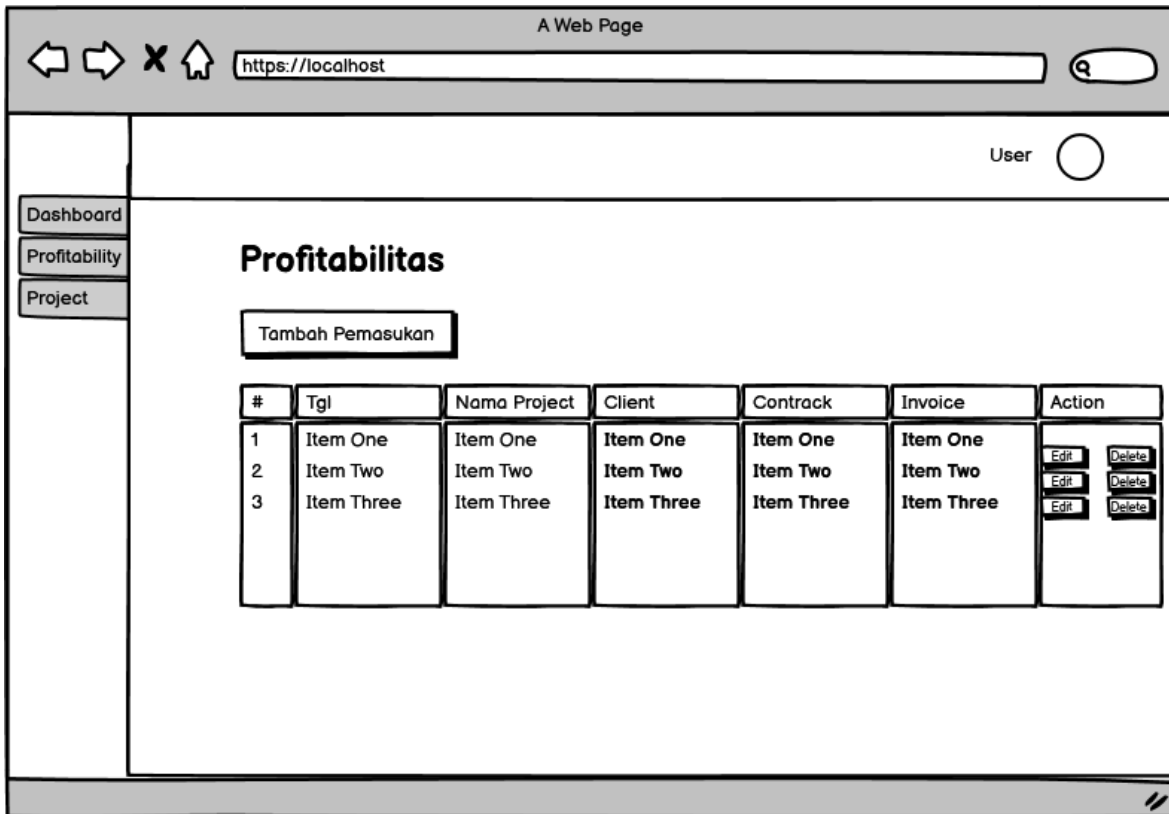
Gambar 2: Mockup Login



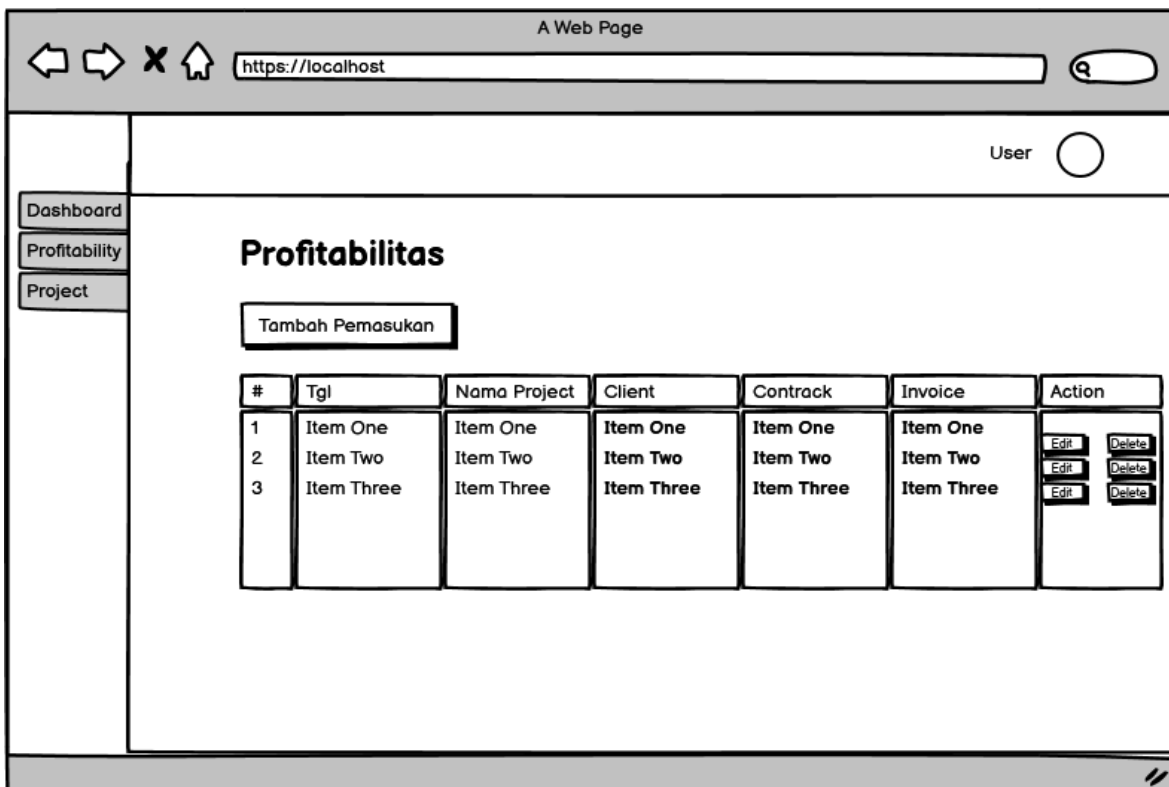
Gambar 3: Mockup Forgot Password



Gambar 4: Arsitekur Sistem



Gambar 5: Arsitekur Sistem



Gambar 6: Arsitekur Sistem

## SIMPULAN

Penulisan ini membuat kesimpulan tentang rencana aplikasi keuntungan bagi PT. XYZ, yaitu menciptakan sistem proposal untuk mempermudah proses pembuatan laporan, sebagai hasil dari data yang diambil secara langsung dari sumber third party dan mempercepat proses serta mengurangi kesalahan manusia dalam pembuatan laporan, karena data sudah dikelola secara elektronik dan diambil dari sumber yang sesuai.

## DAFTAR PUSTAKA

1. I Gede Suputra Widharma, "Perancangan Simulasi Sistem Pendaftaran Kursus Berbasis Web Dengan Metode SDLC," 2017, Accessed: Jul. 26, 2022. (Online). Available: <https://ojs.pnb.ac.id/index.php/matrix/article/view/527>
2. S. M. Yohannes Dakhi, "Impelentasi POAC Terhadap Kegiatan Organisasi Dalam Mencapai Tujuan Tertentu".
