

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teoritis

1. Rancang Bangun

Perancangan merupakan proses mendefinisikan sekaligus mendeskripsikan sesuatu yang akan dikerjakan dengan menggunakan inovasi teknik yang bervariasi serta di dalamnya melibatkan deskripsi mengenai arsitektur serta detail komponen dan juga keterbatasan yang akan dialami dalam proses pengerjaan. Sehingga perancangan dapat diartikan sebagai serangkaian prosedur kegiatan untuk menterjemahkan hasil analisa dan sebuah sistem ke dalam bahasa pemrograman untuk mendeskripsikan bagaimana komponen sistem di implementasikan (Rahmat Gunawan et al., 2021).

Pembangunan adalah kegiatan menciptakan sistem baru, mengganti atau memperbaiki sistem yang telah ada secara keseluruhan maupun sebagian. Proses pembangunan selalu berkaitan dengan perancangan. Sehingga, proses pembangunan sistem akan dilakukan berdasarkan perancangan yang dibuat (Widianto & Kurniadi, 2021)

Dengan demikian rancang bangun merupakan sebuah langkah kritis yang memungkinkan adanya penciptaan atau implementasi yang efektif dari suatu produk, sistem atau konsep. Rancang bangun melibatkan analisis kebutuhan, pemilihan solusi yang terbaik, dan tentunya pengambilan keputusan yang tepat dan cermat untuk mencapai hasil yang diinginkan.

2. Sistem Informasi

Sistem adalah sekumpulan elemen yang saling terkait dengan struktur yang terpadu bertujuan untuk mencapai suatu tujuan. permainan yang dibuat dan dijalankan dengan aturan tertentu. Sistem tentunya bukanlah hal yang asing bagi kebanyakan orang. Sebaga gambaran jika dalam sebuah sistem terdapat elemen yang tidak memberi manfaat maka dapat dipastikan bahwa itu bukan merupakan sebuah elemen (Novid et al., 2018).

Informasi adalah sekumpulan data yang telah dirposes sehingga dapat meningkatkan pengetahuan bagi seseorang yang menggunakan data informasi tersebut. Data yang telah diolah menjadi berarti bagi penerimanya yang bermanfaat untuk pengambilan keputusan untuk saat ini maupun mendatang (Asmara, 2019).

Dengan demikian sistem informasi merupakan suatu kerangka yang terstruktur dan sudah dikelola untuk menyelenggarakan dan mendistribusikan sesuai rencana pengguna. Untuk itu penggunaan sistem informasi diperlukan untuk pengelolaan keuangan guna mengatasi kendala dan masalah yang ada dalam pengelolaan dana usaha Riska motor.

3. Manajemen Keuangan

Manajemen adalah sebuah tindakan proses yang dilakukan dengan pengelolaan, perencanaan dan pengaturan pada suatu organisasi maupun secara individu untuk tercapainya sebuah tujuan. Dengan menggunakan dan mengikut sertakan semua potensi yang ada baik personal maupun material secara efektif dan efisien (Yunita, 2019).

Keuangan adalah segala aktivitas yang berhubungan dengan bagaimana cara memperoleh dana, menggunakan dana, dan mengelola asset sesuai tujuan. Keuangan juga mempelajari bagaimana berdisiplin finansial dalam individu, bisnis, dan berorganisasi untuk mengelola sumber daya finansial guna mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Aspek keuangan mencakup perencanaan, pengelolaan, dan pengendalian dalam keuangan (Nurhayati, 2017).

Dengan demikian manajemen keuangan merupakan ilmu yang berfokus pada kedisiplinan dalam pengelolaan dana, baik ditingkat individu dan organisasi. Aktivitas keuangan mencakup seperti perencanaan keuangan, pengalokasian sumber daya dan tentunya pembiayaan. Dalam konteks showroom motor manajemen keuangan yang efektif sangat penting untuk memastikan operasional pada Riska motor berjalan dengan lancar. Dengan manajemen keuangan yang baik, diharapkan Riska motor dapat mengoptimalkan penggunaan sumber daya, meminimalisir resiko keuangan, dan meningkatkan probabilitas.

