

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi saat ini sangat mempengaruhi dalam kebutuhan sistem informasi untuk pemecahan masalah, menghasilkan informasi dan pengambilan keputusan yang sesuai dengan kebutuhan secara efektif dan efisien bagi setiap penggunaannya.

Perkembangan teknologi informasi semakin mempermudah pekerjaan seseorang yang sebelumnya secara manual, berkat dukungan Teknologi komputer hal ini dibuktikan dengan mekanisme kerja yang panjang menjadi lebih efektif dan efisien. Baik dalam sumber daya *hardware* (perangkat keras), *software* (perangkat lunak) dan *brainware* (manusia). [1]

Sistem informasi yang mengelola laporan pertanggungjawaban keuangan sangat diperlukan demi menunjang setiap kegiatan yang sudah dilaksanakan. Dimana sistem ini dapat menyimpan data-data yang dibutuhkan. Sistem ini juga dapat membantu setiap pencatatan-pencatatan baik dalam pencatatan sumber dana dan kegunaan dana secara lebih terperinci sehingga lebih tertata dan tersistemasi dengan baik tanpa adanya penumpukan dokumen untuk pencatatan. Pencatatan dengan perhitungan sistem ini juga dapat mengurangi kesalahan perhitungan saat pencatatan pengeluaran atau pun pemasukan dana. Sistem juga akan mempercepat setiap kegiatan untuk pemecahan masalah dan pengambilan keputusannya.

Namun pada kenyataannya, masih terdapat pencatatan di karangtaruna ini yang belum menggunakan sistem untuk pemecahan masalah dan pengambilan keputusannya. Masih banyak pencatatan yang dilakukan dengan cara mencatatnya pada dokumen-dokumen kertas. Penumpukan dokumen menyebabkan terhambatnya sistem pelaporan dan terkadang tidak adanya bukti keluar masuknya dana karena alasan nota terselip atau hilang yang menyebabkan transaksi yang terjadi menimbulkan banyak permasalahan.

Untuk dapat mengatasi setiap permasalahan yang ada di karangtaruna ini maka dibuatkan sebuah sistem informasi yang menerapkan otomatisasi pelaporan guna dalam pemecahan masalah tersebut. Sebuah sistem akan mengurangi penumpukan dokumen yang dirasa menghambat penyusunan laporan pertanggungjawaban kegiatan dan dapat memberikan informasi-informasi yang tepat dan akurat bagi kelangsungan kegiatan didalam karangtaruna tersebut. Sistem juga akan lebih membantu meringankan setiap kegiatan yang ada menjadi lebih efektif dan efisien.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan maka dapat disimpulkan suatu rumusan masalah yaitu, "Bagaimana agar sistem penyusunan dan perekapan bukti dana yang digunakan dengan dokumen menjadi lebih efisien dan dapat lebih cepat dalam penyelesaian masalahnya?"

1.3 Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Sistem informasi yang dibuat ini digunakan oleh Karangtaruna Aneka Krida Desa Gilangharjo
2. Aplikasi dibuat berbasis *desktop*
3. Data yang diolah adalah data pengajuan dana untuk kegiatan, bukti pencairan dana, alokasi penggunaan dana kegiatan dan rincian penggunaan dana sebagai pendukung dari susunan laporan pertanggungjawaban
4. Laporan pertanggungjawaban keuangan yang ditentukan per kegiatannya
5. Hak akses berdasarkan divisi pada karangtaruna dan hanya ketua karangtaruna yang dapat menentukan penggunaannya

6. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah visual basic, dan database yang digunakan adalah MySQL

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini dimaksudkan untuk menghasilkan sebuah sistem yang dapat menyelesaikan permasalahan dalam pembuatan laporan pertanggungjawaban dan juga memudahkan setiap pengurus dalam pengolahan data dengan sistem yang terkomputerisasi dan tersistemasi. Pada sistem ini akan mempunyai kemampuan sebagai berikut :

1. Menghasilkan form input data terkait pelaporan yang akan dibuat sesuai dengan kegiatannya
2. Membantu memudahkan pengurus Karangtaruna Aneka Krida dalam penyusunan laporan

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk mempermudah penyusunan dan pengolahan bukti transaksi dana keluar masuk untuk dijadikan laporan pertanggung jawaban. Dan juga hasil penelitian ini dapat dijadikan sarana dalam memajukan sistem pelayanan dan pengembangan pada karangtaruna ini.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian adalah cara-cara yang dilakukan peneliti dalam perancangan dan pembuatan sistem untuk menyelesaikan permasalahan pada rumusan masalah. Berikut adalah tahapan-tahapannya :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data sebagai bahan penulisan tugas akhir atau skripsi dan pembahasan masalah, maka penulis menggunakan beberapa metode sebagai berikut diantaranya :

1. Metode Observasi

Penulis melakukan teknik pengumpulan data informasi dengan cara mengumpulkan data laporan pertanggungjawaban yang ada di Karangtaruna Aneka Krida sebelumnya.

