

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Teknologi saat ini terus berkembang dengan pesat. Khususnya di dalam sistem informasi, karena saat ini kebutuhan masyarakat terhadap informasi yang sangat besar. Salah satu cara untuk meningkatkan usaha suatu perusahaan yaitu dengan cara membangun sistem informasi yang baik. Dengan syarat adanya keakuratan dan kecepatan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan. Salah satunya SMK Bopkri 1 Yogyakarta yang membutuhkan sebuah aplikasi sistem informasi yang akurat dan mudah untuk keperluan administrasi keuangan dalam bentuk data informasi.

Sistem Informasi yang menyediakan fitur untuk pembayaran spp sekolah, dana BOS dan menyediakan laporan informasi data keuangan yang masuk dari pemerintah untuk sekolah. Adapun beberapa permasalahan pada sistem sebelumnya, antara lain (1) ketika ingin melihat data pembayaran ataupun penerimaan dana masih kurang efisien, (2) pencatatan data administrasi keuangan masih menggunakan sistem manual yang ditulis dalam catatan buku sekolah, dan (3) pembuatan laporan harus merekap seluruh data dibuku besar. Pengolahan data tersebut menjadi kurang efisien karena akan memerlukan waktu yang lama dan resiko kesalahan tulis maupun kehilangan data cukup besar.

Oleh karena itu penulis mengadakan penelitian dengan judul “Perancangan Sistem Informasi pengolahan data Keuangan Pada Smk 1 Bopkri Yogyakarta” bertujuan untuk membangun sistem informasi data keuangan untuk menyelesaikan permasalahan tersebut, sehingga diharapkan mampu meningkatkan maupun memaksimalkan pelayanan Administrasi sekolah dan memudahkan dalam pembuatan laporan.

## 1.2 Rumusan Masalah

Dalam pembuatan sistem informasi data keuangan ini ada beberapa hal yang perlu diperhatikan, yaitu :

1. Bagaimana merancang dan membangun sistem informasi data keuangan?
2. Apa saja fitur yang terdapat didalam sistem informasi data keuangan?
3. Bagaimana menggunakan framework untuk membuat tampilan website?

## 1.3 Batasan Masalah

Penulis laporan Tugas Akhir ini terdapat beberapa batasan informasi agar sesuai dengan permasalahan yang ada. Batasan-batasan tersebut diantaranya :

1. Perancangan sistem ini difokuskan untuk menangani masalah pada bagian administrasi sekolah.
2. Sistem Informasi bisa digunakan untuk pengolahan data keuangan seperti pembayaran Spp sekolah, dana BOS untuk sekolah.

3. Sistem informasi data keuangan ini dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP, CSS, Java Script.
4. Sistem yang dirancang masih berbasis website, sehingga pengaksesan harus menggunakan browser.

#### **1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian**

##### **1.4.1 Tujuan**

Tujuan dari pembuatan sistem adalah untuk menghasilkan sebuah sistem informasi yang dapat mengatasi masalah pada administrasi keuangan sekolah dan pengolahan data seperti penyimpanan data, pencarian data, pembuatan laporan data serta mempermudah pengoperasian Administrasi pada bagian keuangan di Smk Bopkri 1 Yogyakarta menjadi akurat dan efisien.

##### **1.4.2 Manfaat Bagi Penulis**

1. Sebagai syarat untuk memenuhi kelulusan Diploma III ( Tiga ) di Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Mengimplementasikan ilmu pengetahuan yang telah didapat dari kelas teori maupun kelas praktek yang sudah dilalui dari semester I hingga sekarang serta dapat menambah wawasan dan pengetahuan dalam bidang program sistem informasi data keuangan pada umumnya.

### 1.4.3 Manfaat Bagi Institusi

1. Mempermudah dalam memberikan informasi data yang akurat, tepat, relevan dan sesuai kebutuhan.
2. Terdapatnya kemanfaatan yang dihasilkan dari pembuatan aplikasi yang akan dihasilkan, bagi dunia administrasi keuangan pada umumnya, maupun Smk Bopkri 1 Yogyakarta pada Khususnya.

### 1.4.4 Bagi Pihak Lain

1. Bagian Administrasi sekolah dapat mengetahui data informasi pembayaran Spp, dana BOS, dan dana Pemerintah untuk sekolah secara mudah dan efisien
2. Administrasi sekolah dapat mempercepat proses laporan dengan menggunakan sistem komputerisasi sehingga meningkatkan mutu pelayan terhadap sekolah.
3. Referensi penulisan karya ilmiah dalam bentuk laporan Tugas Akhir bagi mahasiswa yang mengambil Tugas Akhir.

## 1.5 Metode Penelitian

### 1.5.1 Metode Pengumpulan Data

1. Metode Pengamatan (Observasi)

Melakukan pengamatan dan penelitian langsung terhadap kegiatan yang dilakukan di Smk Bopkri 1 Yogyakarta dengan kepala sekolah maupun pihak Administrasi keuangan sekolah sebagai pembimbing untuk memperoleh data informasi sebagai pembuatan sistem.

## 2. Metode Wawancara (Interview)

Melakukan tanya jawab secara langsung dengan pihak Administrasi Keuangan sekolah untuk memperoleh informasi yang lebih akurat dalam prosedur pembayaran, penerimaan dan pembuatan laporan.

## 3. Metode Analisis

Menganalisa permasalahan-permasalahan yang dapat ditangani dengan membangun sistem yang sesuai sebagai solusi yang akan dapat mengatasi permasalahan tersebut. Penulis menyimpulkan bahwa sistem dengan cara penulisan data keuangan secara manual menjadi kurang efisien karena akan memerlukan waktu yang lama dan resiko kesalahan tulis maupun kehilangan data cukup besar.

## 4. Metode Perancangan

Metode ini dilakukan sebelum membuat sistem untuk merancang bentuk sistem yang akan dibuat, sehingga hasil yang akan dicapai sesuai dengan kebutuhan yang diharapkan. Dengan menggunakan UML untuk merancang sistem, ERD untuk merancang database, dan perancangan interface.



## 1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika untuk penulisan laporan tugas akhir ini sebagai berikut :

### 1. BAB I : PENDAHULUAN

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

### 2. BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang landasan teori yang digunakan untuk proses penelitian dan pembahasan dalam laporan tugas akhir.

### 3. BAB III : TINJAUAN UMUM

Bab ini menguraikan tentang sejarah objek, kegiatan objek, visi, misi, struktur organisasi, gambaran objek serta *flowchart* sistem yang sedang berjalan.

### 4. BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang penjelasan hasil-hasil dari penelitian, tahapan perancangan, desain interface, implementasi program, pembahasan program dan hasil testing *white box* dan *blackbox*.

### 5. BAB V : PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran selama pelaksanaan penelitian pada SMK Bopkri 1 Yogyakarta.