

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Rukun Tetangga (RT) adalah sebutan wilayah di Indonesia yang merupakan pembagian dari satu Rukun Warga (RW). Rukun Tetangga (RT) tidak termasuk kedalam administrasi pemerintahan dan untuk pembentukannya melalui musyawarah masyarakat kemudian ditetapkan oleh desa atau kelurahan. Rukun Tetangga (RT) memiliki kegiatan yang berupaya untuk pemberdayaan warga. Hal ini juga dilakukan oleh pengurus RT 01, RW 01, Kel Katekan, Kec. Gantiwarno, Kab. Klaten, kegiatan yang dilakukan antara lain adalah Jimpitan. Pada tengah malam, pemuda akan patroli keliling kampung, untuk mengambil uang jimpitan serta memastikan dukuh/desa dalam keadaan aman.

Menurut KBBI, jimpitan bermakna sumbangan berupa beras sejimpit yang dikumpulkan secara beramai-ramai. Bentuk jimpitan umumnya beras, namun ada beberapa yang diganti dengan uang, tergantung kesepakatan bersama dari suatu warga di daerah setempat. Uang jimpitan ini disimpan atau digantung di depan rumah warga masing – masing di suatu wadah (botol/kaleng bekas/semacamnya) dan kemudian dicatat pada selembar kertas yang sudah ditempel oleh petugas jimpitan. Jimpitan ini selain untuk kegiatan di malam hari, hasilnya pun bisa digunakan untuk keperluan masyarakat setempat, semisal untuk perbaikan dan perawatan penerangan jalan dan pekakas (Piring, gelas, sendok, garpu, dll) yang dimiliki warga setempat.

Uang jimpitan diambil pada setiap malam oleh regu atau petugas jimpitan yang sudah dibagi jadwal nya. Petugas jimpitan akan mengambil uang dan wajib mencatat di kertas yang sudah ada di rumah warga masing – masing, jika sudah selesai petugas akan menghitung seluruh pendapatan jimpitan di malam itu dan melaporkannya ke grup wa, sehingga warga bisa tau uang yang mereka simpan di depan sudah diambil oleh petugas jimpitan dan warga mengetahui

jumlah pendapatan jimpitan keseluruhan pada malam itu. Namun selama jimpitan ini berjalan banyak hal yang kurang efektif dan efisien. Semisal pencatatan dan melaporkan jimpitan yang masih manual memerlukan waktu yang cukup lama, banyak kertas jimpitan yang hilang atau rusak terutama saat musim hujan, masyarakat tidak mengetahui siapa yang bertugas sesuai jadwal pada hari itu, tidak semua warga dapat mengetahui hasil jimpitan karena tidak semua masuk dalam grup wa dan perhitungan pendapatan manual yang sering terjadi perbedaan antara catatan dikertas depan rumah warga dengan pencatatan di ketua pelaksana, sehingga harus mencocokkan satu persatu agar bisa ketemu salahnya dibagian mana.

Berdasarkan permasalahan diatas di rancanglah sebuah sistem informasi di kenal istilah Sistem Development Life Cycle (SDLC). SDLC adalah proses mengembangkan, mengubah suatu sistem perangkat lunak dengan menggunakan model-model dan metodologi yang digunakan orang untuk mengembangkan sistem-sistem perangkat lunak sebelumnya (Rossa dan M.Shalahuddin, 2012:25). Salah satu metode yang di gunakan dalam implementasi sistem informasi adalah metode waterfall dimana dengan menggunakan metode waterfall ini pihak dukuh Katekan/ pemuda melakukan proses manajemen jimpitan dengan sistematis dan berurutan.

Metode air terjun atau yang sering disebut metode waterfall sering dinamakan siklus hidup klasik (*classic life cycle*), dimana hal ini menggambarkan pendekatan yang sistematis dan juga berurutan pada pengembangan perangkat lunak, dimulai dengan spesifikasi kebutuhan pengguna lalu berlanjut melalui tahapan-tahapan perencanaan (*planning*), permodelan (*modeling*), konstruksi (*construction*), serta penyerahan sistem ke para pelanggan/pengguna (*deployment*), yang diakhiri dengan dukungan pada perangkat lunak lengkap yang dihasilkan (Wijaya dan Mediriansyah, 2016:139).

