

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

BUMDESma "Giri Kencana Girisubo Lkd" merupakan sebuah badan usaha yang terbentuk dari transformasi Program Nasional Pemberdayaan Masyarakat (PNPM) Mandiri Kedesaan (Mpd) yang beralamat di Jl. Sadeng KM. 12, Jerukwudel, Girisubo, Gunungkidul, Daerah Istimewa Yogyakarta. Badan usaha ini memiliki sebuah program Dana Bergulir Masyarakat (DBM) yang bertujuan untuk meningkatkan dan memberdayakan ekonomi masyarakat dalam mendukung program pengembangan kecamatan. Program ini dapat dimanfaatkan oleh masyarakat melalui kelompok Usaha Ekonomi Produktif (UEP) dan kelompok Simpan Pinjam Perempuan (SPP) dimana para anggota kelompok diwajibkan menyetor sejumlah dana untuk ikut serta dalam program ini kemudian data tersebut akan dikelola oleh BUMDESma.

Dalam proses pengelolaan data pada BUMDESma "Giri Kencana Girisubo Lkd" karyawan atau admin melakukan proses pencatatan dan penyimpanan data masih menggunakan proses konvensional yaitu dengan tulis tangan pada sebuah buku dan sebagian menggunakan *Microsoft Excel* kemudian catatan tersebut akan direkap untuk dijadikan laporan setiap akhir bulan dan disimpan kedalam lemari arsip. Hal ini menimbulkan resiko kesalahan yang disebabkan kurangnya ketelitian dalam proses pencatatan selain itu resiko catatan tulis tangan yang dapat memudar sewaktu waktu dan fisik laporan yang disimpan dalam lemari arsip dapat rusak atau bahkan hilang menjadikannya kurang efektif dan efisien.

Software Development Life Cycle (SDLC) merupakan salah satu cara perancangan aplikasi yang terstruktur mulai dari *Planning, Analysis, Design, Development, Testing, Maintenance* [1]. Model air terjun (*Metode waterfall*) adalah bagian dari model generik yang digunakan dalam rekayasa perangkat lunak yang menggunakan pendekatan secara metodis dan berurutan. Jika ada perubahan pada satu tahap dalam proses pengembangan sistem maka proses tersebut harus kembali ke tahap sebelumnya untuk pemeriksaan, penyesuaian dan validasi atau diuji [2].

Sedangkan dalam penelitian lain disebutkan metode *Agile* adalah sebuah metode yang dapat melakukan pengembangan atau perubahan sistem dengan lebih cepat ketika sistem lama belum sesuai dengan kebutuhan pengguna. Metode ini diperlukan ketika sistem yang telah dibuat mengalami perbaikan atau pembaruan [3]. *Scrum* merupakan bagian dari agile software development yang merupakan kerangka kerja (*framework*) untuk mengembangkan produk dan mengatasi masalah yang kompleks serta menghasilkan produk yang bernilai tinggi. *Scrum* memiliki karakteristik ringan karena mudah diimplementasikan dalam berbagai masalah, sederhana dalam penerapan, dan stabil serta tidak dapat dimodifikasi [4].

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis akan mengembangkan sistem informasi berbasis website untuk memudahkan BUMDESma dalam proses pengelolaan dan penyimpanan data Dana Bergulir Masyarakat (DBM) menggunakan metode *Waterfall* dikarenakan sistem informasi ini cukup sederhana serta proses pengembangan dilakukan secara metodis dan berurutan. Sistem informasi ini dapat mengelola data kelompok, data transaksi peminjaman dan pembayaran angsuran, data pemasukan dan pengeluaran, serta pembuatan laporan untuk setiap bulannya. Sistem informasi hanya dapat diakses oleh ruang lingkup BUMDESma terutama admin dalam melakukan proses pengelolaan data.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah penulis uraikan di atas, maka yang menjadi rumusan masalah adalah :

1. Bagaimana membuat sebuah sistem informasi berbasis website dalam proses pengelolaan data Dana Bergulir Masyarakat (DBM) menggunakan metode *waterfall* pada BUMDESma Giri Kencana Girisubo Lkd?
2. Apakah dengan adanya sistem informasi ini dapat mempermudah proses pengelolaan data Dana Bergulir Masyarakat (DBM)?

1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan sistem informasi ini penulis memberikan batasan masalah

agar pembahasan lebih fokus, terarah dan tidak melebar yaitu sebagai berikut :

1. Sistem informasi ini dapat mengelola data kelompok, data transaksi peminjaman serta pembayaran angsuran, data pemasukan dan pengeluaran, serta pembuatan laporan.
2. Sistem informasi hanya dapat digunakan oleh admin atau karyawan ruang lingkup BUMDESma "Giri Kencana Girisubo Lkd".
3. Sistem informasi ini dibuat menggunakan metode SDLC (*Software Development Life Cycle*) dengan pendekatan *Waterfall*.
4. Sistem informasi ini dibuat menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dan *DBMS MySQL*.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan diadakanya penelitian ini adalah untuk memperbaiki sistem pengelolaan data Dana Bergulir Masyarakat (DBM) pada BUMDESma "Giri Kencana Girisubo Lkd" yang masih menggunakan proses manual dengan membuat sebuah sistem informasi berbasis website.

1.5 Manfaat Penelitian

Diharapkan dari hasil penelitian ini dan diterapkanya sistem tersebut dapat memberikan manfaat antara lain :

1. Mempermudah karyawan atau admin dalam mengelola data Dana Bergulir Masyarakat (DBM).
2. Mengurangi resiko kesalahan dalam proses penulisan data sehingga informasi yang dihasilkan menjadi lebih akurat.
3. Mempermudah dalam pembuatan laporan data yang dibutuhkan.
4. Keamanan data menjadi lebih terjamin karena hanya dapat diakses oleh karyawan atau admin menggunakan account yang telah terdaftar.
5. Proses pembukuan dan pengelolaan data menjadi lebih cepat dan efisien.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan dalam penyusunan skripsi ini diuraikan dalam beberapa bab, yaitu sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi tentang tinjauan pustaka dan dasar teori yang berkaitan dan digunakan dalam penelitian ini.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini berisi tentang tinjauan umum objek penelitian, alur penelitian, serta alat dan bahan yang digunakan dalam penelitian ini.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang analisis masalah, solusi yang ditawarkan, analisis kebutuhan sistem, perancangan dan implementasi hingga pengujian sistem.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran yang dapat peneliti rangkum selama proses penelitian.