

BAB 2

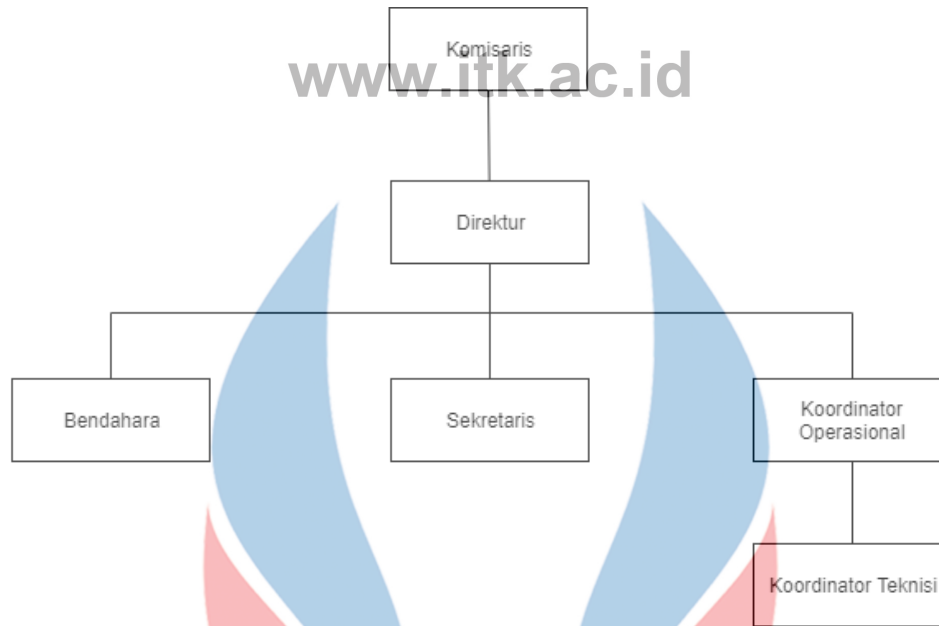
TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini akan menjelaskan terkait tinjauan pustaka yang digunakan pada penelitian mengenai rancang bangun sistem informasi pemesanan (*booking*) layanan jasa, manajemen keuangan dan kepegawaian berbasis *website* pada CV. Aditya Center Service menggunakan *framework Laravel* dan metode *Personal Extreme Programming*.

2.1 CV. Aditya Center Service

CV. Aditya Center Service merupakan perusahaan yang bergerak pada layanan jasa perawatan serta perbaikan barang elektronik. CV. Aditya Center Service merupakan perusahaan yang berdiri pada tahun 2018 di Kota Balikpapan dan beralamat pada Jalan Bunga Matahari Kelurahan Klandasan Ilir Kecamatan Balikpapan Kota, Kota Balikpapan Kalimantan Timur. CV. Aditya Center Service menyediakan layanan jasa perawatan serta perbaikan terhadap barang elektronik seperti *air conditioner* (AC), kulkas, mesin cuci dan sejenisnya. Perusahaan ini memiliki pelanggan yang sebagian besar merupakan instansi-instansi yang ada di Kota Balikpapan, disamping itu juga CV. Aditya Center Service juga menerima pelanggan yang sifatnya personal.





Gambar 2. 1 Struktur Organisasi CV. Aditya Center Service (Septianto, 2020)

Berdasarkan Gambar 2.1 digambarkan CV. Aditya Center Service dipimpin oleh seorang komisaris. Pada CV. Aditya Center Service, komisaris memiliki tugas yaitu memimpin serta mengawasi keseluruhan dari perusahaan, baik kinerja setiap pegawai hingga keputusan yang diambil oleh direktur dalam menjalankan bisnis pada perusahaan. Kemudian di bawah dari komisaris terdapat direktur yang memiliki tugas memimpin perusahaan di lapangan dan yang berhubungan secara langsung dengan mitra-mitra bisnis maupun klien dari perusahaan. Selanjutnya di bawah dari direktur terdapat bendahara, sekretaris dan koordinator operasional. Bendahara memiliki tugas untuk mengelola keuangan dari perusahaan, kemudian sekretaris memiliki tugas untuk mengelola segala sesuatu yang berkaitan dengan administrasi dari perusahaan dan koordinator operasional memiliki tugas untuk mengurus segala sesuatu yang berkaitan dengan hal-hal teknis dari proses pemberian layanan kepada pelanggan. Kemudian di bawah koordinator operasional terdapat koordinator teknisi yang bertugas untuk mengkoordinir teknisi-teknisi dari CV. Aditya Center Service (Septianto, 2020).

2.2 Pemesanan (*Booking*)

Pemesanan (*booking*) merupakan sebuah kegiatan yang dilakukan oleh pelanggan sebelum melakukan pembelian atau proses menggunakan layanan jasa.

Agar terwujudnya kepuasan dari konsumen maka perusahaan harus memiliki suatu sistem prosedur pemesanan yang baik. Adapun secara umum pemesanan (*booking*) dapat diartikan sebagai perjanjian pemesanan tempat yang disetujui oleh 2 pihak atau lebih, dimana pemesanan itu dapat berupa perjanjian atas pemesanan suatu ruangan, kamar, jasa dan sebagainya pada waktu yang juga telah ditentukan (Simatupang dkk, 2020).

2.3 Sistem Informasi

Sistem informasi merupakan sebuah gabungan dari dua pengertian yakni sistem dan informasi yang kemudian dapat ditarik kesimpulan bahwa sistem informasi adalah suatu gabungan dari komponen yang memiliki keterikatan satu dengan yang lainnya untuk mengumpulkan serta memproses data sehingga dapat menghasilkan sebuah informasi yang kemudian dapat digunakan untuk menyelesaikan suatu permasalahan yang ada (Fathoni dan Dwi, 2016).

2.4 Sistem Informasi Keuangan

Sistem informasi keuangan adalah sistem yang memiliki fungsi untuk mengumpulkan, menyimpan dan mengelola data yang berkaitan dengan aktivitas-aktivitas yang dilakukan oleh sebuah organisasi atau perusahaan yang berkaitan dengan keuangan. Sistem informasi keuangan pada umumnya digunakan untuk mempermudah pengelolaan data sehingga pengguna sistem dapat menerima informasi dengan cepat serta akurat mengenai informasi dari data keuangan yang dikelola. Proses yang ada pada sistem informasi keuangan umumnya cukup sederhana. Sebagai contoh, untuk menampilkan informasi saldo maka sistem hanya cukup melakukan proses pengurangan kas masuk terhadap kas keluar. Meskipun sederhana, namun sistem tetap dibutuhkan dalam proses pengelolaan data keuangan agar proses dapat dikerjakan secara efektif serta optimal (Kabuhung, 2013).

