

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring dengan semakin pesatnya perkembangan jaman, teknologi komputer telah menyentuh berbagai sendi kehidupan manusia dewasa ini. Hal ini sejalan dengan keberadaan manusia yang butuh akan efisiensi waktu. Sebagaimana komputer diciptakan yaitu sebagai alat untuk penyimpanan dan pengolahan data, yang salah satunya mampu mengolah dan menyajikan informasi secara cepat, tepat dan akurat. Kemudahan yang ditawarkan dan keamanan yang diberikan mampu meningkatkan pengguna komputer dalam waktu yang relatif singkat.

Aplikasi pembukuan proyek menjadi salah satu sarana untuk membantu menyimpan dan menghitung pembukuan dari sebuah proyek yang sedang dijalaninya. Aplikasi ini diharapkan dapat memberi kemudahan bagi suatu usaha yang bergerak dalam bidang pemborong bangunan khususnya menengah kebawah. Adapun aplikasi yang dibuat harus memiliki kemampuan untuk menyimpan, mencari, menghitung dan menampilkan data. Pengolahan data pembukuan pada tingkat menengah rata-rata masih dilakukan secara manual, termasuk dalam menghitung keseluruhan pengeluaran dalam satu proyek pun masih dilakukan secara manual, ini tentunya menghabiskan waktu dan tenaga, sehingga penulis tertarik untuk

menganalisa sebuah sistem informasi manajemen untuk menangani masalah tersebut. Berdasarkan uraian diatas penyusun tertarik untuk menyusun skripsi dengan judul ” **ANALISIS DAN DESAIN APLIKASI PEMBUKUAN PROYEK PADA SWASTIKA BUANA KARYA** “.

Untuk membuat suatu sistem pengolahan data yang akurat, secara aplikatif semua data disimpan dalam sebuah Data Base Microsoft Access (DBMA). Akses database diperlukan program interface pada komputer dengan menggunakan Visual Basic 6.0. Dengan demikian proses penyimpanan, pencarian dan perhitungan data dapat dilakukan secara otomatis, aman dan cepat.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Dari latar belakang yang telah penyusun kemukakan, maka dibuat rumusan masalah, yaitu : melakukan penghitungan pembukuan proyek secara manual terlalu menyita banyak waktu sehingga kurang efisien, maka dari itu diperlukan suatu aplikasi pembukuan proyek yang mampu menyimpan, menghitung, dan menginformasikan data secara cepat dan akurat.

## **1.3 Batasan Masalah**

Dalam melaksanakan suatu penelitian diperlukan adanya batasan-batasan agar tidak menyimpang dari yang telah direncanakan sehingga

tujuan yang sebenarnya dapat tercapai. Batasan-batasan yang diperlukan yaitu :

1. Implementasi pembuatan aplikasi menggunakan Microsoft Visual Basic 6.0 sebagai program interface dan dengan Data Base Microsoft Access (DBMA) sebagai program penyimpanan data.
2. Memberikan informasi tentang pembukuan proyek konstruksi bangunan dengan input pengeluaran dan pemasukan proyek. Output yang didapat laporan pengeluaran per satu proyek dan benefitnya.
3. Aplikasi pembukuan ini dijalankan dalam satu komputer dan seorang user administrasi atau manager keuangan.
4. Program yang dibuat terbatas hanya pembukuan proyek konstruksi pada Swastika Buana Karya.
5. Data yang diolah terbatas pada data keuangan proyek konstruksi pada Swastika Buana Karya.

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

- Membuat suatu aplikasi berbasis komputer yang mampu mengolah data pembukuan dan mampu menginformasikan dengan cepat dan akurat.
- Agar dapat memperoleh gambaran secara nyata tentang bagaimana cara pembukuan proyek pada Swastika Buana Karya.
- Sebagai syarat kelulusan Program Studi STRATA-1 Sistem Informasi di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

- Sebagai media pengembangan dan penerapan ilmu yang di dapat selama masa studi di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- Mengetahui tahapan-tahapan dalam suatu pembangunan rumah maupun gedung, serta mendapatkan banyak pengalaman dalam mengelola suatu proyek bangunan.