3. Rifqi Dharma, "Front End Adalah: Pengertian, Cara Kerja, dan Perbedaannya dengan Back End," *accurate.id*, Nov. 2021.
4. Binar Academy, "Mengenal Apa Itu Back End Developer?," */www.binaracademy.com*.
5. Faradilla A., "Apa Itu API? Pengertian, Cara Kerja, dan Manfaat API," *www.hostinger.co.id*, Dec. 07, 2022.
6. Husen Mulachela, "Database Adalah: Pengertian dan Jenisnya," *katadata.co.id*, Dec. 21, 2021.
7. Ananta, "Finance : Pengertian, Tujuan dan Fungsi Dalam Perusahaan," *smartpresence.id*.
8. C. I. S. S. Hantio Anung Widigdo, "Strategi Divisi Operasional Dalam Meningkatkan Kualitas Pelayanan Ramayana Ballet Prambanan Yogyakarta," *etd.repository.ugm.ac.id*, 2014.
9. Beki Subaeki, "Perancangan Arsitektur Sistem Informasi Menggunakan Metode Enterprise Architecture Planning (Studi Kasus : Universitas Purwakarta - Purwakarta)," *ojs.unikom.ac.id*, Jan. 2018.
10. T. Khautsar Maharputrananda *et al.*, "Penerapan Media Pembelajaran Video Klip Pembuatan Mock Up Ice Cream Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa."