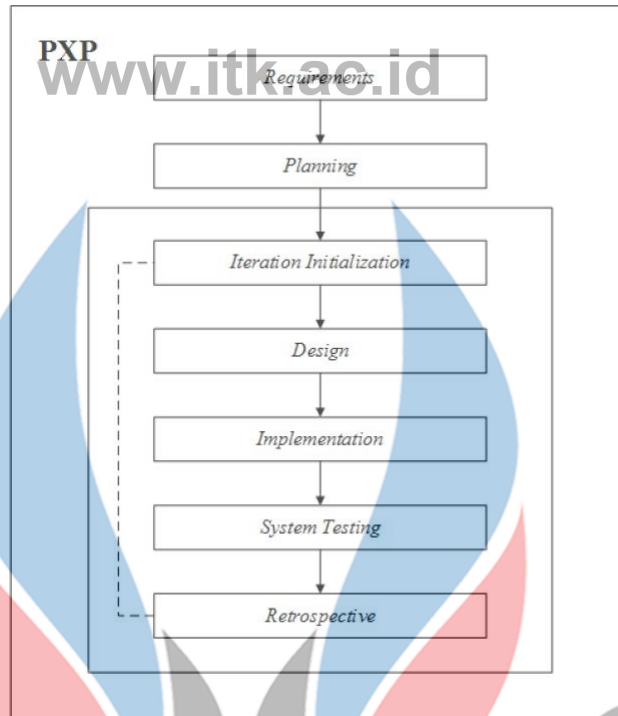
2.5 Agile Software Development

Agile Software Development adalah salah satu dari sekian banyak konsep pengembangan sistem yang ada saat ini. Kata *agile* berarti bersifat cepat, ringan, bebas bergerak dan waspada. Kata-kata tersebut menggambarkan konsep model proses yang berbeda dari konsep lain yang ada. *Agile* dapat dikatakan sebagai salah satu cara membangun sebuah sistem dengan jangka pendek serta adaptasi yang cepat, dimana interaksi dari pengembang dengan klien berlangsung dengan intens agar menghasilkan sebuah produk sistem yang memenuhi kebutuhan pengguna dengan waktu pengerjaan yang efektif (Nurzaman, 2020).

2.6 Personal Extreme Programming

Personal Extreme Programming atau yang biasa dikenal juga dengan metode PXP merupakan salah satu metode pengembangan perangkat lunak yang dinamis. Penerapan dari metode PXP yaitu dengan menerapkan praktik yang memungkinkan pengembang perangkat lunak untuk dapat lebih fleksibel dan *responsive* terhadap perubahan-perubahan yang muncul dalam tahap pengembangan tersebut. Adapun tahapan dari metode PXP terdiri atas *requirements, iteration and initialization, planning design, implementation, system testing* dan *retrospective* (Dzhurov dkk, 2009). Berikut merupakan tahapan dari metode PXP yang digambarkan seperti pada Gambar 2.2.





Gambar 2. 2 Tahapan *Personal Extreme Programming* (Dzhurov dkk, 2009)

Adapun penjelasan dari masing-masing tahapan dari metode PXP yaitu :

1. *Requirements*

Tahapan ini merupakan tahap dimana pengembang perangkat lunak melakukan analisis serta mendefinisikan kebutuhan yang diperlukan oleh system yang biasanya dituangkan dalam bentuk *user story* (Dzhurov dkk, 2009).

2. *Planning*

Pada tahapan ini pengembang perangkat lunak akan menentukan prioritas dari iterasi serta menentukan waktu yang dibutuhkan untuk melakukan pengembangan sistem (Dzhurov dkk, 2009).

3. *Iteration initialization*

Pada tahap ini pengembang perangkat lunak memulai iterasi dengan melakukan pemilihan tugas yang akan dikerjakan (Dzhurov dkk, 2009).

4. *Design*

Pada tahap ini pengembang perangkat lunak akan membuat model dari sistem yang akan ia implementasikan saat iterasi berjalan (Dzhurov dkk, 2009).

5. *Implementation*

www.itk.ac.id

Pada tahap ini pengembang perangkat lunak mengerjakan kode program sesuai dengan desain yang telah ia buat sebelumnya dan kemudian menguji kode tersebut. Pengujian tersebut terdiri dalam 3 sub-fase yaitu pembuatan kode, *refactoring* kode serta pengujian kode (*unit testing*). Apabila tidak ditemukan kesalahan dalam sub-fase pengujian kode (*unit testing*), maka pengembang dapat melanjutkan ke tahap selanjutnya.

6. *System testing*

Pada tahap ini pengembang perangkat lunak melakukan pengujian mengenai fungsi-fungsi pada sistem yang telah dikembangkan.

7. *Retrospective*

Tahap ini merupakan tahap terakhir yang menjadi akhir dari proses iterasi, dimana pada tahapan ini pengembang perangkat lunak akan melakukan verifikasi terkait kesiapan dari sistem apakah telah siap untuk di rilis atau belum. Apabila masih terdapat produk yang ingin dikembangkan maka pengembang perangkat lunak dapat memulai iterasi baru pada tahap *iteration initialization*, dan apabila tidak ada maka sistem telah dapat di rilis untuk digunakan (Dzhurov dkk, 2009).

2.7 *Laravel*

Laravel merupakan salah satu *framework* pengembangan perangkat lunak. *Framework* ini dibuat oleh Taylor Otween serta bersifat *open source* (dapat digunakan secara gratis). *Laravel* menggunakan konsep MVC (*Model*, *View* dan *Controller*) dalam penggunaannya untuk mengembangkan sebuah *website*. Adapun *Model* digunakan untuk mempresentasikan struktur data, kemudian *View* untuk melakukan pengaturan tampilan serta *Controller* digunakan sebagai penghubung antara *Model* dan *View*. Penggunaan *framework Laravel* dapat memudahkan pengembang *website* karena memiliki komponen-komponen yang memudahkan dalam hal *routing*, autentikasi, migrasi data, *unit testing*, serta beberapa fungsi lainnya (Somya, 2019).

2.8 *Hypertext Preprocessor (PHP)*

Hypertext Preprocessor (PHP) adalah sebuah bahasa pemrograman yang dijalankan pada suatu *web-server*. PHP awalnya dibuat agar *programmer Unix* dan

Perl yang bernama Rasmus Lerdorf pada bulan Agustus sampai September tahun 1994. PHP memiliki fungsi untuk mengolah data dengan berbagai macam tipe, menciptakan halaman *website* yang dinamis hingga menerima dan menciptakan *cookies* dan bahkan hal baru yang lain setelah dilakukannya pengembangan di masa yang akan datang (Harrison dan Syarif, 2016).

2.9 *Bootstrap*

Bootstrap atau yang sering disebut dengan *Twitter Bootstrap* adalah sebuah *framework* yang menyediakan sebuah set kelas CSS serta *Javascript* yang berfungsi untuk memberikan kemudahan dalam proses pengembangan halaman antarmuka atau *frontend* sebuah sistem berbasis *website*. Dengan menggunakan *framework Bootstrap*, pengembang dapat meringkas waktu *pembuatan CSS* karena telah tersedia *template* yang tinggal digunakan. *Template* tersebut dapat diunduh pada *website* dari *Bootstrap* itu sendiri secara gratis karena sifatnya yang *open source*. Keunggulan dari *Bootstrap* yaitu cukup dipanggil saja pada bagian *file project* yang mana akan mengubah tampilan *website* secara otomatis (Rosid & Jakaria, 2016).

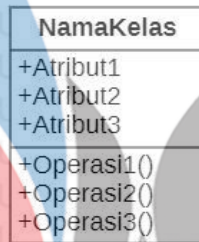
2.10 Entity Relationship Diagram (ERD)

Entity Relationship Diagram (ERD) merupakan salah satu bahasa yang digunakan untuk memodelkan hubungan antara data dalam basis data yang berdasarkan objek-objek dasar data yang memiliki hubungan relasi. Untuk menggambarkan ERD, dapat digunakan komponen-komponen yang menjadi bagian dari penyusunan ERD (Muarie, 2015).

