

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Di era modern sekarang ini perkembangan jaman semakin cepat. Banyak teknologi-teknologi baru yang diciptakan seiring dengan kemajuan teknologi didunia. Bahkan perkembangan teknologi komputer semakin maju dengan pembuatan aplikasi-aplikasi yang banyak digunakan oleh perusahaan ataupun kantor-kantor penting didunia terutama di Negara Indonesia. Aplikasi tersebut digunakan untuk mempermudah dalam urusan administrasi maupun kesekretariatan tergantung dari fungsi masing-masing aplikasi yang dibuat.

Akan tetapi setelah penulis melakukan sebuah penelitian di D.I. Yogyakarta, masih ada salah satu kantor penting yang mengurus segala tugas administrasinya terutama dalam pencatatan arsip-arsip penting banyak mengalami masalah. Tempat tersebut adalah kantor PENGPROV PERKEMI (Persaudaraan Beladiri Kempo Indonesia) DIY.

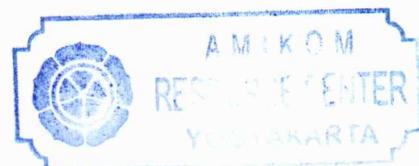
PENGPROV PERKEMI (Persaudaraan Beladiri Kempo Indonesia) DIY adalah sebuah kantor kepengurusan cabang olahraga beladiri Kempo di Yogyakarta yang berfungsi sebagai tempat pengurusan administrasi pembayaran maupun pencatatan data setiap orang yang terdaftar sebagai kenshi kempo yang berdomisili di Yogyakarta. Salah satu tugas pentingnya yang spesifik adalah kantor ini harus mendata iuran kas bulanan setiap orang yang menjadi anggota

PERKEMI di Yogyakarta. Dalam memasukkan data kas tersebut dilakukan dengan metode pembukuan yang harus ditulis satu per satu. Setelah penulis melakukan penelitian dan wawancara, metode itu tidak efektif dan efisien karena banyak kekeliruan yang timbul dalam pencatatannya sehingga mengakibatkan kerugian dari pihak pengurus maupun anggota terutama masalah keuangannya. Contoh kasusnya meliputi, kesulitan dalam mendata seluruh kenshi yang jumlahnya mencapai ribuan orang, kekeliruan dalam pencatatan data kas yang masuk karena buku terkadang hilang, sering terjadi kesalahan dalam mendata kenshi yang sudah membayar maupun yang belum membayar karena kas tersebut dihitung bulanan, dan masih banyak lagi masalah-masalah yang timbul apabila dalam pengolahan datanya masih dalam bentuk pembukuan.

Masalah-masalah inilah yang melatarbelakangi penulis untuk membuat Tugas Akhir yang berjudul ***“Pembuatan Aplikasi Pengolahan Data Iuran Kas Bulanan Kenshi Berbasis Web pada PengProv PERKEMI DIY”***. Aplikasi ini akan dibuat berbasis web dengan menggunakan Php dan MySql, sehingga pendataan uang kas akan lebih efektif dan efisien. Penulis berharap bahwa aplikasi ini nantinya akan bermanfaat dan dapat mengatasi masalah-masalah yang terjadi di kantor tersebut.

## 1.2 Rumusan Masalah

Melihat latar belakang masalah tersebut, serta membaca referensi seputar pembuatan aplikasi pengolahan data berbasis web, maka penulis mencoba menerapkannya dan membuat rumusan masalah sebagai berikut :



1. Bagaimana merancang aplikasi pengolahan data iuran kas bulanan kenshi pada PengProv PERKEMI DIY agar dapat berjalan efektif dan efisien sehingga pencatatan data nama dan status pembayaran tidak mengalami kekeliruan?
2. Bagaimana agar pendataan anggota (kenshi) yang jumlahnya sangat banyak tidak mengalami kesulitan dengan digunakannya Aplikasi Pengolahan Data Iuran Kas Bulanan Kenshi Berbasis Web pada PengProv PERKEMI DIY?

### 1.3 Batasan Masalah

Tulisan Tugas Akhir ini membatasi pada 3 bagian sebagai berikut :

1. Data yang dibuat :
  - a. Data Kenshi (berisi Nama, NIK, Dojo, Jenis Kelamin, Tanggal Lahir, Alamat, Email, dan No. Telp).
  - b. Data Dojo (berisi Dojo, Nama Ketua, Alamat Dojo, dan No. Telp Dojo)
  - c. Data Admin (berisi Nama, Email, Username, dan Password).
  - d. Data Pembayaran (berisi Nama, Jumlah Iuran, Tahun, dan Bulan).
  - e. Data Laporan Pembayaran (berisi Nama, Jumlah Iuran, Tanggal Transaksi, Bulan, Tahun, Dojo, dan Cetak Laporan)
2. Informasi yang dihasilkan :
  - a. Informasi data kenshi setiap dojo (anggota yang sudah membayar atau belum).

