

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Teori Dasar**

##### **2.1.1 Aplikasi**

Menurut (idcloudhost.com,2020), aplikasi (lebih dikenal sebagai aplikasi) adalah perangkat lunak yang menggabungkan beberapa fitur tertentu dengan cara yang dapat diakses oleh pengguna. Ada jutaan aplikasi di App Store dan toko aplikasi Android, yang menawarkan layanan aplikasi. Aplikasi sendiri adalah dasar dari ekonomi seluler. Sejak kedatangan iPhone pada 2007 dan App Store pada 2008, aplikasi telah menjadi cara utama pengguna memasuki revolusi ponsel cerdas atau smartphone.

Menurut (merdeka.com,2022), aplikasi adalah jenis perangkat lunak yang memungkinkan Anda melakukan tugas tertentu. Aplikasi untuk komputer desktop atau laptop terkadang disebut aplikasi desktop, sedangkan untuk perangkat seluler disebut aplikasi seluler.

Menurut (M. Prawiro, 2019), aplikasi adalah program komputer yang beroperasi pada sistem tertentu dan dapat dirancang dan dikelola sesuai kebutuhan pengguna dengan begitu aplikasi akan membantu pekerjaan untuk menjalankan operasi tertentu, membuat penerapan aplikasi pada perusahaan akan menolong dan mempersingkat proses kerja yang terjadi

Menurut beberapa definisi di atas, aplikasi adalah program yang dibuat di desktop komputer untuk mengelola proses atau tugas tertentu yang dibutuhkan pengguna, seperti mengirim email. menggunakan, menangkap, dan menyinkronkan data.

##### **2.1.2 Pengelolaan Keuangan**

Menurut (Info.populix.co, 2022), pengelolaan keuangan adalah cara

seseorang untuk mengelola finansialnya, mulai dari perencanaan, perancangan anggaran, cara menyimpan dana, pengendalian pengeluaran, hingga perlindungan risiko. Tujuannya yakni guna mencapai kestabilan ekonomi di masa depan.

Menurut (Handayani, 2022), mengelola keuangan bagi sebagian pelaku bisnis, merupakan kegiatan yang dilakukan setiap hari. Namun ternyata masih belum banyak yang mengetahui bagaimana pengelolaan keuangan dilakukan dengan baik. Pengelolaan keuangan yang banyak diketahui hanyalah sebatas kas masuk dan keluar, oleh karena itu pengelolaan keuangan yang didalamnya melibatkan hal-hal yang sangat riskan pun perlu diketahui.

Menurut (Mekari.com, 2022), pengelolaan keuangan adalah kegiatan perencanaan, pengorganisasian, pengendalian, dan pemantauan sumber daya keuangan untuk mencapai tujuan dan target perusahaan

Mengelola keuangan merupakan hal penting untuk menghindari risiko defisit yang berimbas pada permasalahan ekonomi, seperti penghasilan habis sebelum waktunya, tidak dapat memenuhi semua kebutuhan hidup, atau tidak memiliki dana darurat ketika berada dalam situasi mendesak.

Menurut beberapa definisi di atas pengelolaan keuangan adalah kunci menghindari utang berlebihan serta membuat pengeluaran Anda menjadi lebih terencana. Dengan demikian, risiko finansial di masa depan pun dapat dicegah. Dalam membuat penulisan ini, melakukan beberapa riset dari penulis sebelumnya untuk dijadikan bahan referensi dalam menyusun laporan ini. Riset dilakukan peneliti dengan cara membaca beberapa sumber referensi terkait dengan judul laporan.

### **2.1.3 Use case Diagram**

Menurut (Ariffudin, 2023), *Use case diagram* adalah jenis diagram UML (*Unified Modeling Language*) yang menggambarkan fungsi, ruang lingkup,

dan interaksi pengguna dengan sistem tersebut.

Diagram *use case* memvisualisasikan interaksi antara pengguna (aktor) dan sistem (*use case*), serta tindakan apa saja yang dapat dilakukan aktor terhadap *use case* secara rinci.