ERD terdiri atas 3 komponen dasar, yaitu entitas, atribut, relasi dan kardinalitas. Entitas adalah objek yang berada di dalam sistem serta memberikan pengaruh suatu proses terhadap sistem. Atribut adalah sebuah properti yang terdapat di dalam entitas, dimana semua atribut mempunyai nama dan tipe data. Relasi digunakan untuk menggambarkan hubungan dari 2 entitas dan kardinalitas menunjukkan jumlah maksimal dari hubungan yang dapat terhubung antara satu entitas dengan yang lainnya (Muarie, 2015).

2.11 Class Diagram

Class diagram merupakan salah satu diagram yang berfungsi untuk menggambarkan kelas dari sebuah sistem beserta dengan detailnya dan juga menampilkan hubungan antara kelas tersebut. Kelas pada class diagram mempunyai 3 komponen yaitu nama, atribut dan operasi. Nama adalah suatu identitas dari sebuah kelas. Atribut berfungsi untuk menunjukkan karakteristik data pada objek yang ada di dalam kelas, kemudian operasi yang merupakan suatu fungsi pada sebuah objek. Contoh class diagram dapat dilihat pada gambar berikut (Setiawan T. , 2018).



Gambar 2. 3 Class Diagram (Setiawan T. , 2018)

2.12 Penelitian Terdahulu

Berikut merupakan penelitian terdahulu yang dikaji oleh penulis untuk sebagai bahan referensi bagi penelitian ini.

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu

No	Nama Penulis dan Tahun Publikasi	Hasil
1	(Asroni, 2018)	Permasalahan : permasalahan yang ada dalam penelitian ini yaitu objek area wisata Klangon yang memiliki tingkat pengunjung yang tinggi dan terkadang menyebabkan overload dari pengunjung. Dari hal tersebut pihak pengelola menetapkan kebijakan yaitu pengunjung diminta untuk melakukan pemesanan atau reservasi terlebih dahulu sebelum datang ke lokasi wisata untuk menghindari overload pengunjung tersebut. Namun, proses pemesanan itu masih dilakukan secara manual yaitu

No	Nama Penulis dan Tahun Publikasi	Hasil
2	(Alfarizi dkk, 2018)	<p>pengunjung harus menghubungi pihak pengelola via telepon dan memberikan sejumlah data, dimana hal tersebut membuat pihak pengelola merasa kewalahan karena banyaknya pesanan yang masuk.</p> <p>Metode : <i>Waterfall</i>.</p> <p>Hasil : sebuah sistem informasi pemesanan berbasis website untuk mengatur kedatangan secara <i>online</i> pada area wisata Klagon yang diharapkan memudahkan pihak pengelola mengatur jumlah dari pengunjung untuk menghindari kepadatan yang berlebihan serta meningkatkan kepuasan dari pelanggan.</p>
3	(Mubarok dan Simpony, 2018)	<p>Permasalahan : Permasalahan yang ada pada penelitian ini yaitu CV. Harum Catering Karawang yang masih belum memiliki sistem untuk pelanggannya melakukan pemesanan <i>catering</i>. Penulis mengajukan gagasan pada perusahaan untuk membangun sebuah sistem informasi berbasis <i>website</i> untuk memudahkan proses pemesanan <i>catering</i> serta mengelola data pemesanan dengan mudah dan optimal.</p> <p>Metode : <i>Waterfall</i>.</p> <p>Hasil : Hasil dari penelitian ini adalah sebuah sistem informasi yang digunakan oleh pelanggan dari perusahaan untuk memesan catering, dan dari pihak perusahaan juga dapat mengelola data pemesanan <i>catering</i> milik mereka serta meningkatkan <i>branding</i> dari perusahaan.</p>

No	Nama Penulis dan Tahun Publikasi	Hasil
		<p>Hasil : Sebuah sistem pemesanan lapangan futsal secara <i>online</i> yang diharapkan memudahkan pengelola lapangan untuk mengelola data yang berkaitan dengan pemesanan lapangan dan datanya dapat digunakan untuk menyusun laporan bulanan.</p>
4	(Chandra dan Amalia, 2018)	<p>Permasalahan : Permasalahan yang ada pada penelitian ini yaitu sistem pemesanan mess pada PT. KAI Persero DIVRE III Sumatera Selatan yang masih dilakukan secara manual yang menyebabkan seringnya terjadi kesalahan dalam hal pemberian informasi kepada pelanggan akibat pengelolaan data yang dilakukan secara manual masih tidak optimal. Metode : <i>Action Research</i>. Hasil : Sebuah sistem pemesanan mess <i>online</i> berbasis <i>website</i> pada PT. KAI Persero DIVRE III Sumatera Selatan yang diharapkan membantu pengelola memberikan informasi yang akurat kepada pelanggan terkait dengan mess yang dapat ditempati oleh pelanggan dan mengurangi risiko kesalahan dalam mengelola data pemesanan mess.</p>
5	(Eko dan Amalia, 2019)	<p>Permasalahan : Permasalahan yang ada dalam penelitian ini yaitu dimana sistem pemesanan pelanggan untuk memesan layanan <i>home service</i> dari CV. Gian Motor Autoservice masih dilakukan secara manual. Dari hal tersebut pelanggan terkadang tidak mendapat <i>feedback</i> yang responsif karena pegawai yang melayani pemesanan pelanggan juga ikut bertugas sebagai teknisi. Metode : <i>Waterfall</i>. Hasil : Sebuah sistem informasi pemesanan layanan <i>home service online</i> yang diharapkan membantu perusahaan mengelola data pemesanan dan meningkatkan kepuasan pelanggan terhadap layanan yang diberikan oleh perusahaan.</p>
6	(Trivena dan Hafiz, 2019)	<p>Permasalahan : Permasalahan yang ada dalam penelitian ini adalah tidak adanya sistem aplikasi untuk mengelola data pemesanan lapangan pada Club Sport Bandar Lampung. Tidak adanya sistem</p>

No	Nama Penulis dan Tahun Publikasi	Hasil
		<p>tersebut membuat proses pengelolaan data pemesanan menjadi lambat dan sering menimbulkan kesalahan.</p> <p>Metode : <i>Personal Extreme Programming</i>.</p> <p>Hasil : Hasil yang didapatkan dari penelitian ini yaitu sistem informasi berbasis <i>website</i> yang kemudian digunakan untuk memudahkan proses mengelola data pemesanan lapangan pada Club Sport Bandar Lampung.</p>
7	(Ramadhan dan Susianto, 2019)	<p>Permasalahan : Permasalahan yang ada pada penelitian ini yaitu tidak adanya <i>platform</i> pemesanan pada <i>barbershop</i> BJ Bandar Lampung yang menyebabkan seringnya terjadi penumpukan pelanggan. Hal tersebut dapat mempengaruhi tingkat kepuasan pelanggan terhadap <i>barbershop</i>.</p> <p>Metode : <i>Personal Extreme Programming</i>.</p> <p>Hasil : Hasil yang didapatkan dari penelitian ini yaitu sebuah sistem informasi pemesanan bagi pelanggan yang ingin menentukan waktu kedatangannya ke <i>barbershop</i> BJ Bandar Lampung, dan bagi <i>barbershop</i> sistem ini dapat membantu mengatasi masalah penumpukan pelanggan yang begitu banyak.</p>
8	(Saputri, 2019)	<p>Permasalahan : Permasalahan yang ada pada penelitian ini yaitu belum adanya sistem untuk memesan makanan pada <i>cafe</i> Surabiku, dimana ketika ada pelanggan yang hendak memesan/reservasi makanan petugas dari <i>cafe</i> hanya menulis dikertas. Hal tersebut menurut penulis tidak efisien dan kemudian juga dapat menimbulkan kesalahan dalam perekapan data karena memungkinkan catatan tersebut untuk hilang.</p> <p>Metode : <i>Waterfall</i>.</p> <p>Hasil : Hasil yang didapatkan dari penelitian ini yaitu sebuah sistem informasi pemesanan makanan yang memudahkan pelanggan untuk memesan makanan pada <i>cafe</i> Surabiku dan membantu pihak <i>cafe</i> dalam perekapan data pemesanan makanan.</p>

