

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Komputer merupakan salah satu dari sekian banyak teknologi yang dimanfaatkan manusia dalam kehidupannya. Komputer adalah suatu alat elektronik yang melakukan beberapa tugas yaitu menerima input, memproses input sesuai dengan intruksi yang diberikan menyimpan perintah-perintah dan hasil pengolahannya serta menyediakan output dalam bentuk informasi dengan tempo waktu yang singkat. Bahkan untuk komputer dengan teknologi terkini, mampu melakukannya jauh lebih singkat lagi. Bahkan untuk beberapa input sekaligus. Benar benar memanjakan manusia dalam melakukan aktivitasnya [1].

Asrama Mahasiswa Saijaan Kotabaru merupakan salah satu aset daerah dari pemerintah yang belum menerapkan teknologi komputer dalam proses pencacatan pengeluaran dan pemasukan keuangan. Pengelolaan keuangan oleh pengurus asrama saat ini masih menggunakan pencacatan menggunakan buku keuangan dan pencatatan nota bukti pembayaran secara manual. Sehingga sering terjadi kesalahan dalam pencatatan yang mengakibatkan kesalahan pahaman antara anggota dan bendahara yang disebabkan data tidak sinkron.

Permasalahan lain yang sering terjadi adalah anggota asrama telat membayar bulanan guna biaya pemeliharaan asrama sehingga membuat pengurus lalai untuk menagih.

Solusi dari permasalahan tersebut, maka dibutuhkan sebuah sistem informasi pembayaran berbasis desktop yang dapat memproses pembayaran, pemasukan dan penyajian datanya dapat tersusun dengan baik, sehingga dapat memudahkan bendahara dalam melakukan penyimpanan, pencarian dan penyajian data, dan cetak slip pembayaran. Selain itu, sistem ini dirancang dengan fitur untuk meningkatkan kinerja pengurus dalam mengingatkan anggota untuk membayar bulanan asrama dengan tepat waktu.

Dari latar belakang masalah diatas, peneliti akan melakukan perancangan aplikasi pengelolaan keuangan berbasis desktop menggunakan pemrograman Java dan MySQL Server sebagai database, sehingga dapat mempermudah kinerja bendahara dalam melakukan penyimpanan dan pencarian data pengelolaan keuangan asrama dan mudah dimengerti.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah sebagai berikut: Bagaimana membuat sistem informasi keuangan untuk meningkatkan pelayanan di Asrama Mahasiswa Saijaan Kabupaten Kotabaru?

### **1.3 Batasan Masalah**

Agar pembahasan dalam penelitian ini tidak terlalu luas, maka penelitian ini dibatasi dengan masalah-masalah sebagai berikut:

1. Sistem informasi yang dirancang digunakan untuk pengelolaan keuangan di Asrama Mahasiswa Saijaan Kabupaten Kotabaru.
2. Sistem informasi yang dirancang berbasis desktop dan dibangun menggunakan pemrograman Java dan MySQL.
3. Sistem informasi ini digunakan untuk mencatat apa aja pemasukan dan pengeluarannya.
4. Output yang dihasilkan berupa bukti laporan keuangan asrama.

#### **1.4 Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian**

##### **a. Tujuan Penelitian**

Penelitian yang dilakukan memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Membuat sistem pengelolaan keuangan berbasis desktop agar membantu pencatatan transaksi dan pembuatan laporan pada Asrama Mahasiswa Saijaan Kotabaru.
2. Meminimalisir pengeluaran kertas dan biaya dan juga efektif digunakan.
3. Memudahkan pengurus asrama untuk merekap data keuangan.
4. Menghasilkan laporan keuangan yang akurat.

##### **b. Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian adalah sebagai berikut:

1. Bagi Asrama Mahasiswa Saijaan  
Memberikan kemudahan bendahara pada saat proses pencatatan pemasukan dan pengeluaran keuangan.
2. Bagi Peneliti  
Dapat menerapkan ilmu yang telah didapat selama kuliah, yaitu mampu menerapkan teori dan praktik dalam membuat program aplikasi komputer yang dibutuhkan bagi suatu lembaga di era komputerisasi saat ini.