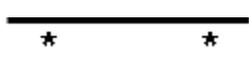
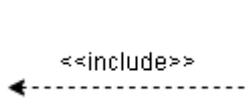
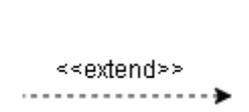
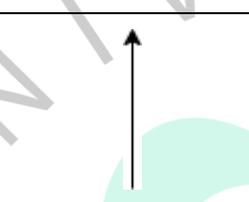
Contohnya dalam proses pengembangan website, aplikasi mobile, atau sistem lainnya, *use case* diagram memiliki peranan penting. Sebab, diagram ini mampu mengidentifikasi kebutuhan pengguna, memperjelas persyaratan sistem, dan merancang fungsionalitas website.

Dengan adanya *use case* diagram, komunikasi antar tim web developer, project manager, dan stakeholder lain dapat difasilitasi dengan baik. Sehingga, langkah-langkah pengembangan berikutnya, seperti coding, testing, dan launching website ke web hosting dapat berjalan lancar.

Jadi, penggunaan *use case* diagram bisa membantu merencanakan fungsionalitas website, serta memastikan bahwa pengembangan website berjalan sesuai dengan kebutuhan pengguna dan stakeholder yang terlibat. (Muhammad Adriffudin, 2023). Untuk spesifikasi dari *use case* dapat dilihat pada Tabel 2.1

Tabel 2.1 Spesifikasi Use case Diagram

No	Simbol	Simbol	Keterangan
1		<i>Use case</i>	Proses utama dalam sistem yang memberikan manfaat bagi pengguna sebagai unit yang saling bertukar pesan antara unit dan aktor.
2		Aktor ( <i>Actor</i> )	pengguna atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem yang akandibuat.
3		<i>Subject Boundary</i>	kotak bernama yang menggambarkan ruang lingkup sistem.

4		Asosiasi ( <i>Association</i> )	menghubungkan aktor dengan <i>use case</i> yang saling berinteraksi.
5		Menggunakan ( <i>Include</i> )	<i>Include</i> merupakan penyertaan fungsi dari satu kasus penggunaan dalam kasus lain.
6		Ekstensi ( <i>Extend</i> )	<i>Extend</i> merupakan perpanjangan dari <i>use case</i> untuk termasuk perilaku <i>opsional</i> .
7		<i>Generalization</i>	Merupakan kasus penggunaan khusus untuk lebih yang digeneralisasi.

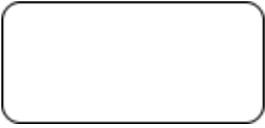
#### 2.1.4 Activity diagram

Menurut (Utari tanoto, 2023), *Activity diagram* atau Diagram aktivitas adalah bentuk visual dari alur kerja yang berisi aktivitas dan tindakan, yang juga dapat berisi pilihan, atau pengulangan. Dalam *Unified Modeling Language*(UML), diagram aktivitas dibuat untuk menjelaskan aktivitas komputer maupun alur aktivitas dalam organisasi. Selain itu diagram aktivitas juga menggambarkan alur kontrol secara garis besar.

*Activity diagram* bisa juga dianggap sama seperti flowchart (diagram alur), namun meskipun diagram terlihat seperti sebuah diagram alur, tetapi sebenarnya berbeda. Diagram aktivitas menunjukkan aliran yang berbeda seperti paralel, bercabang, bersamaan dan tunggal. Spesifikasi *Activity diagram* dapat dilihat pada Tabel 2.2.