No	Nama Penulis dan Tahun Publikasi	www.itk.ac.id Hasil
9	(Alfarizi dan Mulyawan, 2019)	<p>Permasalahan : Permasalahan yang ada dalam penelitian ini yaitu antrian untuk perekaman e-KTP yang sangat panjang dan menumpuk sehingga menyebabkan keluhan dari masyarakat. Hal tersebut disebabkan oleh belum adanya sistem untuk memesan nomor antrian sehingga masyarakat yang ingin mengambil antrian harus datang secara langsung ke Dinas Pencatatan Sipil.</p> <p>Metode : <i>Waterfall</i>.</p> <p>Hasil : Hasil dari penelitian ini adalah sistem informasi booking perekaman e-KTP (SI MBOK) berbasis <i>website</i> yang membantu masyarakat yang ingin melakukan perekaman e-KTP dapat mengambil antrean tanpa harus datang ke Kantor Dinas terlebih dahulu dan sistem ini juga membantu Dinas mencegah penumpukan dari masyarakat.</p>
10	(Simatupang dkk, 2020)	<p>Permasalahan : Permasalahan yang ada pada penelitian ini yaitu pemesanan untuk mengambil antrian pada bengkel PT. Riau Argo Perkasa masih dilakukan secara manual, dimana pelanggan harus menelpon terlebih dahulu ke bagian <i>front desk</i> perusahaan untuk memberitahu ingin mengambil nomor antrean, hal tersebut dinilai kurang efektif oleh penulis karena juga sering menimbulkan kesalahan karena terdapat juga pelanggan yang mengambil antrean dengan cara datang secara langsung ke bengkel yang menyebabkan pengelolaan data menjadi berantakan. Hal tersebut sering menyebabkan beberapa pelanggan mendapat antrean yang sama sehingga dikhawatirkan dapat menurunkan kepuasan dari pelanggan.</p> <p>Metode : <i>Waterfall</i>.</p> <p>Hasil : Sebuah sistem informasi pemesanan antrian secara <i>online</i> pada bengkel PT. Riau Argo Perkasa yang diharapkan membantu memudahkan pihak perusahaan untuk mengelola data pemesanan antrian dan meningkatkan kepuasan pelanggan terhadap layanan yang diberikan.</p>

No	Nama Penulis dan Tahun Publikasi	Hasil
11	(Yudha dkk, 2020)	<p>Permasalahan : Terdapat banyak penyedia layanan jasa foto dan video <i>wedding</i> namun sistem pemesanan yang dimiliki masih bersifat manual dan memiliki risiko tidak optimalnya pengelolaan data pemesanan.</p> <p>Metode : <i>Personal Extreme Programming</i>.</p> <p>Hasil : Sebuah sistem informasi pemesanan berbasis <i>website</i> yang ditujukan untuk pelanggan dapat melihat jadwal yang kosong sehingga pelanggan dapat melakukan pemesanan dengan mudah dan praktis.</p>
12	(Mansur dkk, 2020)	<p>Permasalahan : Permasalahan yang ada pada penelitian ini yaitu mahal biaya untuk bimbingan belajar pada organisasi atau instansi penyedia layanan jasa bimbingan belajar tersebut serta sulitnya menemukan guru les privat oleh orang tua siswa. Dengan demikian muncul sebuah gagasan untuk membangun sebuah platform berbasis <i>website</i> untuk mempertemukan antara orang tua siswa dengan guru les privat dan dapat mendiskusikan terkait biaya yang akan dibayarkan kepada guru les privat nantinya.</p> <p>Metode : <i>Personal Extreme Programming</i>.</p> <p>Hasil : Penelitian ini menghasilkan sistem informasi berbasis <i>website</i> yang ditujukan sebagai <i>platform</i> yang dapat membantu orang tua siswa untuk mencari guru les privat yang sesuai dengan kebutuhan serta biaya.</p>
13	(Suharto dan Winarti, 2020)	<p>Permasalahan : Belum adanya teknologi informasi yang membantu UMKM salah satunya yaitu Kedai Ratu dalam menjalankan usahanya dalam proses pemesanan hasil produksi yang berupa makanan. Dengan belum adanya teknologi informasi yang mendukung dinilai oleh penulis menjadi salah satu faktor penyebab perkembangan bisnis yang tidak maksimal.</p> <p>Metode : <i>Personal Extreme Programming</i>.</p> <p>Hasil : Hasil dari penelitian ini yaitu sebuah sistem informasi yang menampilkan hasil produksi dari</p>

No	Nama Penulis dan Tahun Publikasi	Hasil
		Kedai Ratu dan pelanggan juga dapat memesan makanan tersebut dari sistem ini.
14	(Pamungkas dkk, 2020)	<p>Permasalahan : Permasalahan yang ada pada penelitian ini yaitu sistem manajemen pemesanan kamar pada hotel Zaen Syariah Solo masih dengan cara memasukan data pada file <i>excel</i>. Hal tersebut menurut penulis merupakan cara yang tidak efektif dan efisien apalagi ketika terdapat pemesan yang ingin memesan kamar namun tidak ingin data ke hotel, pemesan tersebut harus menelpon bagian <i>front desk</i> dari hotel untuk melakukan pemesanan dengan menyebutkan data diri dan sebagainya. Pemesanan seperti itu dapat lebih efektif dan efisien apabila dibangun sebuah sistem informasi berbasis <i>website</i> untuk melakukan pemesanan kamar hotel tersebut.</p> <p>Metode : <i>Waterfall</i>.</p> <p>Hasil : Hasil dari penelitian ini yaitu sistem informasi pemesanan kamar secara online berbasis <i>website</i> yang dapat digunakan oleh pelanggan untuk memesan kamar tanpa harus menghubungi pihak hotel terlebih dahulu dan pihak hotel juga dapat menerima manfaat dari sistem ini sebagai media untuk mengelola data manajemen hotelnya.</p>
15	(Handayani dkk , 2020)	<p>Permasalahan : Permasalahan yang ada dalam penelitian ini yaitu restoran Bukit Rindu Bandara merupakan restoran yang sering menerima pemesanan dari berbagai daerah. Namun, pemesanan makanan oleh pelanggan tersebut masih dilakukan secara manual dengan menghubungi nomor telepon dari restoran. Disini penulis mengusulkan gagasan agar membuat sebuah sistem informasi berbasis <i>website</i> sehingga pemesan dapat melihat menu apa saja yang ada pada setiap harinya serta dapat melakukan pemesanan dari sistem tersebut. Sistem ini juga dapat membantu restoran dalam meningkatkan branding serta memudahkan proses manajemen data pemesanan.</p> <p>Metode : <i>Waterfall</i>.</p>

