

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Dengan perkembangan teknologi informasi, bidang-bidang yang bisa dan perlu dikembangkan menjadi semakin banyak. Teknologi informasi dapat diartikan sebagai suatu studi yang mencakup perancangan, implementasi, pengembangan, dukungan, atau manajemen sistem informasi berbasis komputer. Ini terutama berfokus pada aplikasi *hardware* (perangkat keras) dan *software* (perangkat lunak komputer) (Perwira & Hernita, 2021).

Dalam era di mana teknologi terus berkembang dengan cepat, organisasi berusaha untuk menjadi lebih kompetitif dengan menjadikan diri mereka sebagai perusahaan digital. Konsep perusahaan digital ini menekankan penggunaan teknologi digital dalam semua aspek proses bisnis mereka, mulai dari interaksi dengan pelanggan, manajemen hubungan dengan pemasok, hingga pengelolaan informasi internal yang melibatkan karyawan (Silalahi, dkk. 2023).

Dalam istilah manajemen perusahaan, *reimbursement* adalah suatu proses di mana perusahaan menggantikan dana dalam jumlah tertentu kepada karyawan sebagai penggantian atas biaya yang telah dikeluarkan oleh karyawan untuk kepentingan perusahaan. Dalam konteks ini, setiap perusahaan biasanya memiliki kebijakan yang mengatur batasan dan penggunaan dana yang dapat dikembalikan (Anugerah, dkk. 2020).

Berdasarkan penjelasan tersebut, dalam kerangka industri, karyawan mungkin melaksanakan tugas tanpa harus meninggalkan lokasi industri tersebut. Namun, ada situasi di mana karyawan diwajibkan untuk menjalankan tugas di luar industri atau lembaga, mungkin untuk bertemu dengan klien, berinteraksi dengan orang atau tim kerjasama, atau bahkan terlibat langsung di lapangan untuk menangani suatu kegiatan yang akan segera dilaksanakan. Dalam pelaksanaan aktivitas ini, tentu terdapat pengeluaran dana. Kemudian, dana yang telah dikeluarkan oleh karyawan akan diganti oleh perusahaan, ketika tugas tersebut dilakukan di luar lingkup

perusahaan dan sesuai dengan ketentuan yang telah ditetapkan. Cukup banyak sub topik *reimbursement* yang bisa dilakukan karyawan kepada suatu industri/lembaga, faktanya masih banyak yang dalam proses pengelolaan *reimbursement* ini proses yang berlangsung belum terhubung atau terintegrasi dengan sistem.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Pak Erick Mariono selaku *manager* PT Cakra Wijaya Solusi, perusahaan memiliki permasalahan *claim reimbursement*. Ada beberapa kendala dalam sistem pencatatan *reimbursement*, yakni pencatatan *reimbursement* dilakukan secara manual. Pencatatan manual menyebabkan karyawan harus menyiapkan beberapa berkas, seperti mengisi formulir permohonan *reimbursement*, menyiapkan laporan, dan mengirimkannya kepada bagian keuangan. Selain itu, proses manual ini dapat menimbulkan biaya administrasi yang tinggi, melibatkan pengeluaran untuk kertas, percetakan, dan waktu karyawan dalam menangani *reimbursement* secara manual. Kelemahan lainnya mencakup kurangnya fleksibilitas dan aksesibilitas bagi karyawan, terutama bagi mereka yang perlu mengajukan *reimbursement* saat bepergian atau bekerja dari lokasi yang berbeda. Kurangnya transparansi dalam pencatatan *reimbursement* manual juga berpotensi menciptakan kebingungan dan ketidakpuasan di antara karyawan. Akhirnya, proses *reimbursement* yang lambat dapat menyebabkan keterlambatan dalam penggantian biaya kepada karyawan, dengan dampak negatif pada tingkat kepuasan dan produktivitas mereka. Salah satu solusi yang bisa digunakan untuk menjawab kurang efektifnya proses *reimbursement* yang dilakukan oleh suatu industri/lembaga, adalah dengan menggunakan Aplikasi *Claim Reimbursement*.

Berdasarkan permasalahan diatas, peneliti diminta untuk membuat Aplikasi *Claim Reimbursement*. Aplikasi ini berbasis *web* dan bisa diakses oleh semua karyawan. Melalui Aplikasi *Claim Reimbursement*, pengelolaan *reimbursement* dapat berlangsung lebih efisien, akurat, dan optimal, menghemat waktu bagi pihak keuangan dan atasan terkait. Dengan aplikasi ini, karyawan tidak perlu lagi menghabiskan waktu untuk menyusun dokumen-dokumen yang diperlukan seperti sebelumnya. Mereka dapat

dengan mudah mengambil foto bukti pembayaran, kwitansi, atau *invoice* yang diberikan kepada mereka di lokasi, dan aplikasi akan segera memprosesnya. Keuntungan lainnya adalah karyawan tidak perlu khawatir tentang kehilangan kwitansi atau *invoice*, serta tidak perlu menunggu pengumpulan berkas terlebih dahulu. Setelah melakukan pembayaran dan menerima kwitansi atau *invoice*, proses ini dapat segera dilakukan. Karyawan juga dapat memantau status persetujuan pengajuan mereka melalui aplikasi, menghilangkan kebutuhan untuk bertanya kepada bagian keuangan secara langsung.