Tabel 2.2 Spesifikasi Activity diagram

No	Simbol	Simbol	Keterangan
----	--------	--------	------------

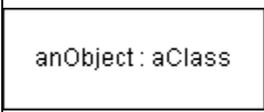
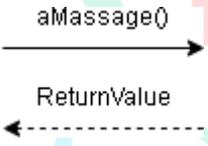
1		<i>Action or Activity</i>	<i>Activity</i> atau aktivitas Merupakan tindakan atau serangkaian tindakan yang dilakukan sistem.
2		Control Flow	<i>Control flow</i> Menunjukkan urutan eksekusi dari proses aktivitas yang terjadi.
3		<i>Initial Node</i>	<i>Initial Node</i> merupakan awal dari serangkaian tindakan yang berlangsung.
4		Final Node	<i>Final Node</i> merupakan akhir atau menghentikan semua aliran dalam suatu aktivitas.
7		<i>Decision Node</i>	<i>Decision node</i> merupakan aktivitas dalam mewakili kondisi pengujian atau percabangan.

### 2.1.5 Sequence Diagram

Menurut (Firdaus, 2023), *sequence diagram* merupakan salah satu yang sangat membantu. Pasalnya, pengertian *sequence diagram* itu merupakan diagram yang tugasnya menjelaskan ataupun merinci tentang bagaimana sebuah operasi dilakukan. *Sequence diagram* sendiri, terkadang dikenal sebagai diagram acara. Diagram ini juga memiliki tugas untuk melakukan visualisasi dan melakukan validasi terhadap beragam skenario runtime. Ini sangat berguna untuk melakukan prediksi tentang perilaku sistem dan juga mengetahui tanggung jawab suatu kelas yang mungkin dibutuhkan ketika melakukan pemodelan baru di dalam sistem. Simbol atau spesifikasi yang ada pada *Sequence diagram* dilihat pada Tabel 2.3.

Tabel 2.3 Spesifikasi *Sequence diagram*

No	Simbol	Simbol	Keterangan
----	--------	--------	------------

1	 Actor	<i>Actor (Aktor)</i>	Orang atau sistem yang menerima manfaat atau menggunakan sistem yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat.
2		Object	Objek yang terlibat dalam sistem, terlibat secara berurutan dengan mengirim atau menerima pesan.
3		<i>Lifeline</i>	<i>Lifeline</i> merupakan garis yang menggambarkan masa hidup dari suatu objek, menunjukkan urutan suatu objek.
4		<i>Execution Occurrence</i>	<i>Execution Occurrence</i> menggambarkan waktu terjadinya pengiriman atau penerimaan pesan
5		<i>Message</i>	Menyampaikan informasi dari satu objek ke objek lainnya. Panggilan operasi diberi simbol dengan pesan yang dikirim dan panah padat. Sedangkan pengembalian diberi simbol

### 2.1.6 Metode Rapid Application Development (RAD)

*Rapid Application Development (RAD)* adalah pendekatan yang berfokus pada pengembangan aplikasi dengan cepat melalui pengulangan dan umpan balik secara berulang (*feedback*). Pendekatan ini menekankan pada proses pembuatan aplikasi berdasarkan tahap *prototyping*, interaksi, serta *feedback* sehingga aplikasi yang dibuat dapat cepat dikembangkan dan diperbaiki. Proyek yang menggunakan metode RAD memiliki manfaat dari cepatnya pengerjaan dan kualitas yang tinggi karena pengguna (*user*) ikut terlibat dalam proses pengerjaan. (Bitlabs Academy, 2020)

1. Menentukan kebutuhan proyek

Fase atau tahapan RAD pertama-tama diawali dengan mengidentifikasi keinginan yang dibutuhkan proyek atau pengguna. Pada fase proses ini, perlu untuk mengidentifikasi kebutuhan yang diinginkan atau yang ingin dipenuhi dengan begitu dapat menentukan sistem seperti apa yang akan dibuat atau dirancang. Pada tahap awal ini Peneliti memberikan gambaran tentang aplikasi pengelolaan keuangan agar karyawan pada kedai D'joug coffe memberikan masukan tentang aplikasi seperti apa yang dibutuhkan oleh mereka.