No	Nama Penulis dan Tahun Publikasi	Hasil
		<p>Hasil : Hasil dari penelitian ini yaitu sistem informasi berbasis <i>website</i> yang digunakan untuk pemesanan makanan oleh pelanggan serta membantu restoran mempromosikan bisnis mereka serta membantu proses manajemen data pemesanan.</p>
16	(Setiawan dkk, 2017)	<p>Permasalahan : Permasalahan yang ada pada penelitian ini yaitu proses pengelolaan data gaji pegawai pada perguruan tinggi swasta STT Garut masih dilakukan secara manual yang mengakibatkan kurang terstruktur data dari gaji setiap pegawai. Maka pihak perguruan tinggi menginginkan sebuah sistem informasi dimana penentuan gaji dapat dilakukan secara otomatis berdasarkan dengan jabatan dan tanggungan yang ditanggung oleh perguruan tinggi swasta STT Garut.</p> <p>Metode : <i>Rational Unified Process</i></p> <p>Hasil : Hasil dari penelitian ini yaitu sebuah sistem informasi berbasis <i>website</i> yang berfungsi untuk mengelola gaji dari pegawai yang ada di STT Garut serta sistem juga dapat menentukan besaran gaji yang diterima oleh pegawai secara otomatis berdasarkan dengan jabatan dan tanggungan yang ditanggung oleh STT Garut.</p>
17	(Afni dkk, 2019)	<p>Permasalahan : permasalahan yang ada pada penelitian ini yaitu bagaimana cara untuk mengotomatisasi proses penghitungan gaji pada Sekretariat Nasional Ikatan Arsitek Indonesia yang berdasarkan dengan absensi dan jumlah pekerjaan yang telah dikerjakan oleh masing-masing pegawai.</p> <p>Metode : <i>Waterfall</i></p> <p>Hasil : hasil dari penelitian ini yaitu sebuah sistem berbasis <i>website</i> yang digunakan untuk menghitung besaran gaji setiap pegawai pada Sekretariat Nasional Ikatan Arsitek Indonesia berdasarkan dengan absensi dan jumlah pekerjaan yang telah diselesaikan oleh masing-masing pegawai.</p>
18	(Haris dkk, 2019)	<p>Permasalahan : permasalahan yang ada pada penelitian ini yaitu proses manajemen keuangan yang</p>

No	Nama Penulis dan Tahun Publikasi	www.itk.ac.id Hasil
		<p>tidak terstruktur pada STIKI Copy Center menyebabkan sering terjadinya ketidaksesuaian data hasil rekapan dengan data sebenarnya.</p> <p>Metode : Waterfall</p> <p>Hasil : Hasil dari penelitian ini yaitu sebuah sistem informasi berbasis <i>website</i> yang digunakan untuk mengelola data keuangan pada STIKI Copy Center.</p>
19	(Megawati dan Ichsyah, 2018)	<p>Permasalahan : Dalam penelitian ini terdapat permasalahan yaitu proses pengelolaan keuangan pada PT. Kalber Reksa Abadi belum optimal disebabkan karena proses tersebut masih dilakukan secara manual yang berakibat memerlukan waktu yang lama untuk mendapatkan data keuangan yang dibutuhkan oleh perusahaan.</p> <p>Metode : Waterfall.</p> <p>Hasil : Hasil dari penelitian ini yaitu sebuah sistem informasi yang difungsikan untuk mengelola data keuangan dari PT. Kalber Reksa Abadi secara lebih ringkas dibandingkan dari cara sebelumnya yang masih dilakukan secara manual.</p>
20	(Wibawa dan Fany, 2016)	<p>Permasalahan : Dalam penelitian ini terdapat permasalahan yaitu proses manajemen kepegawaian seperti absensi dan pelaporan pekerjaan belum terlaksana dengan baik dikarenakan belum adanya <i>platform</i> khusus sehingga masing-masing pegawai pada PT. Dekatama Centra masih melakukan pelaporan pekerjaan secara manual menggunakan media <i>excel</i> dimana hal tersebut mengakibatkan proses perekapan secara menyeluruh terkait dengan laporan pekerjaan seluruh pegawai membutuhkan waktu yang lama.</p> <p>Metode : Waterfall.</p> <p>Hasil : Penelitian ini menghasilkan sistem informasi yang digunakan pada lingkup internal PT. Dekatama Centra untuk merekap data hasil pekerjaan dari pegawai dan juga absensi dari seluruh pegawai pada perusahaan.</p>

Penelitian pertama yang dilakukan oleh Asroni pada tahun 2018 mengenai penerapan *model, view* dan *controller* (MVC) dengan *framework codeigniter* pada sistem informasi *booking* wisata Klangan memiliki latar belakang masalah yaitu pada objek wisata Klangan belum memiliki sebuah sistem yang mendukung proses pemesanan (*booking*) kedatangan dari wisatawan. Hal tersebut menyebabkan wisatawan harus melakukan pemesanan secara manual dengan cara menelpon petugas pengelola tempat wisata, yang kemudian pengelola mencatat data wisatawan yang telah melakukan proses pemesanan secara manual. Namun, sebagian besar wisatawan yang datang tidak melakukan proses pemesanan (*booking*) terlebih dahulu sehingga sering terjadi *overload* pengunjung pada tempat wisata tersebut. Pada sisi lain, pengelola juga merasa kesulitan mengelola data menggunakan cara manual yang sering juga menyebabkan terjadinya kesalahan perekapan data yang pada akhirnya berpengaruh pada laporan akhir yang datanya sering tidak pas dengan data seharusnya. Dari permasalahan tersebut, peneliti memberikan gagasan untuk membuat sebuah sistem informasi pemesanan (*booking*) berbasis *website* menggunakan metode *waterfall*. Dari penelitian tersebut dihasilkan sebuah sistem pemesanan (*booking*) yang dapat digunakan oleh pengunjung yang hendak datang ke objek wisata Klangan, dan bagi pengelola objek wisata sistem tersebut diharapkan dapat membantu mengelola data pemesanan dari pengunjung dan meningkatkan kesadaran dari pengunjung agar mau untuk memakai sistem saat hendak berkunjung agar memperkecil kemungkinan terjadinya *overload* pengunjung pada objek wisata tersebut.

Penelitian kedua dilakukan oleh Salman Alfarizi, Alif Rizqi Mulyawan dan Hasan Basri pada tahun 2018 mengenai rancang bangun sistem informasi penjualan berbasis *website* dengan pemanfaatan *UML* pada CV. Harum Catering Karawang memiliki latar belakang masalah yaitu perusahaan yang belum memiliki sistem bagi pelanggannya yang ingin melakukan pemesanan *catering*. Karena permasalahan tersebut, pelanggan yang ingin melakukan pemesanan *catering* harus menelpon terlebih dahulu untuk bertanya terkait dengan menu dan harga yang kemudian dapat berlanjut pada proses pemesanan *catering*. Proses tersebut dinilai oleh penulis kurang efektif dan efisien sehingga penulis memberikan gagasan untuk membangun

sebuah sistem informasi berbasis *website* dengan metode *waterfall* yang nantinya digunakan untuk pemesanan *catering*. Pada sisi lain, sistem ini juga dapat membantu meningkatkan branding dari perusahaan. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini yaitu sebuah sistem informasi pemesanan *catering* yang mana calon pemesan sebagai user dapat melihat menu apa saja yang disediakan beserta dengan harganya sehingga pemesan hanya tinggal perlu memilih menu apa saja yang ingin mereka pesan pada sistem.