Dari masalah yang telah dipaparkan diatas maka diperlukan perancangan

sistem informasi manajemen jimpitan pada dukuh katekan. Dengan adanya solusi ini diharapkan masalah yang dihadapi dapat diatasi dengan **“Perancangan Sistem Informasi Manajemen Jimpitan Berbasis Web Pada Dukuh Katekan”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian masalah di latar belakang, maka rumusan masalahnya ialah bagaimana merancang sistem informasi manajemen jimpitan berbasis web pada dukuh katekan yang bisa:

1. Melakukan pencatatan jimpitan secara online.
2. Membekup data kertas jimpitan yang hilang dan rusak, terutama saat musim hujan.
3. Membuat tampilan jadwal petugas jimpitan.
4. Menampilkan laporan keuangan jimpitan untuk hari itu dan perbulannya secara otomatis tiap bulan dengan struktur yang tidak berubah – ubah di halaman warga sebagai transparasi pelaksana dan warga.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka permasalahan pada penelitian ini disimpulkan sebagai berikut :

1. Sistem Informasi Manajemen Jimpitan Berbasis Website ini dibuat dengan PHP Native dengan bahasa pemograman utamanya berupa Hypertext Preprocessor (PHP).
2. Sistem Informasi Manajemen Jimpitan Berbasis Website ini dibuat hanya diperuntukan di Rt 01 & Rt 02, Rw 01 Dukuh Katekan.
3. Sistem Informasi Manajemen Jimpitan Berbasis Website ini membahas tentang manajemen keuangan Jimpitan di Dukuh Katekan.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan Maksud dan tujuan penelitian dilakukan ialah membuat sistem informasi berbasis *website* yang dapat membantu informasi jimpitan dan pengelolaan/ manajemen keuangan jimpitan pada dukuh katekan.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan diperoleh oleh warga dukuh katekan dari pembuatan *website*:

1. Akan kemudahan pemuda di dukuh katekan mengelola jimpitan tsb, dari penginputan jimpitan s/d pelaporan harian dan bulannya.
2. Meminalisir kertas jimpitan yang hilang atau rusak, sehingga pembayaran jimpitan bisa dipantau untuk yang hilang / rusak.
3. Mempermudah warga dukuh katekan untuk melihat jadwal jimpitan, laporan harian dan bulanan, karena dri masalah yang saya tangkap, banyak sekali warga yg bertanya atau mengeluh tidak mengetahui transparasi jimpitan baik harian atau bulanan.
4. Ketua pelaksana jimpitan tidak lagi bingung jika ada perbedaan catatan.

1.6 Metode Penelitian

Metode yang digunakan untuk memecahkan masalah penelitian adalah sebagai berikut:

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1.6.1.1 Metode Observasi

Obsevasi merupakan cara yang dilakukan dengan pengamatan langsung. Peneliti menggunakan panca indera untuk mengamati objek yang akan diamati di tempat. Peneliti diposisikan sebagai pengamat atau orang luar. Observasi bisa menjadi partisipatif, ketika peneliti bergabung dan terlibat dalam aktivitas dengan objek observasi.

1.6.1.2 Metode Wawancara

Wawancara adalah bentuk pengumpulan data yang paling umum digunakan dalam penelitian. Metode ini digunakan penulis untuk mendapatkan data yang dibutuhkan baik dengan tanya jawab atau dengan hanya bertanya saja. Wawancara dilakukan kepada ketua pemuda di dukuh katekan.

1.6.2 Metode Analisis

Analisis yang digunakan penulis dalam penelitian, analisis kebutuhan sistem (Fungsional dan Non Fungsional) dan analisis kelemahan sistem (*PIECES*) agar sistem yang akan dibuat dapat meningkatkan operasional jimpitan pada dukuh katekan.

1.6.3 Metode Perancangan

Pada tahap ini penulis melakukan pemodelan berdasarkan hasil analisis. Perancangan menentukan bagaimana suatu website menyelesaikan apa yang harus di selesaikan. Pada tahap ini dilakukan pembuatan model dari website dari pembuatan flowchart yang berisi gambaran relasi proses dalam suatu program, DFD (Data Flow Diagram) yang berisi informasi mengenai input dan output dari tiap entitas dan proses itu sendiri dan ERD (Entity Relationship Diagram) yang berisi teknis analisis data terstruktur yang melihatkan proses – proses data didalam program.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dibuat untuk mempermudah dalam penyusunan laporan penelitian ini maka sistematika penulisannya adalah sebagai berikut:

BAB I. PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat, dan sistematika penulisan.

BAB II. LANDASAN TEORI

Pada Bab ini membahas serangkaian teorinya dianggap terkait dengan penelitian yang dilakukan untuk memecahkan masalah. Meliputi Konsep dasar dari informasi, aplikasi, struktur data, dan model pengembangan aplikasi.

BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini membahas mengenai identifikasi masalah, analisis sistem, serta analisis rancangan sistem yang akan dibuat.

BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini membahas tahapan yang penulis lakukan dalam implementasi perancangan sistem, pembahasan sistem yang dibuat, dan hasil pengujian sistem.

BAB V. PENUTUP

Pada bab ini membahas mengenai saran dan kesimpulan penelitian yang telah dilakukan.