

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Semua perusahaan didirikan untuk mencapai berbagai tujuan, salah satunya adalah menjamin kelangsungan hidup perusahaan. Perkembangan teknologi yang semakin pesat semakin memudahkan perusahaan dalam memastikan fasilitas yang dimilikinya dapat memenuhi tujuan setiap perusahaan dan pelanggannya.

Seiring berkembangnya teknologi di seluruh dunia, seiring dengan proses globalisasi, perusahaan manufaktur yang mencatat laporan keuangan secara manual diharuskan melakukan digitalisasi. Industri pariwisata Indonesia mengalami peningkatan yang sangat pesat setiap tahunnya, hal ini tentunya berdampak besar terhadap kemajuan industri pariwisata.

Setiap wisatawan yang berkunjung ke Indonesia pasti membutuhkan akomodasi yang tersedia. Tamasya adalah pilihan yang paling cocok karena lengkap dan memberikan layanan terbaik yang menjamin kenyamanan setiap tamu.

Industri pariwisata cenderung menjadi salah satu pencipta lapangan kerja terbesar di banyak negara. Hal ini mencakup beragam pekerjaan, mulai dari pemandu wisata, karyawan hotel dan restoran, hingga pengusaha kecil dan menengah yang terlibat dalam sektor pariwisata. Pariwisata memiliki peran penting dalam mempromosikan budaya lokal, warisan sejarah, dan tradisi suatu negara. Destinasi pariwisata sering kali menjadi magnet bagi wisatawan yang ingin mengalami kekayaan budaya dan sejarah suatu tempat.

Daftar emiten pariwisata saat ini tengah kembali mengalami perbaikan usai terjadi pandemic Covid-19. Ekuitas di sektor pariwisata perlahan pulih, menunjukkan kinerja yang baik. Sektor pariwisata merupakan salah satu sektor jasa yang potensi dan strategis dalam pembangunan ekonomi nasional dan daerah.

PT Bayu Buana Tbk, PT Bukit Uluwatu Villa Tbk, Citra Putra Realty Tbk, Dafam Property Indonesia Tbk, Jaya Bersama Indo Tbk, Eastparc Hotel Tbk, Fast Food Indonesia Tbk, Hotel Fitra Internation Tbk, Hotel Mandarine Regency Tbk dan Saraswati Griya Lestari Tbk, merupakan daftar emiten pariwisata di BEI pada periode 2018 sampai 2020.

Kebangkrutan merupakan permasalahan yang sangat mendasar yang perlu diwaspadai tidak hanya oleh perusahaan tetapi juga oleh negara. Semua dunia usaha, baik besar maupun kecil, dapat menghadapi ancaman kebangkrutan, yang dapat mempunyai dampak yang luas. Kebangkrutan bisa saja terjadi apabila penyebabnya tidak segera diatasi. Indikator keuangan dapat digunakan untuk mengidentifikasi tanda-tanda suatu perusahaan kemungkinan akan bangkrut.

Analisis kebangkrutan dilakukan untuk memperoleh peringatan dini kebangkrutan (tanda-tanda kebangkrutan). Semakin dini tanda-tanda kebangkrutan dapat dideteksi, maka semakin baik bagi manajemen untuk dapat mengantisipasi dan membuat strategi untuk melakukan perbaikan agar tidak terjadi kebangkrutan.

Bagi investor, pemahaman potensi kebangkrutan sangat penting sebagai dasar pengambilan keputusan investasi. Selain investor, manajemen perusahaan juga harus memiliki pemahaman mengenai teori potensi kebangkrutan. Dengan pemahaman yang baik mengenai potensi kebangkrutan, maka perusahaan dapat mengantisipasi segala kemungkinan yang membawa perusahaan ke dalam kebangkrutan. Kesalahan dalam pengambilan keputusan oleh manajemen perusahaan dan tingginya utang perusahaan dapat menyebabkan kebangkrutan perusahaan.

Terdapat berbagai macam metode yang dapat digunakan untuk menganalisis potensi kebangkrutan, dan analisis model Grover merupakan model analisis kebangkrutan yang paling sering digunakan dan dikenal luas, karena relatif mudah dan dapat memprediksi kebangkrutan dengan cukup akurat. Model Grover ini dikembangkan dan dibentuk melalui perbandingan rasio keuangan dalam mengidentifikasi hasil akhir prediksi kebangkrutan. Namun model tersebut mempunyai kelebihan dan kelemahan masing-masing dalam menentukan model.

Metode Grover merupakan model prediksi yang mempunyai 3 rasio keuangan yang relevan yaitu Modal Kerja terhadap Total Aset (yaitu besar kecilnya aset lancar bersih yang berkaitan dengan modal kerja) Laba Sebelum Bunga dan Pajak terhadap Total Aset (yaitu produktivitas total aset tanpa memperhitungkan pajak), atau faktor bunga), Laba Bersih terhadap Total Aset (yaitu kemampuan laba bersih terhadap total aset).

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut;

1. Bagaimana menghitung rasio keuangan?
2. Bagaimana menghitung G-Score kebangkrutan model grover?
3. Bagaimana mengevaluasi hasil G-Score?

1.3 Tujuan

Dari masalah tersebut, penelitian ini bertujuan;

1. Untuk memprediksi kebangkrutan berdasarkan rasio kebangkrutan menggunakan model grover.
2. Untuk menganalisis pengolahan data menggunakan model grover.
3. Untuk mengevaluasi keberhasilan dari model grover.

