

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Pengolahan data sebuah organisasi mutlak diperlukan, baik itu pemerintahan ataupun swasta. Data organisasi ini akan diolah secara keseluruhan menjadi sebuah informasi. Oleh karenanya proses pengolahan data ini menjadi kegiatan yang penting bagi keberlangsungan suatu organisasi. Begitu juga pada organisasi Badan Keswadayaan Masyarakat (BKM) Giri Mandiri dengan unit kerja Unit Pengelola Keuangan (UPK). UPK yang bergerak dalam program pinjaman bergulir ini tentu mempunyai data dalam jumlah banyak dan harus diolah menjadi sebuah informasi.

Proses yang dilakukan pada UPK masih menggunakan proses manual. Mulai dari proses pendaftaran KSM dan anggota KSM, pencatatan data pinjaman, pencatatan data angsuran, pencatatan dana masuk dan pencatatan dana keluar.

Setiap bulannya pengurus menulis secara manual pada buku transaksi harian untuk semua transaksi sehari-hari, dan membantu pengisian blangko pengajuan pinjaman bagi anggota KSM. Penyimpanan berkas dan blangko upk masih disimpan dalam sebuah lemari. Keadaan ini tentunya akan menyita banyak waktu, meningkatkan resiko adanya duplikasi data, dan penumpukan berkas berupa kertas.

Berawal dari permasalahan di atas, muncul sebuah ide untuk membuat sebuah Sistem Informasi berbasis *desktop* dengan judul " Sistem Informasi Unit Pengelola Keuangan (UPK) pada Badan Keswadayaan Masyarakat (BKM) Giri

Mandiri Desa Girikerto”, yang bisa membantu transaksi harian secara terkomputerisasi.

### 1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah tidak adanya sistem pencatatan terkomputerisasi yang dapat digunakan oleh Unit Pengelola Keuangan (UPK) untuk manajemen data user, data KSM, data anggota KSM, data pinjaman, data angsuran, data pemasukan dan pengeluaran.

### 1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah pada pembuatan aplikasi ini, diantaranya adalah sebagai berikut:

- a. Sistem Informasi ini dirancang berbasis *desktop*.
- b. *Database* yang digunakan adalah *database* SQL Server 2016.
- c. *Tools* yang digunakan adalah Visual Studio 2013 dengan bahasa pemrograman Visual Basic .NET (VB .NET).
- d. Data yang diperoleh dari UPK hanya mencakup data KSM, data anggota KSM, data pinjaman, data angsuran, data pemasukan dan data pengeluaran.
- e. Sistem yang dibuat menggunakan konsep arsitektur sistem *stand alone*.

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

Maksud penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Sebagai salah satu syarat menyelesaikan pendidikan Strata-1 pada Program Studi Informatika, Fakultas Ilmu Komputer UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA.
- b. Mengimplementasikan ilmu yang telah didapatkan oleh penulis pada Universitas Amikom Yogyakarta.

Sedangkan tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Mempermudah kinerja pengurus UPK pada BKM Giri Mandiri, untuk manajemen data dan penyimpanannya.
- b. Membuat aplikasi Sistem Informasi berbasis *desktop* yang lebih terkomputerisasi pada UPK BKM Giri Mandiri.

#### **1.5. Metodologi Penelitian**

Metode penelitian yang akan penulis gunakan dalam penyusunan skripsi ini adalah sebagai berikut:

##### **1.5.1. Metode Pengumpulan Data**

Penulis menggunakan metode studi pustaka dalam pengumpulan data untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dengan cara membaca dari berbagai referensi dari berbagai sumber dan buku yang diperoleh dari perpustakaan, internet.

### 1.5.2. Metode Analisis

Penulis menggunakan metode analisis PIECES untuk menganalisis *Performance, Information, Economic, Control, Eficiency* dan *Service* dalam sistem yang saat ini berjalan pada Unit Pengelola Keuangan (UPK).

### 1.5.3. Metode Perancangan

Pembuatan aplikasi ini penulis melakukan pemetaan *workflow* atau alur kerja yang berjalan di UPK Giri Mandiri, setelah memahaminya. Kemudian dituangkan ke dalam proses penggambaran diagram konteks, dan DFD untuk memahami proses yang berjalan. Selanjutnya menentukan *Entity Relationship Diagram* (ERD) untuk memetakan struktur tabel data yang dibutuhkan sesuai dengan keadaan di UPK. Hingga mendesain *database* dan desain antarmuka.

### 1.5.4. Metode Pengembangan

Tahapan-tahapan yang penulis terapkan dalam metode pengembangan sebagai berikut:

1. Tahapan pembuatan *database*
2. Tahapan pembuatan *interface*
3. Pembuatan koneksi *database* dengan form (*interface*)

## 1.6. Sistematika Penulisan

Untuk mencapai tujuan yang diharapkan, maka sistematika penulisan yang akan disusun dalam skripsi ini adalah sebagai berikut:

## **BAB I PENDAHULUAN**

Merupakan bagian pengantar dari pokok permasalahan yang dibahas dalam skripsi ini. Hal-hal yang dibahas antara lain latar belakang masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penyusunan laporan.

## **BAB II LANDASAN TEORI**

Merupakan bagian yang menguraikan tentang teori-teori yang berkaitan dan mendukung dalam perancangan dan pembuatan aplikasi.

## **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Pada bab ini membahas pengumpulan kebutuhan, analisis dan perancangan, perancangan antarmuka serta penjelasan tentang perancangan perangkat lunak yang akan dibangun.

## **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Merupakan bagian yang membahas tentang bagaimana aplikasi digunakan, memaparkan hasil-hasil dari tahap analisa, perancangan sistem, pembuatan program dan pengujian program.

## **BAB V PENUTUP**

Merupakan bab yang membahas kesimpulan dan saran yang dapat diambil oleh peneliti berdasarkan hasil dari rumusan masalah dalam perancangan aplikasi yang telah dibuat.

## **DAFTAR PUSTAKA**