### 1.5 Metode Penelitian

Metode penelitian adalah bagaimana secara berurutan suatu penelitian dilakukan, yaitu dengan alat apa dan prosedur bagaimana suatu penelitian dilakukan. Metode penelitian yang digunakan adalah :

#### 1. Interview

Menanyakan langsung kepada narasumber mengenai masalah-masalah yang sedang menjadi kendala dalam perusahaan yang berhubungan dengan sistem informasi. Adapun narasumber perusahaan yang telah di wawancara adalah Direktur Swastika Buana Karya.

#### 2. Observasi

Mengadakan pengamatan terhadap objek yang diteliti, yaitu bagian administrasi dan juga mengadakan pengamatan langsung ke lapangan di Perumahan Gejayan Town House. Di bagian administrasi penyusun mengadakan pengamatan tentang data-data perusahaan serta pengamatan tentang cara penyampaian laporan informasi data yang dilakukan oleh bagian administrasi.

### 3. Pengembangan sistem

Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah metode waterfall (air terjun) dengan urutan-urutan sebagai berikut :

- a. Analisis, tahap ini dilakukan setelah mengadakan interview dan observasi. Pada tahap ini, analisis dilakukan mulai dari pembuatan diagram alir data / Data Flow Diagram (DFD). Yang menjelaskan mulai dari context diagram sampai pada DFD turunan sebagai penjelasan dari context diagram yang dibuat.
- b. Perancangan database, yang digunakan untuk menyimpan data yang sesuai dengan gambaran DFD yang dibuat.
- c. Desain, yang berguna untuk memberikan gambaran tentang software yang akan dibangun yaitu tahap penerjemah dari keperluan atau data yang dianalisis ke dalam bentuk yang mudah dimengerti oleh bagian administrasi. Desain ini memuat dari data pengeluaran, pemasukan, jumlah pengeluaran untuk satu toko, dan benefit / sisa hasil dalam sebuah proyek.
- d. Pemodelan sistem, digunakan untuk menyajikan hasil analisa dalam bentuk model/simulasi.
- e. Setelah pemodelan dilakukan, tahapan berikutnya adalah implementasi hasil analisa yang berupa software sistem informasi berbasis komputer.

f. Tahap akhir dari penelitian ini adalah analisa hasil, yang berupa pengujian terhadap software yang telah di bangun dengan menggunakan kondisi-kondisi yang berbeda.

#### 4. Kepustakaan

Metode dengan perolehan data dari buku- buku yang telah diterbitkan atau dari literature-literature yang merupakan sumber pengetahuan teori mengenai pemrograman di mana semuanya berkaitan dengan permasalahan yang akan dibahas.

### 1.6 Sistematika Penulisan Skripsi

Sistematika penulisan skripsi ini penulis susun dengan format sebagai berikut:

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini merupakan bagian pengantar dari pokok permasalahan yang dibahas dalam skripsi ini. Adapun hal-hal yang dibahas berisikan latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian, sistematika dan rencana kegiatan penelitian.

#### **BAB II DASAR TEORI**

Bab ini menguraikan masalah mengenai sistem informasi secara umum dan sistem perangkat lunak yang digunakan sesuai dengan

standar minimal perangkat yang digunakan untuk proses pembuatan program dan penggunaan program.

### **BAB III TINJAUAN UMUM**

Bab ini menjelaskan tentang profil singkat dari Swastika Buana Karya sebagai perusahaan yang bergerak dalam bidang konstruksi bangunan atau kontraktor.

### **BAB IV PEMBAHASAN**

Merupakan bab yang memuat tentang analisis kebutuhan sistem, tahap-tahap pembuatan aplikasi, tampilan antar muka aplikasi, dan komponen-komponen yang digunakan dalam membangun aplikasi pembukuan pada Swastika Buana Karya.

### **BAB V PENUTUP**

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan skripsi yang berisikan kesimpulan dan saran dari seluruh isi laporan.

#### **1.7 Penelitian dan Praktek Kerja Lapangan**

Dalam usaha untuk memperlancar kegiatan penelitian dan sekaligus praktek kerja, maka penulis membuat suatu perencanaan atau jadwal kegiatan agar mencapai target yang ditentukan. Dalam penelitian ini, penulis membagi 8 tahapan kerja yang berkesinambungan dan saling mendukung

