

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Baiknya sebuah bidang usaha didukung dengan baiknya sistem - sistem pendukungnya, salah satu sistem pendukung yang mendukung sebuah bidang usaha menjadi bidang usaha yang berkembang yaitu sistem arus kas. Pembuatan Sistem Cash Flow Dengan Pendekatan MVC dibuat untuk perusahaan X, di mana perusahaan X adalah perusahaan yang sedang dalam pengembangan. Perusahaan tersebut bergerak dalam penghubungan antara talent dengan production house, advertising agency, brand, content creator, dan lain sebagainya.

Salah satu sistem yang dapat digunakan dalam mengatur keluar masuknya uang dalam sebuah bidang bisnis adalah sistem cash flow. Dalam prosesnya menuju perusahaan yang lebih baik Perusahaan x tersebut memerlukan sebuah sistem arus kas untuk membantu mengatur keuangan perusahaan. Selain dapat mengatur keluar masuknya uang sistem arus kas tersebut juga dapat membantu penelusuran arus kas tersebut dan yang bertanggung jawab. Sistem arus kas juga adalah salah satu sistem dari sebuah perusahaan yang sedang berkembang.

Pembuatan sistem arus kas ini didasarkan karena keterbatasan sumber daya manusia yang ada, dalam perusahaan tersebut hanya satu orang yang mengelola arus kas tersebut. Data yang didapatkan dicatat dan dibaca oleh fonder perusahaan. Hal tersebut menyulitkan proses bisnis yang terjadi. Selain sulit untuk ditelusuri juga membutuhkan waktu. Dalam kesempatan ini penulis ingin membuat sebuah sistem arus kas agar arus kas pada perusahaan x tersebut dapat dipertanggung jawabkan dan dapat menjadi fondasi untuk menjadi perusahaan yang lebih baik.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang didapatkan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana membuat sistem cash flow menggunakan pola desain MVC pada framework laravel ?
2. Bagaimana mengatasi bentuk transaksi menggunakan mata uang Dolar Amerika Serikat?

1.3 Tujuan Pembahasan

Adapun tujuan dari pembuatan sistem *cash flow* tersebut sebagai berikut:

1. Membuat sistem cash flow dengan menggunakan framework Laravel menggunakan pola desain model view controller.
2. Membuat sistem cash flow terhubung dengan currency API konversi USD menjadi IDR.

1.4 Ruang Lingkup

Ruang lingkupnya sebagai berikut:

1.4.1 Ruang lingkup *Hardware*

Ruang lingkup *Hardware* kerj praktek ini sebagai berikut:

1. *Prosesor : Intel® Core™2 Duo.*
2. *Memori : DDR3 2GB.*
3. *Hard Disk : 500GB.*
4. *Keyboard dan mouse.*
5. *Monitor.*

1.4.2 Ruang lingkup *Software*

Ruang lingkup *Software* Kerja Praktek ini sebagai berikut:

1. *Sistem Operasi : Microsoft Windows 7.*
2. *Browser Chrome atau Mozilla.*
3. *Basis Data : PostgreSQL.*
4. *Server Web : Apache.*

1.4.3 Ruang lingkup Aplikasi

Ruang lingkup Aplikasi Kerja Praktek ini adalah sebagai berikut:

1.4.3.1 User dapat mengakses fitur-fitur sebagai berikut

Fitur – fitur yang dapat diakses oleh user:

1. Membuat data transaksi.
2. Melihat data transaksi.
3. Mengubah data transaksi.
4. Melihat laporan.

1.4.3.2 Admin dapat mengakses semua fitur yang dapat di ases user dan fitur-fitur tambahan sebagai berikut:

Berikut adalah fitur-fitur tambahan yang dapat diakses oleh admin:

1. Data master:
 1. Transaksi.
 2. User.
 3. Karyawan.
2. Menambah user.
3. Mengatur hak akses.
4. Melihat sales mil pada halaman menu.

1.5 Sumber Data

Sumber data yang digunakan untuk pembuatan aplikasi ini diperoleh dari:

1. Primer
Data – data primer diperoleh dari wawancara dengan Bpk Yohanes Adhi Nugraha.
2. Sekunder
Data-data sekunder diperoleh dari buku, internet, dan sumber-sumber lain untuk mendukung data primer.

1.6 Sistematika Penyajian

BAB1 PENDAHULUAN

Bab ini membahas mengenai pendahuluan yang terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan pembahasan, ruang lingkup kajian, sumber data, serta sistematika penyajian dari proyek tugas akhir ini.

BAB 2 KAJIAN TEORI

Bab ini membahas teori-teori yang berkaitan dalam penyelesaian proyek tugas akhir ini.

BAB 3 ANALISIS DAN RANCANGAN SISTEM

Bab ini akan berisi mengenai proses bisnis, flowchart, ERD dan rancangan UI.

BAB 4 HASIL PENELITIAN

Bab ini digunakan untuk menjelaskan perencanaan tahap implementasi, proses perkembangan implementasi proyek, penjelasan mengenai realisasi fungsionalitas dan User Interface Design yang sudah dibuat.

BAB 5 PEMBAHASAN DAN UJI COBA HASIL PENELITIAN

Bab ini berisi pengujian dan analisa terhadap masing-masing fungsi dari aplikasi. Laporan dari pengujian tiap fungsi / method yang dibuat dalam metode blackbox testing.

BAB 6 SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini terdiri dari kesimpulan dan saran yang membahas mengenai hal – hal terpenting yang dibahas dan kemudian dijadikan kesimpulan. Bab ini juga berisi saran-saran yang dimungkinkan untuk pengembangan perangkat lunak selanjutnya.