Penelitian ketiga dilakukan oleh Rahmad Syahrul Mubaroq dan Bambang Kelana Simpony pada tahun 2018 mengenai aplikasi *booking* futsal berbasis *website* yang memiliki latar belakang masalah yaitu dimana pengelola lapangan futsal yang merasa kesulitan mengelola data pemesanan lapangan yang kemudian ingin digunakan untuk keperluan laporan bulanan, selain itu juga proses pemesanan lapangan masih dilakukan dengan cara menghubungi nomor telepon dari pengelola lapangan, atau datang secara langsung ke lapangan. Penulis menilai terlalu banyak proses yang harus dilakukan oleh pengelola sehingga memberikan ide untuk membuat sebuah sistem pemesanan yang nantinya data dari sistem tersebut dapat digunakan juga sebagai data laporan bulanan. Sistem ini berbasis *website* dan menggunakan metode pengembangan *waterfall*. Hasil dari penelitian ini yaitu sebuah sistem informasi berbasis *website* yang dapat digunakan pelanggan dari lapangan futsal untuk melihat jadwal lapangan yang dapat dipesan serta melakukan pemesanan dan bagi pengelola lapangan dapat mengelola data pemesanan dengan lebih terstruktur dan dapat menggunakan data pada sistem sebagai bahan data di laporan bulanan.

Penelitian keempat dilakukan oleh Chandra Winoto dan Amalia Rahayu pada tahun 2019 mengenai sistem informasi pemesanan kamar mess PT. KAI DIVRE III Sumatera Selatan yang memiliki latar belakang masalah yaitu dimana proses pemesanan kamar yang masih dilakukan secara manual dan sering menyebabkan terjadinya kesalahan dalam mengelola data dari kamar mess. Kesalahan pengelolaan data mengakibatkan beberapa hal terjadi seperti ketika terdapat pelanggan yang ingin memesan kamar namun petugas mengatakan bahwa seluruh kamar telah dipesan, dimana sebenarnya masih terdapat kamar yang belum dipesan oleh siapapun, hal tersebut terjadi karena perekapan data masih dilakukan

secara manual, kemudian perekapan data yang secara manual juga berpengaruh kepada laporan bulanan dimana sering terjadi data yang tidak cocok antara yang dicatat dengan yang seharusnya, hal tersebut berpengaruh kepada catatan pemasukan. Dari permasalahan yang dihadapi, penulis memberikan gagasan untuk melakukan penelitian terkait dengan rancang bangun sistem informasi berbasis *website* dengan metode *waterfall* yang ditujukan untuk proses pengelolaan data pemesanan mess dengan harapan dapat mengatasi masalah-masalah yang ada. Hasil dari penelitian ini yaitu sistem informasi berbasis *website* yang dapat digunakan oleh pelanggan untuk memesan mess yang tersedia serta dari pihak pengelola dapat mengelola data pemesanan mess serta data yang ada dapat menjadi data acuan yang dimasukkan kedalam laporan pemasukan.

Penelitian kelima dilakukan oleh Giyan Eko dan Hilda Amalia pada tahun 2019 mengenai rancang bangun sistem informasi pelayanan jasa *home service* dengan metode *waterfall* pada CV. Giyan Motor Autoservice yang memiliki latar belakang masalah yaitu proses pemesanan dari perusahaan masih dilakukan secara manual dengan cara pelanggan menghubungi secara langsung melalui media telepon. Proses tersebut memiliki sebuah kekurangan yaitu dimana pegawai yang bertugas untuk melayani proses pemesanan juga bertugas sebagai teknisi yang menyebabkan pelanggan tidak mendapatkan feedback yang responsif. Permasalahan tersebut dikhawatirkan dapat menurunkan tingkat kepuasan dari pelanggan. Dari latar belakang yang ada, penulis mengusulkan untuk membuat sebuah sistem pemesanan secara online berbasis *website* dengan metode *waterfall*. Hasil dari penelitian ini yaitu sebuah sistem informasi yang dapat digunakan oleh pelanggan untuk memesan layanan *home service*.

Penelitian keenam dilakukan oleh Ade Intan Trivena dan Aliy Hafiz mengenai membangun aplikasi penyewaan lapangan futsal pada Club Sport Bandar Lampung berbasis *website* pada tahun 2019 yang memiliki latar belakang masalah yaitu tidak adanya sistem aplikasi untuk mengelola data pemesanan lapangan pada Club Sport Bandar Lampung. Tidak adanya sistem tersebut membuat proses pengelolaan data pemesanan menjadi lambat dan sering menimbulkan kesalahan. Penulis menyarankan adanya pembangunan sistem agar dapat mengelola data pemesanan. Sistem yang dibangun berbasis *website* dan menggunakan metode

personal extreme programming. Hasil dari penelitian ini yaitu sistem informasi berbasis *website* yang kemudian digunakan untuk memudahkan proses mengelola data pemesanan lapangan pada Club Sport Bandar Lampung.

Penelitian ketujuh dilakukan Jefri Ramadhan dan Didi Susianto pada tahun 2019 dengan latar belakang masalah yaitu tidak adanya *platform* pemesanan pada *barbershop* BJ Bandar Lampung yang menyebabkan seringnya terjadi penumpukan pelanggan. Hal tersebut dapat mempengaruhi tingkat kepuasan pelanggan terhadap *barbershop*. Penulis memberikan gagasan yaitu membuat sebuah sistem informasi berbasis *website* dengan metode *personal extreme programming* untuk mengelola proses pemesanan pada *barbershop*. Hasil yang didapatkan dari penelitian ini yaitu sebuah sistem informasi pemesanan bagi pelanggan yang ingin menentukan waktu kedatangannya ke *barbershop* BJ Bandar Lampung, dan bagi *barbershop* sistem ini dapat membantu mengatasi masalah penumpukan pelanggan yang begitu banyak.

Penelitian kedelapan yang dilakukan oleh Zia Rizki Saputri dan kawan-kawan mengenai rancang bangun sistem informasi pemesanan makanan berbasis *website* pada *cafe* Surabiku pada tahun 2019 yang memiliki latar belakang masalah yaitu belum adanya sistem untuk memesan makanan pada *cafe* Surabiku, dimana ketika ada pelanggan yang hendak memesan/reservasi makanan petugas dari *cafe* hanya menulis dikertas. Hal tersebut menurut penulis tidak efisien dan kemudian juga dapat menimbulkan kesalahan dalam perekapan data karena memungkinkan catatan tersebut untuk hilang. Penulis memberikan gagasan pada penelitian ini untuk membangun sebuah sistem informasi berbasis *website* dengan metode pengembangan *waterfall*. Hasil yang didapatkan dari penelitian ini yaitu sebuah sistem informasi pemesanan makanan yang memudahkan pelanggan untuk memesan makanan pada *cafe* Surabiku dan membantu pihak *cafe* dalam perekapan data pemesanan makanan.

Penelitian kesembilan dilakukan oleh Salman Alfarizi, Alif Rizqi Mulyawan dan kawan-kawan mengenai perancangan sistem informasi booking perekaman e-KTP (SI MBOK) berbasis *website* dengan latar belakang masalah yaitu antrian untuk perekaman e-KTP yang sangat panjang dan menumpuk sehingga menyebabkan keluhan dari masyarakat. Hal tersebut disebabkan oleh belum adanya sistem untuk memesan nomor antrian sehingga masyarakat yang

ingin mengambil antrian harus datang secara langsung ke Dinas Pencatatan Sipil. Dari permasalahan yang ada penulis memberikan gagasan untuk membuat sebuah sistem informasi berbasis *website* dengan metode *waterfall*. Hasil dari penelitian ini adalah sistem informasi booking perekaman e-KTP (SI MBOK) berbasis *website* yang membantu masyarakat yang ingin melakukan perekaman e-KTP dapat mengambil antrean tanpa harus datang ke Kantor Dinas terlebih dahulu dan sistem ini juga membantu Dinas mencegah penumpukan dari masyarakat.