4. Berbasis Website

Menurut (Prabaningrum et al., 2023) website merupakan keseluruhan halaman web yang berisi tentang informasi yang mendukung bagi pengguna untuk melakukan interaksi melalui antarmuka web. Pembuatan halaman yang dinamis dapat dianggap sebagai sistem informasi yang baik. Sedangkan menurut (Nuari, 2017) website ialah sekumpulan halaman yang menyediakan informasi yang dapat diakses menggunakan

internet yang dapat diakses dimanapun dan waktu kapanpun selama tersambung dengan internet. Halaman web pada umumnya merupakan file yang ditulis menggunakan format HTML dan diakses melalui protocol HTTP. Komponen pada website yang telah disediakan seperti teks, gambar, suara dan bentuk animasi lainnya yang membuat tampilan website menarik dikunjungi.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa website merupakan sebuah sistem informasi yang terstruktur dengan halaman-halaman web yang umumnya ditulis menggunakan format HTML dan diakses melalui protocol HTTP yang memiliki komponen seperti gambar, teks, dan suara yang berguna untuk interaksi pengguna melalui antarmuka web. Website yang dapat diakses dimanapun dan kapanpun selama terhubung dengan internet. Dengan demikian, web menjadi sebuah sarana efektif untuk berbagi informasi secara luas, menarik dan mudah diakses bagi pengguna.

5. HTML

Menurut (Ariansyah et al., 2017) *HTML* singkatan dari Hyper Text Markup Language. *HTML* yaitu skrip yang dibuat untuk membuat dan mengatur struktur pada website. Menurut (Rahmatuloh & Revanda, 2022) *HTML* ialah sebuah struktur kode yang sederhana (tag dan attribute) untuk membuat halaman website. *HTML* memungkinkan user untuk membuat serta menyusun bagian paragraf, heading, link tautan untuk halaman web dan aplikasi.

Dengan demikian *HTML* merupakan sebuah rangkain struktur kode yang sederhana untuk membuat dan mengatur website, serta memiliki tugas utama dalam pembangunan sebuah *website*.

6. CSS

Cascading Style Sheet (CSS) merupakan runtutan sekumpulan kode yang saling berhubungan untuk mengatur tampilan serta format suatu halaman *HTML*. CSS memiliki peranan untuk mendesain tampilan halaman web agar menarik. Dengan CSS pengembang dapat mengatur ukuran teks, jenis font, warna, tata letak, dan efek lainnya (Suryadi & Zulaikhah, 2019).

Dengan demikian secara garis besar *Cascading Style Sheets* ialah sekumpulan perintah dalam bahasa pemograman yang digunakan dalam website digunakan untuk menjelaskan tampilan dari sebuah situs website serta mendasain tampilan halaman website agar menarik.

7. PHP

Menurut (Winajar & Susanti, 2021) , *PHP* merupakan bahasa pemograman script yang terletak dalam server digunakan untuk membuat aplikasi yang bersifat dinamis sehingga maintenance situs web tersebut menjadi lebih mudah. Menurut (Hutagalung & Arif, 2018) , *PHP* merupakan singkatan dari *PHP Hypertext Preprocessor* digunakan sebagai bahasa script server pada pengembangan web yang ada di dokumen *html*. *PHP* merupakan software open source yang dapat disebar dan didownload gratis di situs resminya.

Dengan demikian PHP merupakan suatu bahasa pemrograman yang digunakan dalam pengembangan web yang digunakan untuk menerjemahkan script yang bisa ditambahkan ke dalam HTML menjadi program kode mesin yang dimengerti oleh mesin komputer. Dapat dikatakan juga bahwa PHP My Admin ialah aplikasi berbasis web yang digunakan untuk membuat database MySQL sebagai tempat menyimpan data website.

8. *Java Script*

JavaScript merupakan sebuah bahasa pemrograman yang digunakan agar dokumen HTML yang ditampilkan menjadi lebih interaktif. JavaScript adalah bahasa pemrograman yang ringan dan mudah untuk digunakan. JavaScript memberikan fungsional dalam halaman web sehingga dapat menjadi program yang disajikan dengan menggunakan antar muka web (Yani et al., 2018).

Dengan demikian JavaScript adalah sebuah skrip dinamis yang digunakan untuk membuat dan membangun halaman- halaman HTML menjadi interaktif. Serta JavaScript tidak memerlukan resource memory yang besar dan tentunya dapat dipelajari dengan mudah.

9. *MYSQL*

MySQL dikembangkan oleh *MySQL AB SWEDIA*. *MySQL* ialah sebuah database manajemen system yang digunakan dengan mudha dan cepat, serta banyak digunakan untuk berbagai kebutuhan. Menurut (Winajar & Susanti, 2021)*MySQL* merupakan salah satu database server