2. Metode Wawancara

Metode wawancara penulis gunakan untuk mengumpulkan data informasi dengan melakukan tanya jawab dengan ketua sekaligus pengurus Karangtaruna Aneka Krida, berupa :

- a. Prosedur atau format laporan
- b. Kebutuhan data yang digunakan untuk penyusunan laporan

3. Metode Studi Pustaka

Metode ini digunakan untuk menambah pengetahuan penulis dalam perancangan dan pembuatan sistem guna pengumpulan data dari berbagai sumber referensi dan literature. Untuk dapat diperoleh dari jurnal ilmiah dan buku-buku perpustakaan sebagai pedoman dalam pembuatan sistem berbasis dekstop. Sehingga data yang didapat akan diimplementasikan pada proses perancangan sistem.

1.6.2 Metode Analisis

Pada tahap ini penulis menggunakan metode analisis PIECES (*Perfomance, Informatlon, Economy, Control, Efficlency, Service*). Ditentukan berdasarkan analisa aktifitas, kendala sistem yang sudah ada, dan peluang. Dalam menerapkan metode ini agar memperoleh sistem yang lebih baik dari sistem sebelumnya.

1.6.3 Metode Perancangan

Metode perancangan adalah tahapan yang menjelaskan dengan detail bagian-bagian dari sistem informasi di implementasikan. Proses-proses yang dilakukan dalam tahapan perancangan adalah sebagai berikut :

1. Perancangan Sistem

Metode perancangan sistem dalam penelitian ini adalah menggunakan *Data Flow Diagram* (DFD) dan *flowchart*.

2. Perancangan Database

Metode perancangan *database* dalam penelitian ini menggunakan *Entity Relationship Diagram* (ERD).

1.6.4 Metode Pengembangan

Metode pengembangan sistem merupakan suatu proses yang mendefinisikan serangkaian aktifitas yang digunakan untuk mengembangkan suatu sistem informasi. Pengembangan sistem yang digunakan pada penelitian ini adalah metode sistem pengembangan siklus hidup (SDLC) karena metode ini melakukan pendekatan secara sistematis dan berurutan dalam pembangunannya. Terdiri dari tahapan perencanaan, analisis, desain, implementasi, dan pengujian sistem.

1.6.5 Metode Pengujian

Dalam pengujian aplikasi yang telah dibangun, penulis menggunakan metode *Black Box Testing* dan *White Box Testing*. Pada *Black Box Testing*, cara pengujiannya hanya dilakukan dengan menjalankan atau mengeksekusi unit atau modul, kemudian diamati apakah hasil dari unit itu sesuai dengan proses bisnis yang diinginkan. Sedangkan *White Box Testing* adalah cara pengujian dengan melihat ke dalam modul untuk meneliti kode-kode program yang ada, dan menganalisis apakah ada kesalahan atau tidak.

1.7 Sistematika Penulisan

Metode penulisan laporan dan sistematika penulisan laporan yang bertujuan untuk mempermudah dalam penyusunan laporan. Adapun sistematika penulisan pada laporan yang digunakan dalam pembuatan skripsi ini adalah sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan skripsi, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan mengenai tinjauan pustaka, menguraikan teori-teori yang mendukung judul dan mendasari pembahasan secara rinci, dapat berupa definisi-definisi atau model yang langsung berkaitan dengan ilmu atau masalah yang diteliti.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan mengenai beberapa analisis perancangan terhadap permasalahan yang muncul dan penyelesaiannya serta menjelaskan rancangan umum dari aplikasi yang akan dibangun.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan mengenai implementasi serta pembahasan dari aplikasi yang telah dibangun tentang perancangan antarmuka serta menjelaskan cara kerja aplikasi yang akan dibangun.

BAB V : PENUTUP

Bab ini merupakan bab terakhir yang berisi kesimpulan yang diperoleh dari perumusan masalah yang telah disampaikan, serta saran yang membangun untuk pengembangan aplikasi.