Di dalam pengembangan aplikasi, *frontend* memegang peranan penting dalam menentukan keberhasilan dan efisiensi sistem. *Frontend* sebagai antarmuka pengguna, menjadi titik pertama interaksi pengguna dengan aplikasi yang dapat berpengaruh langsung terhadap pengalaman pengguna. Dalam konteks Aplikasi *Claim Reimbursement*, *frontend* yang dirancang dengan baik dapat menyederhanakan proses pengajuan klaim, meningkatkan keterlibatan pengguna, dan memastikan akurasi data. Selain itu, *frontend* juga berperan dalam meningkatkan akurasi data. Dengan menyediakan validasi input dan panduan interaktif, *frontend* dapat membantu pengguna untuk mengisi formulir klaim dengan benar. Hal ini dapat mengurangi potensi kesalahan dan memastikan bahwa data yang diinput sesuai dengan persyaratan yang ditetapkan. Aspek visual dari *frontend* juga memiliki dampak signifikan. Desain yang menarik dan *user friendly* dapat menciptakan pengalaman pengguna yang menyenangkan, yang pada gilirannya dapat meningkatkan keterlibatan dan kepuasan pengguna.

Oleh karena itu, perlu adanya solusi yang lebih efektif dan efisien, seperti pengembangan *frontend* Aplikasi *Claim Reimbursement* berbasis *web* menggunakan metode *prototyping*. Alasan peneliti menggunakan metode *prototyping* adalah Pertama, memungkinkan pengembang untuk dengan cepat membuat model awal dari situs *web*, memberikan gambaran visual yang jelas kepada pemangku kepentingan. Kedua, melalui iterasi berulang, *prototyping* memfasilitasi perbaikan dan penyesuaian desain secara efisien, mengurangi risiko kesalahan pada tahap akhir. Ketiga, *prototyping*

mempromosikan kolaborasi aktif antara pengembang dan pemangku kepentingan, meningkatkan pemahaman bersama tentang kebutuhan dan harapan. Dengan demikian, penggunaan metode *prototyping* membantu memastikan pengembangan *web* yang lebih responsif, akurat, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Dari beberapa penjelasan yang disajikan dalam latar belakang, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan berikut ini:

1. Sistem pencatatan *reimbursement* perusahaan yang masih manual.
2. Sistem pencatatan *reimbursement* perusahaan tidak fleksibel dan tidak memberikan keuntungan bagi karyawan.
3. Proses *reimbursement* perusahaan yang masih lambat dalam penggantian klaim.
4. Belum adanya aplikasi proses untuk *reimbursement* perusahaan.

## 1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah dan tidak menimbulkan perluasan pada pembahasan nanti, maka diberi batasan ruang lingkup pembahasan yang dibahas. Batasan masalah yang dimaksud adalah:

1. Penelitian ini hanya membahas aspek pengembangan *frontend* Aplikasi *Claim Reimbursement* menggunakan metode *prototyping*.
2. Pengembangan aplikasi ini menggunakan *framework* Laravel dan Ajax (*Asynchronous Javascript dan XML*).
3. Pengujian aplikasi ini menggunakan *black box testing* dan *integration testing*.

## 1.4 Rumusan Masalah

Dari beberapa uraian yang penulis kemukakan pada bagian latar belakang tersebut, maka penulis dapat merumuskan permasalahannya yaitu “Bagaimana mengembangkan dan mengimplementasikan *frontend* pada Aplikasi *Claim Reimbursement* berbasis *web* di PT Cakra Wijaya Solusi?”

## 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka dapat diketahui tujuan penelitian yaitu mengembangkan dan mengimplementasikan *frontend* Aplikasi *Claim Reimbursement* berbasis *web* di PT Cakra Wijaya Solusi.

## 1.6 Manfaat Penelitian

### 1.6.1 Perusahaan

Adapun manfaat untuk perusahaan yang dapat diambil dari penelitian ini adalah:

- a. Dapat menerapkan Aplikasi *Claim Reimbursement* berbasis *web* yang dikembangkan, sehingga mengurangi kesalahan dan waktu yang diperlukan dalam proses klaim manual.

### 1.6.2 Universitas ( Universitas Negeri Jakarta)

Adapun manfaat untuk universitas yang dapat diambil dari penelitian ini adalah:

- a. Menjadi referensi bagi dosen dan mahasiswa dalam pengembangan aplikasi berbasis *web* khususnya di bidang manajemen klaim.
- b. Menambah wawasan dan bahan ajar tentang metode pengembangan perangkat lunak dengan pendekatan *prototyping*.

### 1.6.3 Mahasiswa PTIK (Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer)

Adapun manfaat untuk mahasiswa PTIK (Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer) yang dapat diambil dari penelitian ini adalah:

- a. Menyediakan contoh kasus nyata dalam pengembangan aplikasi berbasis *web* yang dapat digunakan sebagai bahan pembelajaran dan referensi tugas akhir.

### 1.6.4 Peneliti

Adapun manfaat untuk peneliti yang dapat diambil dari penelitian ini adalah:

- a. Menyediakan data empiris mengenai efektivitas metode *prototyping* dalam pengembangan aplikasi berbasis *web*.

- b. Dapat digunakan sebagai dasar untuk penelitian lanjutan terkait pengembangan aplikasi manajemen klaim atau aplikasi lainnya dengan metode serupa.
- c. Menambah wawasan dalam pembuatan aplikasi dan menggunakan *framework* baru yaitu *framework* Laravel dan Ajax (*Acynchronus Javascript dan XML*).

#### 1.6.5 Pembaca Umum

Adapun manfaat untuk pembaca umum yang dapat diambil dari penelitian ini adalah:

- a. Menambah pengetahuan tentang proses pengembangan aplikasi berbasis *web* dan manfaatnya dalam mempermudah berbagai proses administratif.
- b. Memberikan wawasan tentang pentingnya inovasi teknologi dalam meningkatkan efisiensi operasional suatu perusahaan atau organisasi.