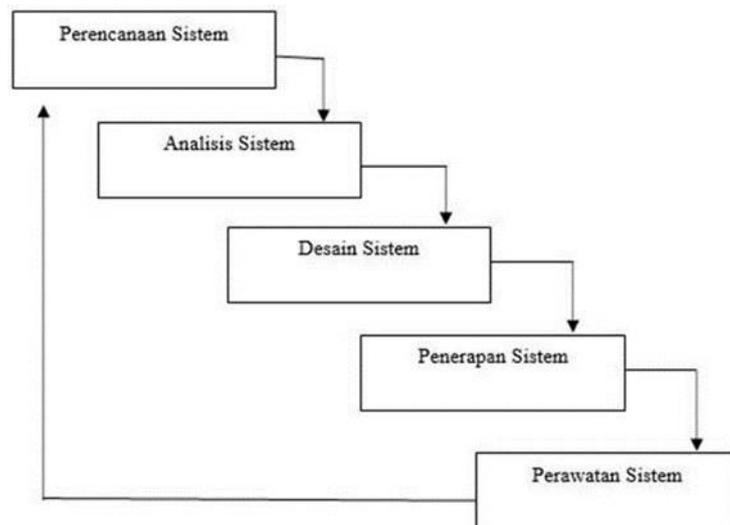
yang populer, hal ini bisa terjadi karena *MySQL* menggunakan *SQL* sebagai bahasa dasar untuk mengakses databasenya (Arafat, 2022).

Dengan demikian *MySQL* merupakan perangkat lunak database server yang digunakan untuk membuat serta mengelola database beserta isinya. *MySQL* memiliki sistem manajemen database *Sql* (database management system) atau *DBMS* yang multiheard dan multi user dengan penggunaan yang cukup besar diseluruh dunia.

10. Waterfall

Menurut (Hidayatullah & Ardiansah, 2022) menyatakan bahwa *Waterfall* merupakan bentuk pendekatan model klasik dalam membangun website dengan menggambarkan metode pengembangan yang berurutan dan bersifat dinamis. Setiap fase alur yang berurutan didefinisikan oleh tugas dan tujuan yang berbeda susun, dimana dari keseluruhan menggambarkan siklus dari website atau sistem tersebut.

Menurut (Nur, 2019) *Waterfall* adalah model grafis yang digunakan dalam pembuatan perangkat lunak situs web secara berurutan dan dinamis, diilustrasikan dalam diagram untuk menjelaskan proses dan langkah-langkah. Metode *waterfall* mudah diterapkan dan digunakan, karena memungkinkan penjelasan yang jelas diberikan selama proses pengembangan. Adapun contoh metode *waterfall* adalah seperti gambar 2.1.



Gambar 2. 1 Metode Flowchart

a. Perencanaan Sistem (*System Planning*).

Langkah-langkah perencanaan yaitu menyadari adanya masalah, mendefinisikan masalah, dan menentukan tujuan sistem. Selanjutnya mendefinisikan kebutuhan informasi seperti dengan pengumpulan data untuk analisa sistem berjalan dan juga analisa permintaan pengguna terhadap pengembangan aplikasi yang dibutuhkan.

b. Analisis Sistem

Tahapan pada proses pengumpulan data baik data kuantitatif maupun kualitatif guna mendapatkan data-data kebutuhan sistem dari pemecahan identifikasi masalah yang timbul untuk di analisa dalam pembuatan sistem yang diinginkan dengan teknologi yang tepat untuk digunakan.

c. Desain Sistem

Pada proses ini dilakukan proses desain rancangan sistem dengan menggunakan diagram UML antara lain, use case diagram, class diagram, sequence diagram, dan activity diagram.

d. Penerapan Sistem

Pada tahap ini merupakan tahapan pengembangan sistem berdasarkan permodelan sistem yang telah dirancang. Dalam tahap ini dilakukan dengan mengubah desain sistem ke bahasa pemrograman php dan database MySQL sebagai media penyimpanan elektronik.

e. Pemeliharaan Sistem

Pemeriksaan secara berkala/periodik, memperkaya atau mengembangkan sistem dengan penambahan fitur-fitur baru yang dapat meningkatkan kinerja sistem. Tahapan akhir dalam pengembangan dimana pada tahapan ini biasanya adalah pemeliharaan jangka pendek hingga jangka pendek.

11. *Unified Modelling Language (UML)*

Unified Modelling Language (UML) adalah bahasa visual yang digunakan untuk menspesifikasikan, memvisualisasikan dan mendokumentasikan rancangan dari suatu sistem. Sistem akan memiliki pemodelan gambaran dengan struktural yang jelas mengenai sistem yang akan dibangun serta baik dari sisi fungsional. Setiap simbol dalam notasi UML didefinisikan dengan baik secara semantik, sehingga pengembang dapat menulis model UML dan dapat menafsirkan model itu dengan jelas (Ibnu, 2022).

Menurut (Elisa et al., 2022) menyatakan bahwa UML (*Unified Modelling Language*) merupakan bahasa yang digunakan untuk menggambarkan perangkat lunak yang dibuat. UML digambarkan dengan notasi grafis yang didukung oleh meta-model tunggal, yang membantu

mengimplementasikan dan mendesain sistem perangkat lunak. Bahasa yang dapat digunakan untuk spesifikasi, visualisasi, dan dokumentasi sistem objek-oriented software pada fase pengembangan.