Penelitian kesepuluh dilakukan oleh Julianto Simatupang, Juni Gomal Yanris dan Sugiyarti pada tahun 2019 mengenai implementasi sistem informasi booking service online pada bengkel PT. Riau Argo Perkasa yang memiliki latar belakang masalah yaitu proses pengambilan antrean pada bengkel masih dilakukan secara manual yang terbagi dari dua cara, yaitu pelanggan dapat menghubungi *front desk* dari pihak bengkel atau datang secara langsung. Proses pemesanan tersebut menyebabkan sering terjadinya kesalahan informasi yang diberikan kepada pelanggan yaitu pelanggan yang memesan lewat telepon data di waktu yang sama dengan pelanggan yang mengambil antrean secara datang langsung. Dari permasalahan tersebut penulis memutuskan untuk melakukan penelitian terkait dengan rancang bangun sistem *booking online* berbasis *website* dengan metode *waterfall*. Hasil dari penelitian ini yaitu berupa sebuah sistem informasi berbasis *website* yang dapat digunakan oleh pelanggan dari bengkel untuk memesan nomor antrean serta membantu pihak bengkel agar pengelolaan data pemesanan yang lebih terstruktur.

Penelitian kesebelas dilakukan oleh I Putu Wira Cahaya Pratama Yudha, I Made Agus Dwi dan I Made Sunia Raharja pada tahun 2020 mengenai rancang bangun *marketplace* pemesanan jasa dokumentasi foto dan video pernikahan berbasis *website* dengan latar belakang masalah yaitu terdapat banyak penyedia layanan jasa foto dan video *wedding* namun sistem pemesanan yang dimiliki masih bersifat manual dan memiliki risiko tidak optimalnya pengelolaan data pemesanan. Penulis memberikan solusi yaitu dengan membangun sebuah sistem informasi berbasis *website* dengan metode *personal extreme programming*. Hasil yang didapatkan dari penelitian ini yaitu sistem informasi pemesanan berbasis *website*

yang ditujukan untuk pelanggan dapat melihat jadwal yang kosong sehingga pelanggan dapat melakukan pemesanan dengan mudah dan praktis.

Penelitian kedua belas dilakukan oleh Mansur, Risma Yani dan Kasmawi pada tahun 2020 mengenai desain sistem aplikasi les privat menggunakan pendekatan *extreme programming* dengan latar belakang masalah yaitu mahal biaya untuk bimbingan belajar pada organisasi atau instansi penyedia layanan jasa bimbingan belajar tersebut serta sulitnya menemukan guru les privat oleh orang tua siswa. Dengan demikian muncul sebuah gagasan untuk membangun sebuah platform berbasis *website* untuk mempertemukan antara orang tua siswa dengan guru les privat dan dapat mendiskusikan terkait biaya yang akan dibayarkan kepada guru les privat nantinya. Sistem dibuat berbasis *website* dengan metode *personal extreme programming*. Penelitian ini menghasilkan sistem informasi berbasis *website* yang ditujukan sebagai *platform* yang dapat membantu orang tua siswa untuk mencari guru les privat yang sesuai dengan kebutuhan serta biaya.

Penelitian ketiga belas dilakukan oleh Agus Suharto dan Lia Winarti pada tahun 2020 mengenai rancang bangun sistem *point of sale* dengan metode *personal extreme programming* dengan studi kasus umkm Kedai Ratu dengan latar belakang masalah yaitu belum adanya teknologi informasi yang membantu UMKM salah satunya yaitu Kedai Ratu dalam menjalankan usahanya dalam proses pemesanan hasil produksi yang berupa makanan. Dengan belum adanya teknologi informasi yang mendukung dinilai oleh penulis menjadi salah satu faktor penyebab perkembangan bisnis yang tidak maksimal. Penulis kemudian mengagas dibangunnya sebuah sistem informasi pemesanan berbasis *website* dengan metode *personal extreme programming*. Hasil dari penelitian ini yaitu sebuah sistem informasi yang menampilkan hasil produksi dari Kedai Ratu dan pelanggan juga dapat memesan makanan tersebut dari sistem ini.

Penelitian keempat belas dilakukan oleh Canggih Andika Pamungkas, Edy Sutanto dan Devi Nur Dianasa pada tahun 2020 mengenai sistem informasi perhotelan berbasis *website* pada hotel Zaen Syariah Solo dengan latar belakang masalah yaitu sistem manajemen pemesanan kamar pada hotel Zaen Syariah Solo masih dengan cara memasukan data pada file *excel*. Hal tersebut menurut penulis merupakan cara yang tidak efektif dan efisien apalagi ketika terdapat pemesan yang

ingin memesan kamar namun tidak ingin data ke hotel, pemesan tersebut harus menelpon bagian *front desk* dari hotel untuk melakukan pemesanan dengan menyebutkan data diri dan sebagainya. Pemesanan seperti itu dapat lebih efektif dan efisien apabila dibangun sebuah sistem informasi berbasis *website* untuk melakukan pemesanan kamar hotel tersebut. Sistem yang dibangun pada penelitian ini berbasis *website* dengan metode *waterfall*. Hasil dari penelitian ini yaitu sistem informasi pemesanan kamar secara online berbasis *website* yang dapat digunakan oleh pelanggan untuk memesan kamar tanpa harus menghubungi pihak hotel terlebih dahulu dan pihak hotel juga dapat menerima manfaat dari sistem ini sebagai media untuk mengelola data manajemen hotelnya.

Penelitian kelima belas dilakukan oleh Tuti Handayani, Ipung Gunawan dan Rohmat Taufiq mengenai rancang bangun sistem informasi pemesanan menu makanan berbasis *website* dengan studi kasus restoran Bukit Randu Bandara. Permasalahan yang menjadi latar belakang penelitian yaitu restoran Bukit Rindu Bandara merupakan restoran yang sering menerima pemesanan dari berbagai daerah. Namun, pemesanan makanan oleh pelanggan tersebut masih dilakukan secara manual dengan menghubungi nomor telepon dari restoran. Disini penulis mengusulkan gagasan agar membuat sebuah sistem informasi berbasis *website* sehingga pemesan dapat melihat menu apa saja yang ada pada setiap harinya serta dapat melakukan pemesanan dari sistem tersebut. Sistem ini juga dapat membantu restoran dalam meningkatkan branding serta memudahkan proses manajemen data pemesanan. Sistem berbasis *website* ini akan dibangun menggunakan metode *waterfall*. Hasil dari penelitian ini yaitu sistem informasi berbasis *website* yang digunakan untuk pemesanan makanan oleh pelanggan serta membantu restoran mempromosikan bisnis mereka serta membantu proses manajemen data pemesanan.

Penelitian keenam belas dilakukan oleh Ridwan dan kawan-kawan pada tahun 2017 mengenai rancang bangun sistem informasi penggajian di perguruan tinggi swasta dengan studi kasus yaitu STT Garut. Adapun permasalahan yang ada pada penelitian yaitu proses pengelolaan data gaji pegawai pada perguruan tinggi swasta STT Garut masih dilakukan secara manual yang mengakibatkan kurang terstrukturnya data dari gaji setiap pegawai. Maka pihak perguruan tinggi

www.itk.ac.id

menginginkan sebuah sistem informasi dimana penentuan gaji dapat dilakukan secara otomatis berdasarkan dengan jabatan dan tanggungan yang ditanggung oleh perguruan tinggi swasta STT Garut. Penelitian dilakukan menggunakan metode *Rational Unified Process* dan menghasilkan sebuah sistem informasi berbasis *website* yang berfungsi untuk mengelola gaji dari pegawai yang ada di STT Garut serta sistem juga dapat menentukan besaran gaji yang diterima oleh pegawai secara otomatis berdasarkan dengan jabatan dan tanggungan yang ditanggung oleh STT Garut.