## 1.5 Metode Penelitian

Metode-metode yang digunakan penulis dalam penelitian didalam sistem ini adalah sebagai berikut:

### 1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan dalam memperoleh informasi atau data yang diperlukan sebagai sumber dalam penulisan laporan ini, penulis menggunakan metode pengumpulan seperti:

1. Metode Pustaka yaitu metode mencari data referensi yang sesuai dengan kebutuhan skripsi melalui internet, buku-buku serta membaca skripsi yang memiliki keterkaitan dengan objek penelitian.
2. Metode Wawancara yaitu melakukan wawancara langsung terhadap pengurus asrama serta anggota dan penyewa lapak asrama untuk mendapatkan informasi dan data yang dibutuhkan untuk membuat sistem informasi pengelolaan keuangan.
3. Metode Pengamatan (Observasi) yaitu dengan melakukan pengamatan secara langsung terhadap objek penelitian untuk mengetahui informasi yang sesuai dengan kondisi sebenarnya.

### 1.5.2 Metode Analisis

Penulis menggunakan metode PIECES (*Performance, Information, Economy, Control, Efficiency, Service*). Dari analisis ini, biasanya didapatkan beberapa masalah utama. Hal ini penting karena biasanya muncul dipermukaan bukan masalah utama, tetapi hanya gejala dari masalah utama saja.

### 1.5.3 Metode Perancangan

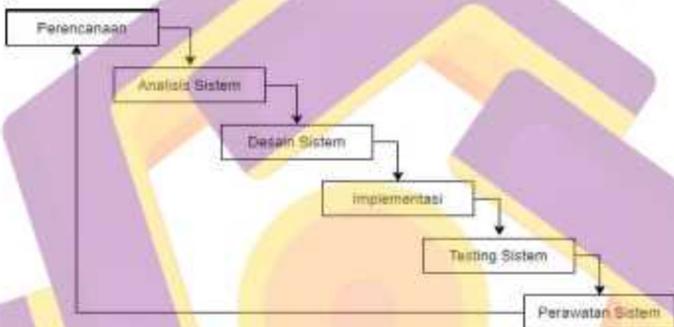
Setelah melakukan metode analisis, maka peneliti merancang sistem dengan cara terstruktur, menggunakan *Data Flow Diagram* (DFD) yang digunakan untuk menjelaskan relasi antar table dan entitas untuk mendapatkan struktur tabel *database*, *Entity Relationship Diagram* (ERD) yang digunakan untuk perancangan yang akan dibuat, serta *Flowchart* yang digunakan untuk menjelaskan proses sistem.

#### 1.5.4 Metode Implementasi

Metode implementasi pada sistem ini diimplementasikan dalam bahasa pemrograman Java yang menggunakan *text editor* Netbeans dan MySQL sebagai *database server*, dan XAMPP sebagai web server.

#### 1.5.5 Metode Pengembangan

Dalam perancangan sistem yang akan dibangun dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode *Software Development Life Cycle (SDLC)*.



#### 1.5.6 Metode Testing

Dalam metode testing, peneliti menggunakan *black box*. *Black box testing* untuk mengetahui apakah fungsi *input* dan *output* dari sistem sudah berjalan.

#### 1.6 Sistematika penelitian

Pada bagian ini dituliskan urutan-urutan dan sistematika penulisan yang dilakukan. Berikan ringkasan mengenai isi masing masing bab.

**BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini terdiri dari pengantar pokok permasalahan dan gambaran penelitian secara umum berupa latar belakang masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan yang digunakan dalam penyusunan skripsi.

**BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini membahas tentang tinjauan pustakam yang berisi dasar-dasar teori yang berhubungan dengan topik penelitian. Dan juga berisi tentang *software tools* yang digunakan dalam penelitian.

**BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

Dalam bab ini berisi alur tahapan penelitian, alat berupa algoritma serta perangkat dan bahan berupa data yang akan digunakan dalam penelitian.

**BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini berisi tentang implementasi dan perancangan yang telah dibuat. Dan juga berisi pemaparan hasil-hasil dari tahapan penelitian, mulai dari analisis, desain, implementasi desain dan *testing*.

**BAB V PENUTUPAN**

Bab ini berisi tentang kesimpulan dari penelitian yang dibuat serta saran untuk memperbaiki kekurangan yang ada pada penelitian