Dengan demikian, UML (*Unified Modeling Language*) adalah bahasa grafis yang menggunakan simbol grafis, didefinisikan secara semantik untuk interpretasi dan kejelasan model yang lebih baik. UML merupakan alat untuk pemodelan sistem, khususnya untuk menentukan, memvisualisasikan, dan mendokumentasikan sistem perangkat lunak berorientasi objek selama fase pengembangan.

12. Use Case Diagram

Menurut (Asrori, 2022) *use case* diagram salah satu dari bentuk jenis UML diagram yang mendeskripsikan pemodelan untuk kebutuhan sebuah sistem secara fungsional. Setiap *use case* menggambarkan ikatan antar hubungan sistem dengan actor yang diringkas dalam batasan sistem dan dihubungkan dengan sebuah garis notasi.

Menurut (Fajriani et al., 2020) *use case* diagram merupakan gambaran untuk mendeskripsikan sistem dari sudut pandang pengguna. Sehingga pembuatan *use case* diagram lebih difokuskan pada aspek fungsionalitas pada sistem, dan bukan pada alur urutan kejadian. *Use case* diagram mempresentasikan hubungan interaksi antara actor dan sistem.

Dengan demikian, *Use Case Diagram* adalah jenis diagram UML yang menggambarkan atau menguraikan hubungan antara sistem dan actor, memastikan model antara pengguna dan sistem. Biasanya digunakan

dalam pengembangan perangkat lunak untuk memahami kebutuhan fungsional suatu sistem. Secara garis besar use case diagram adalah proses penerapan. Adapun simbol dan penjelasan mengenai use case diagram terdapat pada tabel 2.1.

Tabel 2.1 Simbol Use Case Diagram

NO	Gambar	Nama	Keterangan
1		Actor	Menentukan fungsi yang dimainkan oleh pengguna saat berinteraksi dengan kasus.
2		Dependency	hubungan di mana elemen yang bergantung padanya, atau elemen yang tidak independen, dipengaruhi oleh perubahan pada elemen yang independen.
3		Generalization	hubungan di mana objek anak (descendant) mewarisi struktur data dan perilaku dari objek induk (ancestor).
4		Include	cara untuk menunjukkan bahwa use case sumber akan menyertakan atau menyertakan use case yang dimaksud

			sebagai bagian dari alur kerja yang diuraikan.
5		Extend	Cara untuk menunjukkan bahwa use case target akan memiliki perilaku tambahan di use case sumber jika kondisi tertentu terpenuhi.
6		Association	hubungan yang menghubungkan objek dalam pemodelan perangkat lunak.
7		System	digunakan untuk menggambarkan paket sistem yang dipresentasikan dalam pemodelan perangkat lunak dengan batasan tertentu.
8		Use Case	definisi urutan tindakan yang dilakukan oleh sistem yang menghasilkan hasil yang dapat diukur untuk aktor tertentu.
9		Collaboration	Sinergi terbentuk ketika aturan dan elemen lain sistem bekerja sama untuk memberikan perilaku yang lebih besar daripada jumlah elemennya sendiri.
		Note	Dalam pemodelan perangkat lunak,

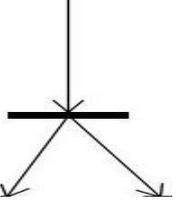
10	catatan atau keterangan digunakan untuk memberikan informasi tambahan atau menjelaskan elemen yang terlihat dalam diagram pemodelan.
----	--

13. Activity Diagram

Menurut (Sari et al., 2021) menyatakan bahwa activity diagram merupakan diagram yang menggambarkan aktivitas pengguna sistem dari keseluruhan menu yang terdapat pada sistem. Activity diagram digunakan untuk menggambarkan berbagai aktivitas dalam sistem yang dirancang, bagaimana masing-masing fungsionalitas bekerja, dan bagaimana suatu fungsionalitas berakhir.

Dengan demikian, activity diagram adalah diagram yang memodelkan proses yang terjadi dalam suatu sistem, menggambarkannya secara vertikal. Merupakan pengembangan dari Use Case dengan berbagai aktivitas, seperti menu-menu atau proses bisnis. Ini digunakan untuk mengidentifikasi berbagai aktivitas dalam suatu sistem, fungsinya, dan fungsi spesifiknya. Adapun simbol dan penjelasan mengenai activity diagram dapat dilihat pada tabel 2.2.

