

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Teknologi informasi dibuat dengan tujuan untuk membantu kehidupan manusia supaya menjadi lebih mudah, efektif dan efisien. Demikian juga sistem informasi, ditujukan untuk membantu kehidupan manusia supaya pekerjaan yang tadinya sulit, memakan banyak waktu dan tenaga bisa menjadi lebih cepat dikerjakan dan lebih mudah dengan adanya sistem informasi.

(Devi, 2013) menyatakan bahwa penggunaan sistem informasi akan sangat membantu perusahaan dalam menjalankan setiap tugas, di mana dalam pengambilan keputusan diperlukan sejumlah informasi yang memadai. Perusahaan tidak hanya membutuhkan modal yang kuat, tapi juga sistem yang handal dan akurat dalam mengatur segala macam proses bisnis yang terjadi di dalam perusahaan. Salah satu sistem terpenting yang dibutuhkan perusahaan saat ini adalah Sistem Informasi Pencatatan Transaksi Keuangan yang digunakan untuk mencatat segala macam proses bisnis yang berhubungan dengan proses keluar masuknya uang perusahaan juga sebagai dasar dalam pengambilan keputusan. Salah satu siklus yang paling penting dan harus diperhatikan bagi perusahaan jasa adalah siklus penerimaan kas dan pengeluaran kas [1].

(Prihati 2014) Sistem informasi dibangun dengan syarat – syarat tertentu yang harus dipenuhi sehingga sistem informasi tersebut bisa dikatakan sukses, syarat tersebut diantaranya adalah mudah digunakan, aman, efektif dan efisien. Ketika membangun sebuah sistem informasi, seorang desainer atau pengembang sistem harus memperhatikan faktor interaksi manusia dan komputer, karena sistem informasi dibuat oleh manusia dan tujuannya juga untuk manusia. Selain itu ada beberapa hal yang perlu dipertimbangkan seperti bagaimana membuat desain antar muka (interface) yang menarik [2]. Dalam penelitian ini penulis ingin menerapkan JavaFX karena JavaFX di desain untuk mengoptimasi tampilan yang didukung dengan JavaSwing, Java 2D serta Java3D untuk Developer dan Research. Selain itu, JavaFX dimaksudkan untuk menggantikan Swing sebagai pustaka GUI standar untuk Java SE, Struktur JavaFX juga sangat cocok untuk tampilan dengan GUI, membuatnya lebih mudah dibaca dan diperbaiki.

Sevenpion adalah perusahaan startup yang bergerak dibidang IT (*Information and Technology*) khususnya *Augmented Reality* dan *Artificial Intellegence*. Dalam mejalankan proses pengelolaan laporan transaksi keuangan Sevenpion masih menggunakan sistem yang tidak terintegrasi, walaupun sudah menggunakan komputer namun masih belum dikatakan sebagai pengelolaan keuangan yang kurang efektif dan juga masih melakukan pencatatan secara manual, yang mana pengolahan datanya masih sering terjadi kekeliruan dan kesulitan sehingga informasi yang dihasilkan tidak akurat. Begitu juga dengan penyimpan data atau catatan transaksi sangat rentan hilang yang tentunya akan menyusahkan karyawan dalam melakukan rekap serta pencarian data. Hal tersebut

dapat berdampak buruk bagi kemajuan perusahaan. Maka diperlukanlah sebuah aplikasi yang dapat membantu karyawan bagian keuangan mengelola data keuangan perusahaan dengan menerapkan JavaFX untuk desain antar muka (*interface*) yang lebih menarik.

Untuk mewujudkan hal tersebut penulis membuat penelitian dengan judul “Penerapan JavaFX dalam Dalam Sistem Informasi Pencatatan Transaksi Keuangan (Studi Kasus : Sevenpion)”. Dimana JavaFX digunakan untuk membuat (*User Interface*) lebih baik lagi.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka permasalahan yang akan dibahas dan diselesaikan dalam penelitian ini adalah “Bagaimana membuat Sistem Informasi Pencatatan Transaksi Keuangan dengan menerapkan JavaFX ?”

## 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan pembahasan diatas, maka lingkup pembahasan dan perancangan yang akan dibahas hanya dibatasi hal-hal sebagai berikut :

1. Penelitian ini membahas bagaimana merancang sistem informasi pencatatan transaksi keuangan yang terintegrasi.
2. Penelitian berfokus pada input data penerimaan dan pengeluaran kas.

3. Membuat aplikasi sistem informasi keuangan yang dapat membuat laporan jurnal.
4. Data yang diambil hanya dari Startup Sevenpion.
5. Pembuatan program penelitian ini menggunakan Netbean 8.0.2

#### **1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian**

Tujuan diadakannya penelitian ini adalah untuk membuat aplikasi yang dapat membantu karyawan Sevenpion bagian keuangan untuk mengelola data keuangan masuk dan keluar perusahaan, serta menyajikan laporan keuangan dengan menerapkan UI yang lebih menarik.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

1. Bagi Startup Sevenpion Depok
  - a. Membantu karyawan bagian keuangan dalam menginputkan dan mengelola data keuangan perusahaan.
  - b. Menyajikan data dan informasi keuangan perusahaan secara cepat, akurat, tepat waktu, dan relevan.
  - c. Memudahkan Pimpinan dalam mendapatkan informasi keuangan perusahaan secara cepat.
2. Bagi Penulis
  - a. Menambah serta mengasah ilmu yang telah dipelajari di Universitas Amikom Yogyakarta.

- b. Sebagai Syarat Kelulusan program studi Sarjana S1 jurusan Sistem Informasi Universitas Amikom Yogyakarta.
- c. Pembuatan Karya Ilmiah ini sebagai bukti turut berperan dalam bidang pengembangan Teknologi.

## **1.6 Metode Penelitian**

Dalam menyusun laporan Skripsi, penulis menggunakan beberapa metodologi penelitian, yaitu :

### **1.6.1 Metode Observasi (Observation)**

Metode ini dilakukan dengan cara mengamati kebutuhan yang diperlukan terhadap objek yang akan diteliti. Metode ini untuk mengumpulkan data efektif karena pengumpulan data dilakukan secara langsung pada perusahaan.

### **1.6.2 Metode Studi Pustaka**

Metode ini dilakukan dengan membaca, mempelajari sumber – sumber baik pedoman yang ada. Seperti membaca laporan – laporan Skripsi, Jurnal, Buku dan referensi yang berkaitan untuk penulisan Skripsi.

### **1.6.3 Metode Wawancara**

Melakukan tanya jawab dengan pihak objek tentang bagian yang terkait. Metode ini untuk mendapatkan data yang berhubungan dengan masalah penelitian.

### **1.6.4 Metode Perancangan**

Metode ini dilakukan sebelum memulai membuat aplikasi, yaitu terlebih dahulu merancang aplikasi agar hasil akhir yang diperoleh sesuai dengan apa yang diharapkan.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. BAB I : PENDAHULUAN

Menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan laporan.

2. BAB II : LANDASAN TEORI

Menjelaskan teori-teori yang mendasari pembahasan dalam penyusunan skripsi.

3. BAB III : PERANCANGAN

Pada bab ini akan membahas tentang desain dan perancangan sistem.

4. BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Bab ini membahas hasil tentang implementasi dan pengujian sistem

5. BAB V : PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran dari apa saja yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi daftar referensi penulis dalam menyusun skripsi ini.