Penelitian ketujuh belas dilakukan oleh Nurul dan kawan-kawan pada tahun 2019 mengenai rancang bangun sistem informasi penggajian dengan implementasi metode *waterfall* pada Sekretariat Nasional Ikatan Arsitek Indonesia menggunakan metode *waterfall* dengan hasil yaitu sebuah sistem berbasis *website* yang digunakan untuk menghitung besaran gaji setiap pegawai pada Sekretariat Nasional Ikatan Arsitek Indonesia berdasarkan dengan absensi dan jumlah pekerjaan yang telah diselesaikan oleh masing-masing pegawai.

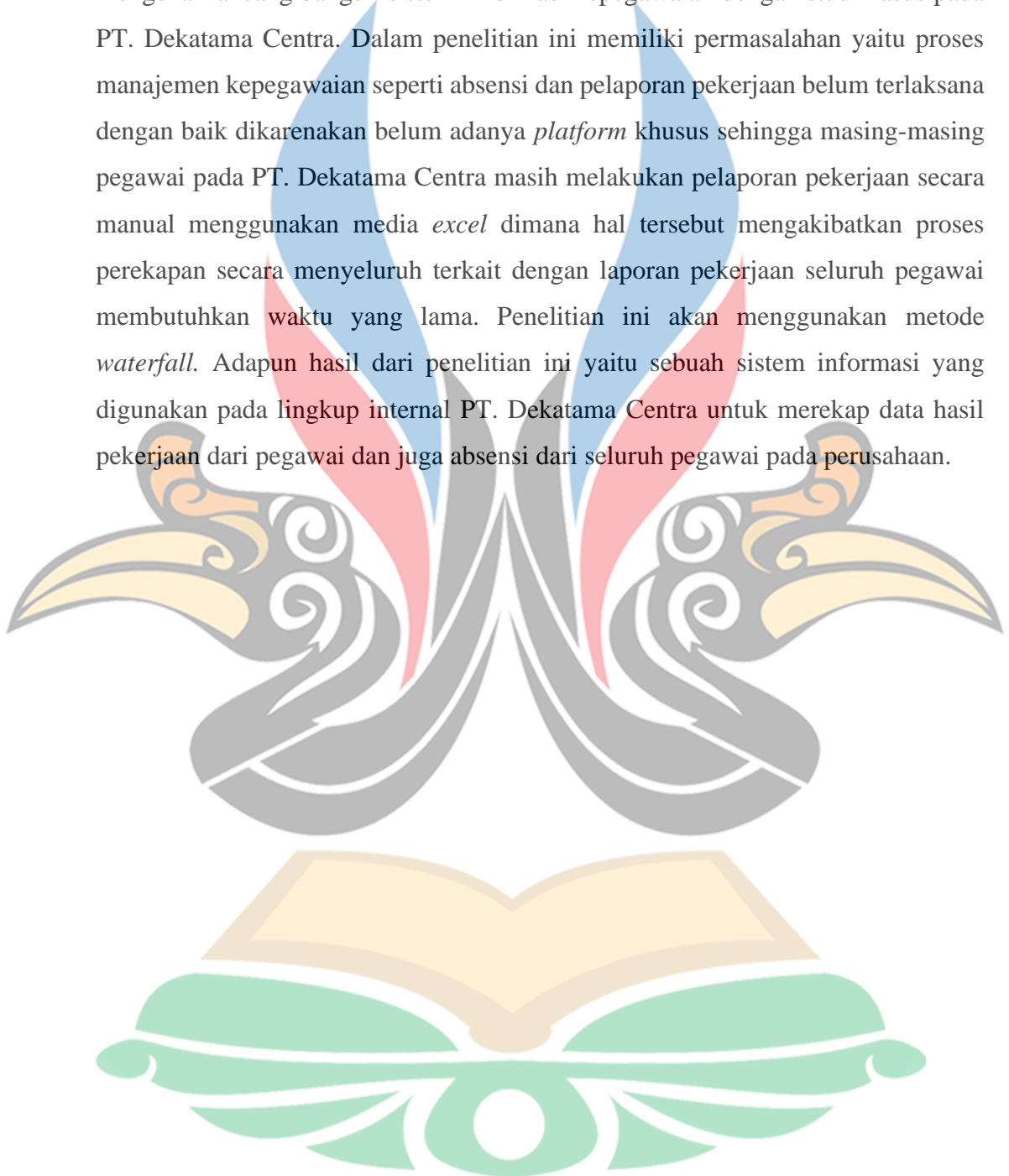
Penelitian kedelapan belas dilakukan oleh Lucky dan kawan-kawan pada tahun 2019 mengenai rancang bangun sistem informasi akutansi di STIKI Copy Center. Adapun permasalahan pada penelitian ini yaitu proses manajemen keuangan yang tidak terstruktur pada STIKI Copy Center menyebabkan sering terjadinya ketidaksesuaian data hasil rekapan dengan data sebenarnya. Metode yang digunakan dalam pembangunan sistem adalah metode *waterfall*. Adapun hasil dari penelitian ini yaitu sebuah sistem informasi berbasis *website* yang digunakan untuk mengelola data keuangan pada STIKI Copy Center.

Penelitian kesembilan belas dilakukan oleh Megawati dan kawan-kawan pada tahun 2018 mengenai rancang bangun sistem informasi akutansi berbasis *website* dengan studi kasus yaitu PT. Kalber Reksa Abadi. Dalam penelitian ini terdapat permasalahan yaitu proses pengelolaan keuangan pada PT. Kalber Reksa Abadi belum optimal disebabkan karena proses tersebut masih dilakukan secara manual yang berakibat memerlukan waktu yang lama untuk mendapatkan data keuangan yang dibutuhkan oleh perusahaan. Metode yang digunakan dalam membangun sistem pada penelitian ini adalah metode *waterfall*. Adapun hasil dari penelitian yaitu sebuah sistem informasi yang difungsikan untuk mengelola data

www.itk.ac.id

keuangan dari PT. Kalber Reksa Abadi secara lebih ringkas dibandingkan dari cara sebelumnya yang masih dilakukan secara manual.

Penelitian kedua puluh dilakukan oleh Julian dan Fany pada tahun 2016 mengenai rancang bangun sistem informasi kepegawaian dengan studi kasus pada PT. Dekatama Centra. Dalam penelitian ini memiliki permasalahan yaitu proses manajemen kepegawaian seperti absensi dan pelaporan pekerjaan belum terlaksana dengan baik dikarenakan belum adanya *platform* khusus sehingga masing-masing pegawai pada PT. Dekatama Centra masih melakukan pelaporan pekerjaan secara manual menggunakan media *excel* dimana hal tersebut mengakibatkan proses perekapan secara menyeluruh terkait dengan laporan pekerjaan seluruh pegawai membutuhkan waktu yang lama. Penelitian ini akan menggunakan metode *waterfall*. Adapun hasil dari penelitian ini yaitu sebuah sistem informasi yang digunakan pada lingkup internal PT. Dekatama Centra untuk merekap data hasil pekerjaan dari pegawai dan juga absensi dari seluruh pegawai pada perusahaan.



(Halaman ini sengaja dikosongkan)
www.itk.ac.id



www.itk.ac.id