Tabel 2. 2 Simbol Activity Diagram

NO	Simbol	Deskripsi
1	start point 	Ditempatkan di pojok kiri atas dan digunakan sebagai titik awal untuk memulai aktivitas atau proses dalam suatu diagram atau representasi.
2	end point 	Lokasi yang menandakan akhir dari sebuah aktivitas atau proses dalam suatu diagram atau representasi
3	Activities 	Representasi visual dari suatu proses atau kegiatan bisnis dalam berbagai diagram pemodelan, yang digunakan untuk memperjelas dan memvisualisasikan aktivitas yang terjadi dalam suatu sistem atau proses bisnis.
4	Fork atau Percabangan 	Digunakan untuk menunjukkan bahwa beberapa kegiatan dilakukan secara bersamaan, sementara Join digunakan untuk menggabungkan kembali aliran proses yang telah bercabang menjadi satu aliran tunggal.
5	Join atau Penggabungan	Digunakan untuk menunjukan adanya dekomposisi

6	Decision Points	Representasi dalam pemodelan yang digunakan untuk menggambarkan pilihan atau kondisi yang memerlukan pengambilan keputusan. Keputusan ini sering kali diwakili dengan kondisi "true" (benar) atau "false" (salah)

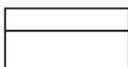
14. Class Diagram

Menurut (Ahmad et al., 2022) menyatakan bahwa Class Diagram merupakan alat untuk memvisualisasikan struktur yang terdapat pada suatu sistem atau program. Class diagram menggambarkan suatu objek bersama property, operasi dan relasi yang sama. Class diagram menggambarkan sebuah struktur sistem serta mendefinisikan sistem atau aplikasi yang akan dibangun. Penggunaan class diagram digunakan pada sistem informasi yang berbasis objek orientasi dengan desain model diagram class yang merupakan penjabaran database dan mempunyai *class interface*, *class entity* serta *class control*.

Dengan demikian, class diagram membantu membantu menggambarkan struktur kelas yang terdapat pada sistem atau program. Class Diagram adalah penggambaran dari sistem struktur dan mendefinisikan sistem atau aplikasi yang akan dibangun. Penerapan class diagram adalah sistem

informasi yang berbasis objek orientasi. Simbol dan penjelasan class diagram dapat dilihat pada tabel 2.3.

Tabel 2. 3 Simbol Class Diagram

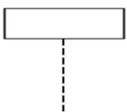
No	Gambar	Nama	Keterangan
1		Generalization	hubungan di mana objek anak (descendant) mewarisi perilaku dan struktur data dari objek induk (ancestor).
2		Nary Association	upaya untuk menghindari hubungan antara dua objek.
3		Class	sekumpulan objek yang memiliki karakteristik dan fungsi yang mirip atau identik satu sama lain.
4		Collaboration	berbagai langkah yang diambil oleh sistem untuk mencapai hasil yang dapat diukur bagi seorang aktor.
5		Realization	pelaksanaan atau implementasi konkret dari operasi yang dilakukan oleh suatu objek dalam pemrograman atau pemodelan perangkat lunak.
6		Dependency	hubungan di mana satu bagian mempengaruhi bagian lain yang bergantung padanya
7		Association	Menghubungkan satu objek dengan objek lain dalam pemodelan perangkat lunak, menunjukkan bahwa objek-objek tersebut memiliki hubungan sistem yang direpresentasikan.

15. Sequence Diagram

Menurut (Maulana et al., 2023) menyatakan bahwa Sequence diagram adalah anggota penting dari kelompok yang dikenal sebagai diagram interaksi. Diagram interaksi memodelkan interaksi runtime kritis antara komponen sistem yang membentuk bagian dari tampilan logis model.

Dengan demikian, sequence diagram adalah elemen penting dalam grup yang dikenal sebagai diagram interaksi, yang memodelkan interaksi runtime kritis antara komponen sistem menggunakan model logistik. Ini memberikan informasi tentang interaksi yang diharapkan dan membantu dalam menentukan penggunaan sistem yang tepat, secara efektif memandu pengambilan keputusan dalam interaksi tersebut. Adapun simbol dan penjelasan mengenai sequence diagram dapat dilihat pada tabel 2.4.

