

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Peningkatan kualitas sumber daya manusia merupakan prasyarat mutlak untuk mencapai tujuan pembangunan. Salah satu wahana untuk meningkatkan kualitas SDM tersebut adalah pendidikan. Kualitas pendidikan harus senantiasa ditingkatkan. Pendidikan memiliki peran sangat penting untuk menciptakan kehidupan yang cerdas, damai, terbuka, dan demokratis. Pembaharuan pendidikan harus selalu dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan nasional (Nurhadi & Senduk, 2003).

Pada era globalisasi saat ini, Sumber Daya Manusia (SDM) menjadi unsur penentu dalam kelangsungan hidup manusia. Untuk menghadapi tantangan pada masa mendatang, pendidikan nasional dilaksanakan dengan tujuan meningkatkan kualitas manusia Indonesia seutuhnya.

Dalam melaksanakan tujuan pendidikan kegiatan belajar mengajar merupakan kegiatan pokok disekolah. Disamping itu tidak kalah penting tentunya adalah kegiatan yang berkaitan dengan administrasi. Kegiatan belajar mengajar menjadi tugas guru. Sedang tugas administrasi menjadi tanggungjawab pegawai tata usaha. Dengan profesi sebagai guru dituntut kreatif dan inovatif. Kewajiban mengajar minimal 24 jam perminggu ditambah permasalahan berkaitan dengan siswa yang sering timbul tentunya cukup padat.

Kenyataan dilapangan banyak kita jumpai guru yang masih harus merangkap menjadi bendahara. Sebagai guru dituntut berhasil dalam mendidik

siswa, sedangkan sebagai bendahara dituntut dapat mengelola keuangan dengan baik dan benar dan dapat dipertanggungjawabkan. Oleh karena hal ini merupakan permasalahan yang kompleks maka tidaklah mudah untuk diatasi. Kedua tugas sama pentingnya dan sama sama dituntut tanggungjawab.

Tersedianya media yang canggih yakni komputer dapat digunakan untuk bekerja yang efektif dan efisien. Kemampuan pengoperasian komputer belum tentu dikuasai oleh setiap orang. Agar komputer benar benar dapat membantu pengerjaan tugas yang cepat mudah maka perlu dibuatkan aplikasi.

Berdasarkan hal di atas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian di SMP Negeri 3 Ponorogo. Pengelolaan keuangan BOS telah dibuatkan petunjuk / pedoman diantaranya :

1. Membukukan segala terasaksi kedalam: Buku Bank, Buku Kas Tunai, Buku Kas Umum serta Buku Pajak.
2. Membuat pelaporan penggunaan dana setiap bulan.

Mengingat banyaknya yang harus dikerjakan apakah dengan dibuat aplikasi dapat lebih sederhana pengerjaannya.

Pada SMPN 3 Ponorogo, penyusunan laporan masih dilakukan secara manual menggunakan *microsoft excel* dan dimana penyusun harus melakukan *copy-paste* tabel yang akan digunakan dari tabel yang telah disediakan sebelumnya. Sehingga pembuatan laporan dapat memerlukan waktu lama dan tentu saja dapat mengganggu kewajiban lain sebagai guru.

Atas dasar hal tersebut diatas penulis tertarik mengangkat tema skripsi pemrograman aplikasi dengan judul "PEMBUATAN APLIKASI LAPORAN DANA BOS PADA SMPN 3 PONOROGO".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan hal-hal yang telah diuraikan di atas, secara rinci masalah yang dipilih untuk penelitian di SMP Negeri 3 Ponorogo ini adalah :

1. Sejauh mana pembukuan keuangan BOS menggunakan media komputer ?
2. Apakah penggunaan media komputer dalam pengerjaan pembukuan dan pelaporan dengan menggunakan aplikasi tersendiri dapat lebih praktis dan cepat ?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang diuraikan dimuka dimana untuk memperkecil kesalahan pengerjaan pembukuan dan pelaporan dana BOS dapat dilakukan dengan mudah, maka diperlukan batasan-batasan masalah untuk menjaga agar tidak terjadi pelebaran masalah. Pembahasan dalam penulisan skripsi ini permasalahannya dibatasi meliputi :

1. Pembuatan aplikasi ini untuk mengerjakan pembukuan serta pelaporan yang dapat menambahkan transaksi dalam beberapa laporan yang diperlukan secara langsung sehingga memudahkan dalam pengerjaannya.
2. Aplikasi hanya menyediakan form yang digunakan dalam penyusunan laporan dana Bantuan Operasional Sekolah (BOS).