- b. Informasi data tanggal pembayaran.
  - c. Informasi status pembayaran apakah sudah lunas atau belum.
  - d. Informasi total kas per dojo disetiap bulannya.
  - e. Informasi data hasil printout laporan pembayaran.
3. Hardware/Software yang digunakan :
- a. Menggunakan komputer sebagai perangkat kerasnya.
  - b. Menggunakan script PHP dan java script sebagai bahasa pemrogramannya dan MySQL sebagai database servernya.
  - c. Menggunakan SQL Server sebagai pengolah databasenya.
  - d. Menggunakan Adobe Dreamweaver dan Notepad ++ sebagai software pembuat aplikasinya.
  - e. Menggunakan Adobe Photosop CS3 sebagai software pembuat design templatnya.
  - f. Menggunakan perangkat printer sebagai alat pencetak printout data yang dihasilkan.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan utama dari penelitian dan pembuatan aplikasi ini adalah menghasilkan program aplikasi pengolah data berbasis web guna membantu proses administrasi dan pencatatan terutama pengolahan data iuran kas bulanan pada PengProv PERKEMI DIY agar lebih efektif dan efisien sehingga dalam pengolahannya tidak mengalami kesulitan-kesulitan maupun tidak terjadi kekeliruan dalam pencatatannya.

Membuat aplikasi pengolah data tersebut, agar dapat digunakan sebagai proses pembelajaran terstruktur tentang aplikasi berbasis web di lingkungan STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.

Pelajar, mahasiswa, masyarakat diharapkan dapat lebih mengenal sebuah pembuatan aplikasi terutama aplikasi pengolah data yang berbasis web karena program ini akan sangat banyak manfaatnya dibagian administrasi maupun pencatatan data terutama untuk sebuah instansi disekolah, kampus, kantor, maupun perusahaan-perusahaan besar.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

#### **1. Bagi Penulis**

- a. Penerapan pengetahuan yang pernah diperoleh saat kuliah.
- b. Pembuatan karya ilmiah sebagai bukti turut berperan serta dalam pengembangan ilmu pengetahuan khususnya bidang keilmuan IT.
- c. Menambah wawasan dalam bidang ilmu pengetahuan teknologi informasi terutama tentang website.
- d. Prasyarat kelulusan program Strata 1 jurusan tehnik informatika STMIK AMIKOM YOGYAKARTA untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer (A.Md).

#### **2. Bagi STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**

- a. Dokumentasi karya ilmiah mahasiswa dalam bentuk laporan Tugas Akhir maupun aplikasi pengolah data berbasis web.

- b. Referensi penulisan karya ilmiah bentuk laporan Tugas Akhir bagi mahasiswa yang sedang mengambil Tugas Akhir.
  - c. Alternative pengolah data berbasis web yang dapat digunakan sebagai aplikasi pendukung praktek mahasiswa di lab maupun digunakan sebagai pembelajaran mahasiswa tentang PHP dan MySQL.
3. Bagi Masyarakat Umum dan IT
- a. Alternatif pengolah data yang lebih efisien dan efektif yang dapat digunakan secara legal.
  - b. Pemicu semangat untuk mengembangkan aplikasi pengolah data kas berbasis web.
  - c. Referensi dan pedoman untuk mengembangkan sendiri aplikasi pengolah data berbasis web yang sesuai untuk kebutuhan pribadi atau institusi (negeri maupun swasta).

## **1.6 Metode Penelitian**

### **1. Survey/Observasi**

Penulis melakukan penelitian langsung di PENGPROV PERKEMI DIY untuk mendapatkan data yang akurat.

### **2. Kepustakaan**

Metode kepustakaan ini merupakan pengumpulan data-data dari beberapa sumber diantaranya dari catatan perkuliahan, buku-buku perpustakaan serta dari materi internet untuk mendapatkan referensi konsep teoritis maupun praktik dalam menganalisis data dalam pembuatan tugas akhir.

### 3. Interview

Metode ini dilakukan dengan cara wawancara atau tanya jawab langsung dengan pihak PengProv PERKEMI DIY .

### 4. Dokumentasi (Kearsipan)

Melakukan dokumentasi rencana kerja, kegiatan yang dikerjakan, hasil kerja, dan hasil akhir dalam bentuk laporan ataupun aplikasi yang siap digunakan.

### 5. Uji Coba

Hasil penelitian pada PengProv PERKEMI DIY di implementasikan dalam bentuk website dan diuji cobakan diserver *localhost* terlebih dahulu.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang akan digunakan dalam tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

### 1. Bab I Pendahuluan

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

### 2. Bab II Landasan Teori

Pada bab ini akan menguraikan konsep dan teori dasar yang akan menjadi acuan dalam pembuatan aplikasi dan pemecahan dari masalah yang dibahas serta hal yang berkaitan langsung dengan ilmu atau masalah yang diteliti.

### 3. Bab III Tinjauan Umum

Bab ini menjelaskan mengenai gambaran obyek penelitian, misalnya gambaran umum perusahaan, struktur organisasi perusahaan, diskripsi tugas perusahaan, denah lokasi, visi dan misi, kondisi perusahaan, dan lain-lain mengenai tinjauan umum perusahaan yang akan diteliti.

### 4. Bab IV Pembahasan

Pada bab ini akan membahas tentang tahapan-tahapan dalam penyelesaian tugas akhir ini, dari tahapan awal tahapan perancangan, perancangan blok diagram sistem (desain umum), perancangan *Use Case Diagram*, perancangan *Activity Diagram*, perancangan *Sequence Diagram*, dan perancangan *Class Diagram*. Selain itu juga membahas tentang implementasi dari sistem yang telah dibuat secara keseluruhan serta melakukan pengkajian terhadap sistem yang dibuat untuk menguji sistem tersebut.

### 5. Bab V Penutup

Bab ini berisi kesimpulan dari pembahasan pembuatan aplikasi ini serta saran untuk pengembangan sistem kedepannya agar lebih baik lagi.