Tabel 2. 4 Simbol Class Diagram

No	Gambar	Nama	Keterangan
1		LifeLine	Objektif, antarmuka interaktif
2		Message	Dokumen yang disebut spesifikasi komunikasi antar objek berisi informasi tentang aktivitas yang terjadi selama proses komunikasi di antara objek-objek tersebut.
3		Message	Dokumen yang disebut spesifikasi komunikasi antar objek berisi informasi tentang aktivitas yang terjadi selama proses komunikasi di antara objek-objek tersebut.
4		Actor	Aktor seseorang sesuatu yang berinteraksi dengan sistem yang sedang kita kembangkan

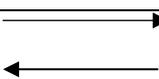
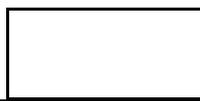
16. Flowchart

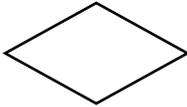
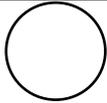
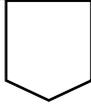
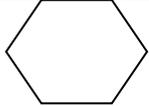
Menurut (Fauzi, 2020) Flowchart merupakan cara penulisan algoritma menggunakan notasi graifis. Flowchart atau sering disebut dengan diagram alir merupakan suatu jenis diagram yang merepresentasikan urutan atau langkah-langkah dari suatu program yang berhubungan antara proses dan pernyataannya. Gambaran dari representasi dinyatakan dengan

symbol yang setiap simbolnya menggambarkan dengan garis penghubung. Dengan begitu, flowchart dapat membantu untuk memberikan solusi terhadap masalah yang bisa saja terjadi dalam membangun sistem.

Dengan demikian, Flowchart merupakan diagram yang menyajikan algoritma atau instruksi dalam suatu sistem. Analisis sistem menggunakan diagram alur sebagai alat untuk menjelaskan logika suatu sistem kepada pemrogram. Flowchart dapat membantu memecahkan masalah yang bisa terjadi selama pengembangan sistem dengan memberikan representasi visual dari langkah- langkah program dan hubungan tersebut. Adapun simbol dan penjelasan mengenai flowchart pada penelitian ini dapat dilihat pada tabel 2.5.

Tabel 2. 5 Simbol Flowchart

Simbol	Nama	Keterangan
	Terminator	Permulaan dan penutupan program
	Garis Alir	Fokus program
	Preparation	Proses inialisasi atau pemberian harga awal
	Process	Proses pengolahan data atau perhitungan
	Input/Output Data	Input atau output proses data, parameter, dan informasi

	Predefined Process (Sub Process)	Mulai subprogram atau proses menjalankannya
	Decision	Perbandingan pernyataan dan pilihan data untuk langkah selanjutnya
	On Page Conector	gabungkan bagian flowchat pada satu halaman
	Off Page Conector	Bagian flowchrat dihubungkan pada beberapa halaman
	Document atau print	Simbol yang berguna untuk mencetak keluaran dalam bentuk dokumen.
	Preparations atau save	Simbol yang berguna untuk penyimpanan didalam storage

17. Pengujian Blackbox

Menurut penelitian dari (Rahadi & Vikasari, 2020) , bahwa pengujian *Black Box* merupakan teknik pengujian sistem yang berfokus pada fungsi-fungsi pada sistem yang dikembangkan. Pengujian *black box* cenderung untuk menemukan beberapa hal kesalahan dari fungsional, kesalahan antarmuka, dan kesalahan performa dari sistemnya. Pengujian *black box* dilakukan dari sudut pandang pengguna hal ini membantu untuk mengungkapkan inkonsistensi dalam spesifikasi sistem.

Menurut penelitian dari (Sasongko et al., 2021) , bahwa metode *black box* digunakan untuk menguji aplikasi atau sistem tanpa harus mengetahui detail dari sistemnya. Pengujian *balck box* berguna untuk mengetahui

apakah sistem atau aplikasi berjalan sesuai dengan apa yang dibutuhkan. *Black box* juga sering disebut pengujian berdasarkan fungsional dari sistem. Pengujian *black box* menggunakan teknik yang berdasarkan pada setiap menu menginputkan masukan yang telah dikelompokkan berdasarkan fungsinya.

Berdasarkan penelitian diatas bisa disebutkan bahwa pengujian black box ialah metode yang mengidentifikasi ketidaksesuaian dengan spesifikasi fungsional yang telah ditetapkan. Metode ini hanya membutuhkan informasi dari data yang diperlukan menjadikannya mudah diterapkan. Dengan mempertimbangkan bidang input data pada setiap menu kita dapat memperkirakan untuk kemungkinan evaluasi terhadap kemampuan sistem.

18. *System Usability Testing*

Menurut (Yani et al., 2018) menyatakan bahwa System Usability Scale (SUS) merupakan metode pengujian usability suatu sistem digunakan untuk mengukur tingkat usability. System usability scale merupakan metode pengujian sistem yang sederhana dengan sepuluh skala pertanyaan yang memberikan pandangan secara menyeluruh dari evaluasi tujuan kegunaan.

Menurut (Jiwa Permana, 2019) menyatakan bahwa Usability Testing merupakan proses pengukuran kegunaan yang terkait efektivitas, efisiensi, dan tingkat kepuasan. Teknik yang digunakan untuk mengevaluasi produk dengan mengujinya langsung ke pengguna utama.