2. Membuat *prototype*

Langkah kedua adalah membuat *prototype*. Perancang akan merancang serta membuat suatu *prototype* yang diinginkan dengan karakteristik dan fungsi yang berbeda. Tujuan dari tahapan ini adalah agar dapat mengetahui apakah *prototype* yang telah dihasilkan sudah sesuai dengan kebutuhan atau masih memiliki kekurangan yang dapat diperbaiki lagi. Melalui tahap ini, perancang memiliki patokan atau acuan untuk merancang suatu aplikasi yang sederhana untuk digunakan, memiliki desain yang menarik, dan stabil.

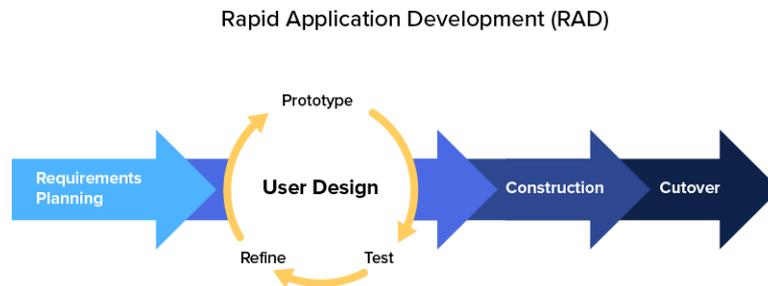
3. Proses pengembangan dan pengumpulan umpan balik

Pengembang dapat menemukan aplikasi yang ingin mereka rancang nanti, dengan memodifikasi bentuk prototipe mereka untuk sistem dalam versi beta ditahap akhir setelah mengetahui jenis aplikasi yang mereka inginkan proses tersebut dilakukan setelah mengetahui aplikasi yang dibutuhkan pada langkah sebelumnya.

4. Implementasi dan finalisasi produk

Pada tahap ini *developer* memperbaiki kesalahan yang mungkin terdapat pada proses pembangunan aplikasi. Tahap ini dilakukan sebelum aplikasi diberikan ke klien. (Bitlabs Academy, 2020)

*Rapid Application Development (RAD)* memiliki empat tahap dalam pengerjaannya ketika mengembangkan suatu aplikasi, keempat tahapan terdapat pada Gambar 2.1.



*Gambar 2.1 Tahap Rapid Application Development (RAD). (Bitlabs Academy)*

### 2.1.7 PHP

Saat ini PHP adalah singkatan dari PHP: *Hypertext Preprocessor*, sebuah kepanjangan rekursif, yakni permainan kata dimana kepanjangannya terdiri dari singkatan itu sendiri: PHP: *Hypertext Preprocessor*. PHP adalah bahasa pemrograman *script server-side* yang didesain untuk pengembangan web. Selain itu, PHP juga bisa digunakan sebagai bahasa pemrograman umum (wikipedia). PHP di kembangkan pada tahun 1995 oleh Rasmus Lerdorf, dan sekarang dikelola oleh The PHP Group. PHP disebut bahasa pemrograman server side karena PHP diproses pada komputer server. Hal ini berbeda dibandingkan dengan bahasa pemrograman client-side seperti JavaScript yang diproses pada web browser (client). PHP dapat digunakan dengan gratis (free) dan bersifat Open Source. PHP dirilis dalam lisensi PHP *Lincense*, sedikit berbeda dengan lisensi GNU General Public *Lincense* (GPL) yang biasa digunakan untuk proyek Open Source. (Andre, 2019).

### 2.1.8 HTML

HTML atau *Hypertext Markup Language* adalah bahasa markup yang digunakan untuk membuat struktur halaman website agar dapat ditampilkan

pada web browser. Jadi, HTML dapat dianalogikan sebagai pondasi awal dalam menyusun kerangka halaman web secara terstruktur sebelum membahas terkait tampilan desain dan sisi fungsionalitas. Sejarah HTML pertama kali dibuat oleh Tim Berners-Lee yang merupakan fisikawan di lembaga penelitian CERN, Swiss. Berners-Lee mempunyai ide atau pemikiran mengenai sistem *hypertext* berbasis internet. Sekitar tahun 1991, Tim merilis versi HTML pertama yang di dalamnya terdapat sekitar 18 tag. Untuk sekarang, HTML mengalami beberapa pengembangan dari sisi fitur serta informasi yang disajikan hingga versi terbaru, yaitu HTML5. Setiap tahunnya, bahasa ini mempunyai tingkat popularitas yang cukup tinggi sehingga dijadikan sebagai web standard resmi di dunia pemrograman. Selanjutnya, HTML juga mengalami tahap perbaikan (maintain) dan dikembangkan oleh World Wide Web Consortium (W3C).

