

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan sistem informasi seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi yang terbukti sangat penting untuk berbagai kegiatan perekonomian dan implementasi strategi pembangunan di berbagai bidang. Keberadaan sistem informasi kini dapat menunjang kinerja organisasi dan meningkatkan efisiensi, efektifitas dan produktivitas. Dalam era globalisasi saat ini, suatu dinas pelayanan sangat membutuhkan teknologi informasi dalam hal pembayaran yang mana salah satunya adalah sistem pembayaran retribusi daerah untuk menunjang kelancaran kegiatan pelayanan pembayaran, untuk mempercepat proses kerja sehingga lebih efektif dan efisien atau menghindari pemborosan waktu dan tenaga.

Tarif atau *user charges* atau retribusi merupakan suatu pembayaran atau sistem tagihan biaya di mana seseorang mengonsumsi suatu barang dan jasa tertentu yang disediakan oleh pemerintah daerah. [1]; Prinsipnya, pungutan yang harus dibayar penerima manfaat harus sama dengan nilai manfaat yang diterimanya. Besarnya pungutan yang **terhutang oleh perorangan** atau badan untuk jasa atau izin tertentu dihitung dengan mengalikan tarif pungutan dengan tingkat penggunaan jasa. [2]

Sentra Pendaratan Ikan Sentolo Kawat Cilacap merupakan suatu dinas yang melayani pembayaran retribusi kapal yang ada di cilacap. Pelayanan dari pembayaran yang dilakukan masih bersifat manual dan itu menjadi alasan penulis dalam pemilihan sistem pembayaran retribusi surat izin kapal sebagai dasar dari

penyusunan skripsi karena ditemukannya hal yang dapat diperbaiki dalam berjalannya pelayanan pembayaran tersebut. Hal itu meliputi kesulitan pencarian data-data kapal secara cepat, kesalahan dalam perhitungan pembayaran, dan lamanya dalam proses mencetak surat izin kapal.

Dengan ditemukannya kasus tersebut, penulis berharap atas pembuatan aplikasi sistem pembayaran retribusi surat izin kapal ini dapat digunakan sebagaimana mestinya yang bisa membantu kelancaran dalam pembayaran di Sentra Pendaratan Ikan Sentolo Kawat Cilacap.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah bagaimana merancang sistem informasi pembayaran retribusi surat izin kapal pada Sentra Pendaratan Ikan di Sentolokawat Cilacap?

1.3 Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Sistem hanya bisa digunakan oleh pegawai yang bersangkutan dalam hal pembayaran retribusi surat izin kapal.
2. Untuk mengakses sistem pembayaran retribusi surat izin kapal tersebut hanya bisa diakses menggunakan akun yang sudah didaftarkan.
3. Sistem hanya bisa diakses di Sentra Pendaratan Ikan Sentolo Kawat Cilacap.
4. Sistem hanya dapat melakukan pembayaran retribusi surat izin kapal di Sentra Pendaratan Ikan Sentolo Kawat Cilacap.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai oleh penulis dari disusunnya penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk membantu memudahkan pegawai dalam melayani pembayaran retribusi surat izin kapal di Sentra Pendaratan Ikan Sentolo Kawat Cilacap.
2. Untuk menerapkan ilmu yang didapat selama mengikuti proses belajar mengajar di Universitas AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari disusunnya Skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Objek Peneliti
 - a. Memudahkan dalam pelayanan.
 - b. Memudahkan dalam pembayaran retribusi surat izin kapal.
 - c. Menambah efektivitas dalam melayani.
2. Penulis
 - a. Meningkatkan pemahaman pengetahuan, pengalaman dalam menganalisa dan merancang sistem informasi transaksi.
 - b. Meningkatkan pemahaman dan pengetahuan dalam konsep pelayanan.
 - c. Mendapatkan gambaran secara nyata tentang tahapan-tahapan dan metode-metode yang digunakan dalam melakukan penelitian mengenai sistem informasi transaksi.

1.6 Metodologi Penelitian

Dalam penyusunan skripsi ini, perlu adanya metodologi penelitian yang tepat agar tujuan dalam penelitian dapat tercapai dan tidak terlepas dari data dan

informasi yang berhubungan dengan pokok pembahasan. Untuk itu penulis menerapkan berbagai metode penelitian, seperti:

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Merupakan metode untuk mengumpulkan data agar mendapatkan data yang akurat dan relevan tentang penelitian yang akan dilakukan. Metode yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Metode Kepustakaan

Metode pengumpulan data dan referensi melalui berbagai media keputusan, buku, jurnal penelitian, artikel, dan informasi yang berkaitan dengan judul penelitian dari internet.