Dalam proses evaluasi usability melibatkan pengguna yang diharapkan dapat mempelajari dan menggunakan produk guna tercapainya aspek-aspek kenyamanan pengguna seperti efektivitas, efisiensi, dan kepuasan pengguna terhadap sistem secara keseluruhan.

Dengan demikian usability testing merupakan merupakan metode pengujian usability suatu sistem secara sederhana dengan sepuluh skala pertanyaan yang dapat memberikan pandangan secara menyeluruh dari evaluasi tujuan kebergunaan. SUS dapat dipercaya, skala usability dengan hanya biaya rendah yang dapat digunakan untuk pengujian sistem usability secara global.

B. Kajian Empiris

Berikut ini merupakan penelitian yang relevan untuk dijadikan acuan dalam penelitian ini.

1. Penelitian yang dilakukan oleh (Ariansyah et al., 2017) mendefinisikan berdasarkan hasil fundamental dari financial manajemen bahwa keuangan sebagai “the art and science of managing money” yang berarti seni dan ilmu dalam mengelola keuangan. Definisi ini memncakup berbagai aktivitas yang terkait dengan pengelolaan keuangan, termasuk untuk investasi, pembiayaan, dan manajemen resiko keuangan.
2. Penelitian yang dilakukan oleh (putra et al., 2020) dalam analisisnya menjelaskan bahwa peran sistem informasi finansial dalam meningkatkan kinerja keunagan pada dealership mobil bekas. Hasil penelitian menjelaskan bahwa dealer yang menggunakan sistem informasi keuangan

yang canggih mampu meningkatkan kinerja keuangan mealalui peningkatan dala effisiensi pengelolaan kas dan pengurangan biaya operasional yang tidak perlu. Dalam penelitian yang telah diteliti ini jug aditekankan bahawa pentingnya pelatian bagi karyawan untuk memaksimalkan manfaat dari sistem yang telah diimplementasikan.

3. Penelitian yang dilakukan oleh (Fitriana & Mhabud, 2020) mengintegritasikan sistem manajemen keuangan dalam industri mobil bekas sebagai tantangan dan keuntungan. Penelitian ini mengeksplorasi manfaat dan tantangan yang dihadapi dalam mengelola manajemen keuangan mobil bekas. Peneliti mengungkapkan bahwa meskipun ada tantangan dalam pengimplementasian seperti dari segi baiaya yang tinggi dan adapun dari segi resistensi karyawan. Peneliti mengungkapkan bahwa manfaat jangka Panjang seperti peningkatan transparansi keungan dan pengelolaan yang lebih baik dalam operasi bisnis akan membawa dampak positif bagi bisnis dan membawa kemajuan.
4. Penelitian yang dilakukan (Sugiarto, 2021) dalam penelitiannya mengenai pengaruh sistem informasi manajemen keuangan terhadap kinerja showroom motor bekas menyatakan bahwa showroom yang memiliki sistem informasi keunangan mengalami pengurangan dalam segi keteledoran yang negakibatkan kerugian. Dengan adanya sistem informasi keungan yang dipakai dalam showroom mempunyai dampak yang positif dan terasa, misalnya ialah dari segi pencatatan transaksi, pengelolaan inventori, dan pelaporan keuangan. Peningkaan ini sangat berkontribusi

pada kinerja finansial dan operasional showroom yang berdampak sangat positif dalam kemajuan showroom.

Berdasarkan pendapat dari penelitian yang dilakukan sebelumnya dapat disimpulkan bahwa penggunaan sistem informasi manajemen keuangan di showroom motor bekas memiliki dampak positif yang sangat signifikan terhadap efisiensi dan efektivitas operasional dan kinerja keuangan. Dari hasil studi penelitian diatas juga mengidentifikasi bahwa berbagai tantangan dalam implementasi sistem tersebut, namun dalam jangka panjang memperoleh manfaat yang seringkali melebihi hambatan yang ada. Dari penelitian-penelitian diatas memberikan dasar empiris yang kuat bagi penelitian ini dalam merancang dan mengimplementasikan sistem informasi manajemen keuangan di showroom Riska motor.