- Pada tahun 2014, merupakan waktu dimana HTML mengalami upgrade yang cukup signifikan dan terdapat fitur semantic untuk memudahkan pengembang website dalam menyusun kode dan memberitahukan makna dari konten tersebut, sebagai contoh `<article>`, `<footer>`, dan `<header>`. Fungsi utama penggunaan HTML sendiri adalah membangun tampilan website yang telah menerapkan metode semantik untuk memudahkan setiap pengembang dalam proses development dan maintenance. Kemudian, HTML juga dapat dikolaborasikan dengan penggunaan bahasa CSS (*Cascade Style Sheet*) serta JavaScript. Dimana, peran dari HTML5 berfungsi untuk menyusun kerangka dan struktur halaman website. Kemudian, CSS membantu dalam memberikan tampilan desain meliputi warna, font, outline, dan lain sebagainya. Dan Tugas dari bahasa pemrograman JavaScript adalah memberikan sentuhan interaksi untuk memberikan pengalaman yang berbeda kepada *user*. (Adani, 2021).

### **2.1.9 Database**

Database adalah sekumpulan data yang dikelola berdasarkan ketentuan tertentu yang saling berkaitan sehingga memudahkan dalam pengelolaannya. Dihimpun dari berbagai sumber, secara sederhana,

database atau basis data merupakan sekumpulan data atau informasi yang tersimpan secara sistematis. Database memiliki peran penting dalam perangkat untuk mengumpulkan informasi, data, atau file secara terintegrasi. Database membuat penyimpanan dan pengelolaan data menjadi lebih efisien. Adapun contoh database dapat dilihat dari pengembangan situs web. Database berwujud tabel yang terdiri dari kolom dan baris yang memuat atribut dan nilai tertentu. Adapun jumlah kolom dan baris dalam suatu database tergantung pada jumlah kategori atau jenis informasi yang perlu disimpan.

Fungsi database adalah untuk menghindari data ganda yang tersimpan. Suatu database management system (DBMS) dapat diatur supaya bisa mengenali duplikasi data ketika diinput. Namun selain untuk menghindari data ganda, database memiliki fungsi lainnya, antara lain:

- Mengelompokkan data dan informasi.
- Memudahkan dalam identifikasi data.
- Memudahkan proses akses, menyimpan, pembaharuan, dan penghapusan data.
- Menjadi alternatif terkait masalah penyimpanan ruang dalam suatu aplikasi.
- kualitas data yang diakses sesuai input.
- Menunjang kinerja aplikasi yang memerlukan penyimpanan data.

Selain fungsi di atas, database bermanfaat untuk meminimalisasi redundansi data atau munculnya banyak data dalam file yang berbeda. (Mulachela, 2021)

## **2.2 Tinjauan Studi**

### **1. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENGARSIPAN SURAT BERBASIS WEB PADA KANTOR LURAH DESA DAYAH TUHA**

penelitian tersebut menjelaskan kantor desa Nanga Tubuk menggunakan sistem informasi secara konvensional yaitu pencatatan pengelolaan keuangan pada sebuah buku, kemudian direkap kembali untuk membuat laporan data pendapatan dan pengeluaran uang. Sistem yang ada tersebut mempunyai banyak kekurangan diantaranya memungkinkan adanya kesalahan, maupun informasi pengelolaan keuangan yang lebih cepat, tepat guna, efektif dan efisien pada kantor desa NangaTubu.