2. Wawancara

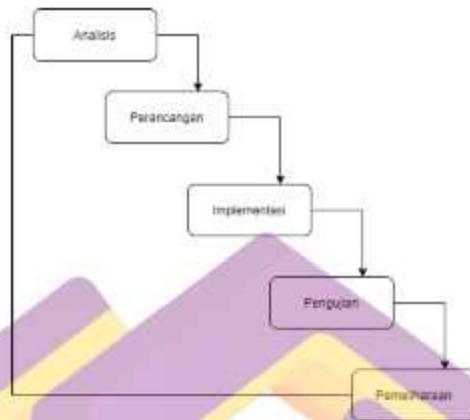
Penelitian ini mengajukan beberapa pertanyaan langsung dengan pegawai di Sentra Pendaratan Ikan Sentolo Kawat Cilacap untuk mendapatkan data dan informasi yang dibutuhkan.

3. Observasi

Penelitian ini terjun ke lokasi penelitian secara langsung untuk mendapatkan informasi yang belum didapatkan pada saat wawancara dengan pegawai.

1.6.2 Metode Pembuatan Perangkat Lunak

Metode yang digunakan dalam pengembangan perangkat lunak ini adalah metode waterfall. Alur dari metode waterfall adalah sebagai berikut:



Gambar 1.1 Metode Waterfall

1. Analisis

Pada tahap analisis, dilakukan proses pengumpulan dan kebutuhan yang lebih diintensifkan ke dalam pembangunan aplikasi. Model analisis yang digunakan adalah *PIECES* untuk menentukan suatu kelayakan pada sistem yang dibuat dengan kriteria-kriteria yaitu kinerja (*Performance*), informasi (*Information*), ekonomi (*Economic*), kontrol (*Control*), efisiensi (*Efficiency*), dan pelayanan (*Service*).

2. Perancangan

Perancangan program dibentuk dengan membagi kebutuhan-kebutuhan menjadi sistem perangkat lunak atau perangkat keras. Proses tersebut menghasilkan sebuah arsitektur sistem keseluruhan. Dalam perancangan menggunakan ERD (Entity Relationship Diagram) dan DFD (Data Flow Diagram).

3. Implementasi

Implementasi dilakukan dengan pengaplikasian sistem menggunakan perangkat lunak dan perangkat keras sesuai dengan perancangan yang telah

dilakukan. Dalam sistem ini implementasi pada server menggunakan Visual Studio 2013 sebagai rancangan UI (*User Interface*) aplikasi berbasis desktop dengan Visual Basic sebagai bahasa pemrograman, dan MySQL sebagai database.

4. Pengujian

Dalam tahap ini, pengujian menggunakan skenario Black Box testing agar memperoleh data yang ditampilkan sesuai dengan yang diharapkan dan sesuai dengan kondisi yang ada.

5. Pemeliharaan

Pemeliharaan dilakukan terhadap kesalahan-kesalahan yang terjadi pada perangkat lunak yang dibangun. Pemeliharaan mencakup perbaikan atas implementasi unit sistem dan peningkatan jasa sistem sebagai kebutuhan baru ditemukan.

1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan pada skripsi ini terdiri dari lima bab dengan masing-masing bab mempunyai beberapa sub pokok bahasan. Sistematika penulisan skripsi ini yaitu:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini dijelaskan tentang penelitian secara umum yang terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini diuraikan dasar teori yang digunakan sebagai landasan dalam penelitian.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini membahas tentang identifikasi masalah, analisis kebutuhan aplikasi, pengambilan data yang diperlukan, kebutuhan hardware dan software, serta perancangan aplikasi yang dilakukan dalam penelitian.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas mengenai hasil analisa, implementasi, serta pengujian sistem informasi transaksi.

BAB V PENUTUP

Dalam bab ini dipaparkan kesimpulan yang didapat dan saran-saran yang dianggap perlu untuk memperbaiki kekurangan pada sistem yang telah dibuat agar dapat digunakan untuk pengembangan sistem selanjutnya.