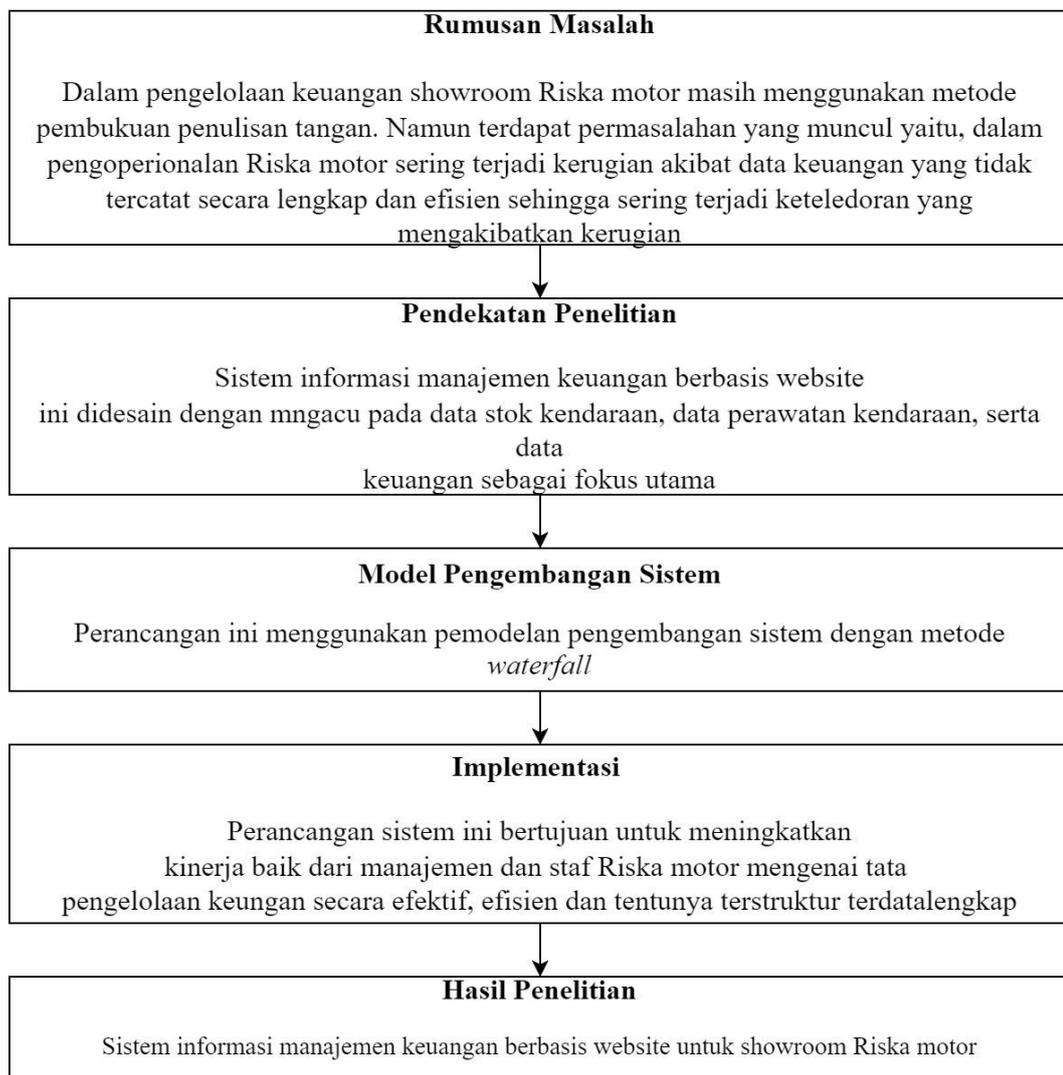
C. Kerangka Berpikir

Saat ini, proses pengoperasian manajemen keuangan showroom Riska motor masih menggunakan sistem manual, dimana hanya dilakukan pencatatan manual di buku tulis dan masih banyak aspek mengenai data kendaraan dan tentunya segi keuangan yang belum lengkap didalamnya. Dalam proses yang masih manual ini cenderung membuat pemilik Riska motor mengalami kerugian yang tidak diketahui dari segi mananya, dikarenakan runtutan kelengkapan data yang tidak lengkap tertulis. Pemilik Riska motor sebagai pemilik utama menginginkan sebuah sistem yang dapat memberikan informasi manajemen keuangan yang berisikan tentang data

kendaraan, data stok kendaraan, dan data keuangan dari segi laba maupun untung dengan efektif dan update tentunya.

Salah satu cara untuk mengatasi tantangan tersebut, solusi yang diusulkan adalah menggunakan teknologi yang optimal dengan membuat sistem informasi manajemen keuangan berbasis website. Dengan adanya sistem ini yang bisa diakses dimana saja dan waktu kapan saja diharapkan dapat membantu pemilik showroom Riska motor dalam membantu dalam proses pengelolaan keuangan menjadi efektif dan efisien serta bisa maemajukan traffic penjualan di Riska motor.

Adapun kerangka berpikir pada penelitian ini sebagai berikut :



Gambar 2.2 Kerangka Berpikir