Kesimpulan dari hasil penelitian tersebut menjelaskan bahwa Sistem informasi termasuk salah satu kebutuhan akan teknologi di era modern ini, Teknologi informasi dan sistem informasi yang berkembang dengan sangat cepat membuat segala aspek dalam kehidupan selalu berhubungan dengan perangkat komputer. Agar kegiatan operasional dapat berjalan dengan efektif maka dibutuhkan system pengelolaan dan manajemen yang baik dalam kegiatan pengarsipan .Berdasarkan permasalahan diatas, maka peneliti ingin merancang sebuah system informasi pengarsipan dokumen berbasis web yang sesuai dengan kebutuhan di kantor lurah desa Dayah Tuha, dengan adanya sistem informasi pengarsipan dokumen berbasis web ini diharapkan dapat membantu kinerja, mempercepat dalam proses pengarsipan dan arsip yang dimiliki dapat tersimpan dengan baik dan aman.

## **2. PERANCANGAN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN KEUANGAN BERBASIS WEB STUDI KASUS PT. KARYA SWADAYA ABADI**

Pada penelitian tersebut menjelaskan Proses bisnis untuk rekapitulasi laporan keuangan perusahaan yang dilakukan secara manual tentu dapat mengakibatkan beberapa masalah di antaranya berpotensi untuk kehilangan data, ataupun terjadi human error pada saat kalkulasi serta dokumentasi input harian dan sebagainya. Untuk mengatasi permasalahan tersebut tentunya dapat digunakan model sistem informasi manajemen yang terfokus pada pengolahan laporan keuangan sistematis.

sistem yang mencakup data kas keuangan dari suatu perusahaan yang akan menjadi acuan untuk melihat tingkat kesuksesan dalam hal pendapatan kas dari perusahaan tersebut dalam rentang waktu tertentu. Analisis laporan keuangan merupakan alat yang sangat penting untuk memperoleh informasi yang berkaitan dengan posisi keuangan perusahaan serta hasil-hasil yang telah dicapai sehubungan

dengan pemilihan strategi perusahaan yang akan ditetapkan nantinya.

Biasanya pada perusahaan yang sedang berkembang laporan keuangan diolah dengan menggunakan media komputer dengan memanfaatkan program ataupun model sistem yang dapat mendukung proses untuk mendapatkan laporan keuangan yang efisien.

### **3. PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENGELOLAAN KEUANGAN BERBASIS WEB DI SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN ISLAM ATTURMUDZIYAH GARUT**

Penelitian yang keempat dilakukan oleh Dwi Putri Rahmatika, Sri Winarso Martyas Edi dari Universitas Kristen Satya Wacana, Sistem Informasi keuangan adalah sebuah sistem informasi yang menyajikan pencatatan dari siklus atau alur sebuah dana pada suatu kelompok, organisasi atau perkumpulan lainnya. Keuntungan lain dari peralihan sistem manual ke sistem berbasis web ini adalah warga atau masyarakat dapat dengan mudah memantau semua aktivitas dan dana yang mengalir pada dusun tanpa ada yang ditutupi, sehingga mengurangi adanya sebuah kesalahan atau kecurangan karena semua warga dapat memantau. Dengan berbagai permasalahan di atas, penelitian ini bertujuan untuk membuat sistem informasi keuangan berbasis web untuk mempermudah pelaporan keuangan dengan objek penelitian pada dusun Sidawung. Secara khusus penelitian ini juga bertujuan untuk membuat sistem informasi keuangan berbasis web sebagai transparansi laporan keuangan, merancang sebuah sistem informasi keuangan dengan perhitungan yang tepat untuk memudahkan bendahara dalam pencatatan keuangan di dusun Sidawung, serta menghasilkan sebuah sistem informasi keuangan berbasis web dan menarik untuk bendahara dan transparansi untuk warga dusun Sidawung. II. Tampilan yang digunakan juga masih sederhana dan kurang efektif, sehingga dapat menimbulkan kebingungan dalam mengaksesnya. Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan Mantovani mengenai perancangan sistem informasi keuangan berbasis web, sistem informasi keuangan mengelola dan memberikan informasi secara detail dan efektif pemasukan dan pengeluaran keuangan. dengan demikian dapat disimpulkan bahwa sistem informasi adalah sebuah kombinasi dari orang-orang, hardware, software, jaringan dan sumber daya yang sistematis untuk mengumpulkan dan menyebarkan

informasi. Pencatatan dan pengelolaan keuangan yang efektif akan menghasilkan sebuah laporan yang akurat, sehingga sangat penting melakukan perancangan sistem informasi keuangan. Akses yang kedua diperuntukan untuk anggota atau warga pada umumnya yang hanya dapat melihat pelaporan yang sudah diinputkan oleh Bendahara. Salah satu poin yang tidak kalah penting dalam perancangan sistem informasi adalah tampilan sistem atau *user interface*.

#### **4. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENGARSIPAN SURAT BERBASIS WEB PADA KANTOR LURAH DESA DAYAH TUHA**

penelitian tersebut menjelaskan kantor desa Nanga Tubuk menggunakan sistem informasi secara konvensional yaitu pencatatan pengelolaan keuangan pada sebuah buku, kemudian direkap kembali untuk membuat laporan data pendapatan dan pengeluaran uang. Sistem yang ada tersebut mempunyai banyak kekurangan diantaranya memungkinkan adanya kesalahan, maupun informasi pengelolaan keuangan yang lebih cepat, tepat guna, efektif dan efisien pada kantor desa Nanga Tubu.

Kesimpulan dari hasil penelitian tersebut menjelaskan bahwa Sistem informasi termasuk salah satu kebutuhan akan teknologi di era modern ini, Teknologi informasi dan sistem informasi yang berkembang dengan sangat cepat membuat segala aspek dalam kehidupan selalu berhubungan dengan perangkat komputer. Agar kegiatan operasional dapat berjalan dengan efektif maka dibutuhkan system pengelolaan dan manajemen yang baik dalam kegiatan pengarsipan. Berdasarkan permasalahan diatas, maka peneliti ingin merancang sebuah system informasi pengarsipan dokumen berbasis web yang sesuai dengan kebutuhan di kantor lurah desa Dayah Tuha, dengan adanya sistem informasi pengarsipan dokumen berbasis web ini diharapkan dapat membantu kinerja, mempercepat dalam proses pengarsipan dan arsip yang dimiliki dapat tersimpan dengan baik dan aman.

#### **5. ANALISIS KOMPARATIF METODE RASIO KEUANGAN DAN ECONOMIC VALUE ADDED UNTUK MENILAI KINERJA KEUANGAN PERUSAHAAN**

Pada penelitian Keberadaan perusahaan, baik perusahaan negara maupun

perusahaan swasta semakin memegang peran penting dalam pembangunan ekonomi, perusahaan dalam menjalankan kegiatannya akan selalu diarahkan pada pencapaian tujuan tersebut, perusahaan memerlukan suatu strategi yang tepat yang kemudian akan menjadi prestasi bagi pihak manajemen apabila tujuan tersebut dapat dicapai, dan prestasi itu ditunjukkan dengan kinerja perusahaan.

Untuk mengukur kinerja Keuangan perusahaan, investor biasanya melihat kinerja yang tercermin dari Laporan Keuangan berdasarkan beberapa metode hasil analisisnya : seperti Rasio Keuangan dan Metode Economic Value Added (EVA) serta metode lainnya yang relevan dengan objek perusahaan.

Dalam hal berbagai metode penilaian kinerja Keuangan Perusahaan maka sangat pentinglah untuk kita teliti tentang perbandingan hasil penilaian dengan menggunakan metode Rasio keuangan dan *Economic Value Added* (EVA) yang nantinya sebagai bahan rujukan atau referensi kepada pihak yang membutuhkan informasi ini.

Dalam penelitian ini penulis mencoba untuk menganalisis hasil perbandingan penilaian dengan menggunakan metode Rasio Keuangan dan *Economic Value Added* (EVA) pada PT.