3. Perangkat lunak yang digunakan adalah visual basic dan SQL server.
4. Input berupa rincian anggaran dana BOS yang digunakan dan dimasukkan melalui keyboard.
5. Output yang dihasilkan berupa laporan Buku Bank, Buku Kas Tunai, Buku Kas Umum serta Buku Pajak dalam periode triwulan.
6. Pemakai aplikasi ini yang dapat menggunakan adalah bendahara dana BOS dan Kepala Sekolah.
7. Bendahara dana BOS dapat menambah, mengedit data dalam setiap laporan dan mencetak laporan tersebut. Sedangkan Kepala Sekolah hanya dapat melihat setiap laporan dan tidak dapat mengubah secara langsung.

1.4 Tujuan Penelitian

Secara umum tujuan penelitian di SMP Negeri 3 Ponorogo ini untuk mengupayakan:

1. Membuat aplikasi laporan dana BOS pada SMP 3 Ponorogo.
2. Peningkatan penggunaan komputer dalam administrasi kantor
3. Meningkatkan kualitas kerja yang efektif dan efisien.
4. Mengenalkan sistem pembukuan dan pelaporan yang mudah

1.5 Metode Penelitian

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

1.5.1.1 Metode Wawancara

Penulis melakukan wawancara langsung dengan bendahara laporan dana BOS SMPN 3 Ponorogo bagaimana cara pelaporan dana BOS dan

beberapa hambatan dalam pengerjaannya. Hal ini dilakukan untuk mengetahui apa yang di inginkan oleh bendahara terhadap aplikasi yang akan dibuat.

1.5.1.2 Metode Observasi

Observasi dilakukan dengan cara pengamatan langsung terhadap kegiatan penyusunan laporan dana BOS khususnya pada penyusunan laporan yang harus diketik tiap laporan. Pengamatan ini langsung melihat bendahara dana BOS melakukan pelaporan dan pengamatan berlangsung di ruang kantor guru SMPN 3 Ponorogo.

1.5.2 Metode Analisis

Dalam pembuatan aplikasi laporan dana BOS di SMPN 3 Ponorogo, penulis menggunakan metode analisis PIECES.

1.5.3 Metode Perancangan

Metode perancangan yang dipilih oleh penulis dalam aplikasi ini adalah model flowchart untuk menggambarkan proses yang diusulkan, menggunakan model normalisasi data untuk mendapatkan struktur tabel data yang ideal, atau model DFD hingga gambaran Relasi Antar Tabel, atau melakukan perancangan dengan model ERD

1.5.4 Metode Pengembangan

Metode pengembangan dalam aplikasi laporan dana BOS ini yaitu pada langkah 1 pembuatan database dari masing-masing yang dibutuhkan, selanjutnya membuat form pada visual basic sebagai langkah 2. Pada

langkah berikutnya dengan membuat koneksi antara database dan form (*interface*) sebagai step 3.

1.5.5 Metode Testing

Dalam proses testing atau pengujian terhadap aplikasi laporan dana BOS SMP 3 Ponorogo menggunakan metode pengujian aplikasi yang dibuat dengan *white-box testing* dan *black-box testing*.

1.6 Sistematika Penulisan

Sesuai dengan aturan yang lazim digunakan dalam sebuah karya ilmiah, sistematika penulisan laporan tugas akhir/skripsi ini tersusun secara sistematis dan terencana. Penulisannya dikelompokkan kedalam beberapa bab. Masing-masing bab diuraikan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II DASAR TEORI

Bab ini berisi tentang tinjauan pustaka, dasar teori, cakupannya antara lain mengenai definisi sistem, informasi, dan sistem informasi, BOS, pemodelan sistem, konsep basis data, serta *software* yang digunakan dalam membuat aplikasi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi tentang gambaran umum obyek penelitian, analisis sistem, solusi yang dapat diterapkan, solusi yang dipilih, analisis kebutuhan, analisis kebutuhan sistem, dan perancangan sistem.

BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi tentang pembuatan database dan tabel, *interface*, koneksi form dan *database*, *white box testing*, kompilasi program, dan *black box testing*.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran.