1.4 Batasan Masalah

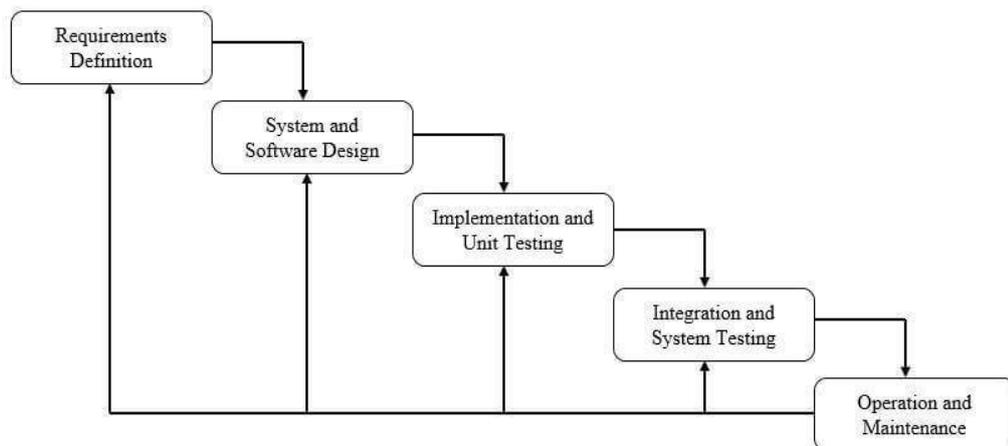
Berdasarkan tujuan diatas, maka peneliti melakukan penelitian ini dibatasi pada;

1. Subjek permasalahan berfokus pada pengelolaan data keuangan perusahaan sektor pariwisata.
2. Masalah yang diambil berfokus pada perusahaan sektor pariwisata.
3. Analisis penelitian berfokus pada pengolahan data menggunakan modelgrover.
4. Evaluasi penelitian berpusat pada keberhasilan model grover.

1.5 Metode Pengerjaan

Metode pelaksanaan dalam pengembangan *software* begitu banyak untuk menggambarkan penguasaan penyelesaian pekerjaan meliputi tahapan, uraian dan masing-masing jenis dalam pengembangan *software*. Metode SDLC (*Software Development Life Cycle*) adalah proses pembuatan dan perubahan sistem serta model dan metodologi yang digunakan untuk mengembangkan sistem rekayasa perangkat lunak[1].

Model *waterfall* pertama kali diperkenalkan oleh Winston Royce sekitar tahun 1970 metode ini disebut juga metode air terjun dimana menggambarkan pendekatan yang sistematis dan juga berurutan pada pengembangan perangkat lunak, dimulai dengan spesifikasi kebutuhan pengguna melalui tahapan perencanaan (*planning*), permodelan (*modelling*), konstruksi (*contruction*), dan penyerahan sistem kepada pengguna (*deployment*)[2].



Gambar 1. 1 Ilustrasi Model Metode Waterfall

1. *Requirements Definition* (Definisi Persyaratan)

Pada tahapan ini merupakan pengumpulan data, informasi yang didapat melalui wawancara, kuisisioner ataupun studi *literature* mencari referensi tertentu.

2. *System and Software Design* (Perancangan Sistem dan Perangkat Lunak)

Pada tahapan ini, merancang perangkat lunak dan antarmuka pengguna, mencakup perencanaan teknis dan pemilihan teknologi yang sesuai. Perancangan terdiri dari basis data yaitu *ER Diagram*, *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, *Sequence Diagram*, *Class Diagram* dan untuk antar muka yaitu *figma*.

3. *Implementation and Unit Testing* (Implementasi dan Pengujian Unit)

Pada tahapan ini, perangkat lunak dikembangkan berdasarkan *design* yang telah dibuat. *Source code* perangkat lunak dibuat, diuji, dan diperbaiki, dengan menggunakan *source code* yaitu Laravel.

4. *Integration and System Testing* (Integrasi dan Pengujian Sistem)

Pada tahapan ini, menguji perangkat lunak bahwasannya perangkat lunak berfungsi dengan baik sesuai dengan persyaratan yang ditentukan dengan menggunakan *black box testing*

5. *Operation and Maintenance* (Pengoperasian dan Pemeliharaan)

Pada tahapan ini, perangkat lunak yang sudah diimplementasikan perlu dilakukan pemeliharaan, pembaruan, dan perbaikan.

Penggunaan metode *waterfall* pada pembuatan perangkat lunak ini karena pengaplikasian model ini mudah, kelebihan dari model ini ketika kebutuhan sistem dapat didefinisikan secara utuh dan benar diawal, maka *waterfall* dapat berjalan tanpa masalah. Walaupun kekurangan model *waterfall* tahap demi tahap harus menunggu selesainya tahap sebelumnya dan berjalan secara berurutan[2].

1.6 Jadwal Pengerjaan

Jadwal pengerjaan proyek akhir adalah sebagai berikut;

Tabel 1. 1 Jadwal Pengerjaan

Bulan	Oct-23				Nov-23				Des-23				Jan-24				Feb-24				Mar-24				Apr-24				Mei-24				Jun-24				Jul-24				Agus-24			
Minggu	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Analisis																																												
Desain																																												
Pengkodean																																												
Pengujian																																												
Dokumen																																												