

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kemajuan teknologi komputer saat ini mengalami perkembangan yang sangat luar biasa, hal ini terjadi seiring dengan adanya Internet. Dengan adanya teknologi komputer, kita akan lebih mudah mendapatkan manfaat dalam menyimpan, mengorganisasi dan melakukan pengambilan data dengan mudah. Didukung dengan perangkat lunak yang baik dan perangkat keras yang tepat, perusahaan dapat membangun sistem informasi manajemen yang tangguh dan berpengaruh kepada kinerja pegawai.

CV.Citra Bumi Lestari merupakan sebuah perusahaan yang bergerak dibidang properti yang menjual, merenovasi, dan membuat bangunan. Bahan-bahan yang digunakan perusahaan ini juga berkualitas sehingga konsumen tidak perlu cemas dengan menggunakan jasa perusahaan ini . Dalam menjalankan bisnis propertinya, CV.Citra Bumi Lestari belum menggunakan teknologi komputer sebagai sarana yang digunakan untuk menentukan jumlah anggaran biaya yang dikeluarkannya, sehingga berbagai masalah kerap timbul. Hal ini terjadi karena tidak adanya kesiapan teknisi lapangan dalam perhitungan material yang dibutuhkan untuk kondisi bangunan seperti demikian. Sehingga terjadi proses pembelanjaan yang tidak sekaligus. Otomatis selain mendapat harga material yang sedikit mahal juga menimbulkan anggaran *overhadl* tidak terinci yaitu ongkos kirim, transport belanja, dan lain lain.

Dengan kondisi seperti diatas akan menimbulkan kerugian pihak perusahaan. Oleh karena itu untuk dapat mencapai apa yang diharapkan oleh pihak perusahaan, selain perlu adanya kontrol anggaran yang berkala, juga diperlukan adanya sebuah sistem yang dapat membantu perusahaan dalam menentukan bahan material serta anggaran yang dikeluarkan selama proses pembangunan berlangsung. Mengingat hal tersebut sangat berpengaruh terhadap keberhasilan dalam bisnis properti maka dengan latar belakang masalah diatas,

penulis mengambil judul “Perancangan Aplikasi Penentuan Biaya Anggaran Pembangunan Rumah Berbasis *Web* pada CV.Citra Bumi Lestari”.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang bangun aplikasi yang dapat memberikan perencanaan perhitungan anggaran biaya untuk pembangunan rumah berbasis web?
2. Bagaimana tingkat akurasi aplikasi yang dibangun berkaitan dengan perhitungan anggaran biaya pembangunan rumah?

1.3. Pembatasan Masalah

Pembatasan permasalahan pada aplikasi yang akan dibangun harus diberikan untuk memperjelas dan mencapai tujuan utama. Batasan masalah dari sistem yang dibahas adalah sebagai berikut :

1. Sistem tidak membahas mengenai biaya pemesanan bahan baku bangunan.
2. Sistem tidak membahas proses desain bangunan.
3. Sistem tidak membahas masalah instalasi air (seperti kran), listrik (kabel, stop kontak, dan saklar listrik), dan pemasangan kunci.
4. Sampel harga dalam perencanaan ini hanya untuk harga kota pangkalpinang.

1.4. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan yang ada, tujuan dari pembuatan aplikasi ini adalah sebagai berikut :

1. Menghasilkan aplikasi berbasis web perencanaan anggaran biaya yang dapat memberikan analisis perhitungan pembangunan rumah dan menentukan biaya keseluruhan proyek dari sisi finansial.
2. Menghitung akurasi dari biaya perhitungan pembangunan rumah secara manual dibandingkan dengan menggunakan aplikasi ini.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini diharapkan :

1. Dapat dijadikan sumber informasi yang berhubungan dengan pembangunan rumah sederhana khususnya bagi pengguna yang mengetahui istilah dalam bangunan
2. Dapat meminimalisir anggaran pembuatan rumah sederhana.

1.6. Metode Penelitian

Untuk mempermudah jalannya penelitian, kami menggunakan metode penelitian prototype karena pelanggan berpengaruh besar pada pengembangan sistem,serta penerapannya yang mudah digunakan. Dalam mewujudkan apa yang diharapkan pelanggan, kami akan melakukan Proses dalam melaksanakannya yang diantaranya adalah :

1. Merancang aplikasi penentuan anggaran biaya pembuatan rumah.
2. Melakukan pembaharuan aplikasi berdasarkan keinginan pelanggan.
3. Mencari titik kelemahan pada aplikasi dan memperbaharunya
4. Mendesain sistem aplikasi tersebut untuk menghasilkan sistem prototype yang baik.
5. Mengimplementasikan software yang telah dibuat tersebut supaya layak digunakan.

1.7. Sistematika Penulisan

Untuk memahami lebih jelas laporan ini, maka materi-materi yang tertera pada Laporan kuliah praktek ini dikelompokkan menjadi beberapa sub bab dengan sistematika penyampaian sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Berisi tentang latar belakang, perumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, ruang lingkup penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisikan teori yang berupa pengertian dan definisi yang diambil dari kutipan buku yang berkaitan dengan penyusunan laporan skripsi serta beberapa *literature review* yang berhubungan dengan penelitian.

BAB III ORGANISASI

Bab ini berisikan gambaran dan sejarah singkat CV.Citra Bumi Lestari, struktur organisasi, permasalahan yang dihadapi, alternatif pemecahan masalah, analisa proses, UML (*Unified Modelling Language*) sistem yang berjalan, serta elisitasi tahap I, elisitasi tahap II, elisitasi tahap III, dan final draft elisitasi.

BAB IV PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan secara rinci tentang proses bisnis analisa sistem yang diusulkan, rancangan layar serta pembahasan secara detail final elisitasi yang ada di bab sebelumnya, di jabarkan secara satu persatu dengan menerapkan konsep sesudah adanya sistem yang diusulkan.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan analisa dan optimalisasi sistem berdasarkan yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya.