

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kebutuhan masyarakat di era digital akan pemanfaatan teknologi dapat dikatakan sebagai kebutuhan penting bahkan sebagian masyarakat menyamakannya dengan kebutuhan primer. Hal itu dikarenakan pada abad sekarang ini perkembangan komputer sangat pesat yang ditandai dengan ditemukannya berbagai *Hardware* dan *Software* komputer, ditambah lagi dengan era globalisasi yang dialami oleh instansi pendidikan diarahkan untuk dikomputerisasikan, sehingga tidak mengherankan bila sebuah instansi pendidikan membutuhkan sistem komputerisasi dalam melaksanakan tugasnya untuk melihat informasi dan melakukan pengolahan data administrasi keuangan. Mengingat dengan semakin banyaknya data yang harus diolah maka dirasa perlu untuk mempersiapkan sistem komputerisasi pengolahan data administrasi keuangan sehingga dapat memperlancar dan mempermudah sekolah dalam melihat informasi administrasi keuangan.

Administrasi keuangan sekolah merupakan hal yang paling sensitif diantara stakeholder sekolah, oleh karenanya perlu dikelola dan dicatat sebaik mungkin demi transparansi publik.

Seperti halnya di Sekolah Menengah Kejuruan Utama Bakti Palembang, pemanfaatan teknologi komputer dan informasi masih sangat minim terutama di bagian pengolahan administrasi keuangan sekolah. Saat ini di sekolah tersebut pencatatan dan pengolahan data pembayaran dan pengeluaran SPP dan DSP masih menggunakan pencatatan konvensional yang dicatat kedalam buku, Siswa melakukan pembayaran kepada petugas tata usaha, yang kemudian dicatat dalam pembukuan. Dimana dalam tersebut terdapat banyak siswa dan jenis pembayaran menyebabkan banyak pembukuan yang harus dibuat. Dampaknya ialah menyulitkan petugas apabila sedang melakukan pengecekan dan mencari data yang dibutuhkan. Dari data pembukuan tersebut petugas tata usaha menyerahkan

kepada bendahara untuk dibuatkan laporan keuangan. Dimana dalam membuat laporan keuangan ini bendahara harus memindahkan data dari pembukuan kedalam komputer dalam bentuk *excel*. Yang mana proses pemindahan data ini membutuhkan waktu yang lebih lama. Sehingga berdampak pada laporan keuangan yang dihasilkan tidak tertata dengan baik dan tidak terselaikan dengan tepat waktu. Begitupun pencatatan dan pengolahan data penerimaan dan pengeluaran BOS sudah menggunakan komputer yaitu dengan *Microsoft Excel* sebagai alat bantu dan alat hitung, tetapi belum terintegrasi dengan baik. sehingga dalam pengerjaannya kurang efektif dan efisien dan juga sering ditemukannya masalah-masalah seperti ketidakakuratan data, kesalahan dalam pencatatan data, kesulitan dalam pencarian data karena membutuhkan waktu yang lama, kehilangan atau kerusakan data karena media penyimpanannya belum terkomputerisasi dan terintegrasi satu sama lain serta tidak menyediakan informasi berupa kwintansi pembayaran yang ditujukan untuk siswa sebagai bukti pembayaran dan penyampaian laporan keuangan siswa kepada kepala sekolah masih dirasa kurang cepat.

Berdasarkan hal tersebut, maka pada penelitian Tugas Akhir ini akan dibangun “**Sistem Informasi Administrasi Keuangan Pada SMK Utama Bakti Palembang**”. Sistem informasi administrasi keuangan berbasis website ini akan memberikan “wadah” yang sama bagi pelaku yang menggunakan sistem tersebut, untuk melangsungkan proses operasional keuangan. Dimana, sistem ini nantinya diharapkan dapat mempermudah dalam mengelola administrasi keuangan sekolah menjadi lebih cepat, tepat dan akurat.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas maka dapat dirumuskan permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini yaitu bagaimana membuat sistem informasi administrasi keuangan terkomputerisasi berbasis *website* pada SMK Utama Bakti Palembang, sehingga laporan dan informasi yang cepat dan akurat dapat dihasilkan dari sistem tersebut.

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Pembayaran siswa meliputi iuran bulanan (SPP) dan Dana Sumbangan Pembangunan (DSP)
2. Penggajian guru yayasan dan guru tidak tetap
3. Sistem ini digunakan oleh petugas TU (Administrator), bendahara komite, bendahara TU, Ketua Komite dan Kepala Sekolah
4. Metode yang digunakan pada pengembangan sistem informasi administrasi keuangan ini adalah metode *Prototype*.
5. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah *PHP* dan pengelolaan data menggunakan *MySQL*.
6. Sistem yang akan dibangun berupa *web based application*.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah Membangun sistem informasi administrasi keuangan terkomputerisasi berbasis *website* pada SMK Utama Bakti Palembang serta memudahkan proses pelaporan informasi yang cepat dan akurat.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Dapat memberikan informasi mengenai dana pemasukan dan pengeluaran yang akurat dan cepat.
2. Membantu proses administrasi keuangan di SMK Utama Bakti Palembang.
3. Membantu instansi memberikan dalam penyajian laporan keuangan secara transparan.
4. Dapat meningkatkan daya saing instansi pendidikan.

1.6 Metodologi Penelitian

1.6.1 Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian dilakukan pada SMK Utama Bakti. Jl.STM UB Lebong Siarang RT. 49 RW. 06 Kel. Sukajaya Kec. Sukarami Kota Palembang.

1.6.2 Metode Pengumpulan Data

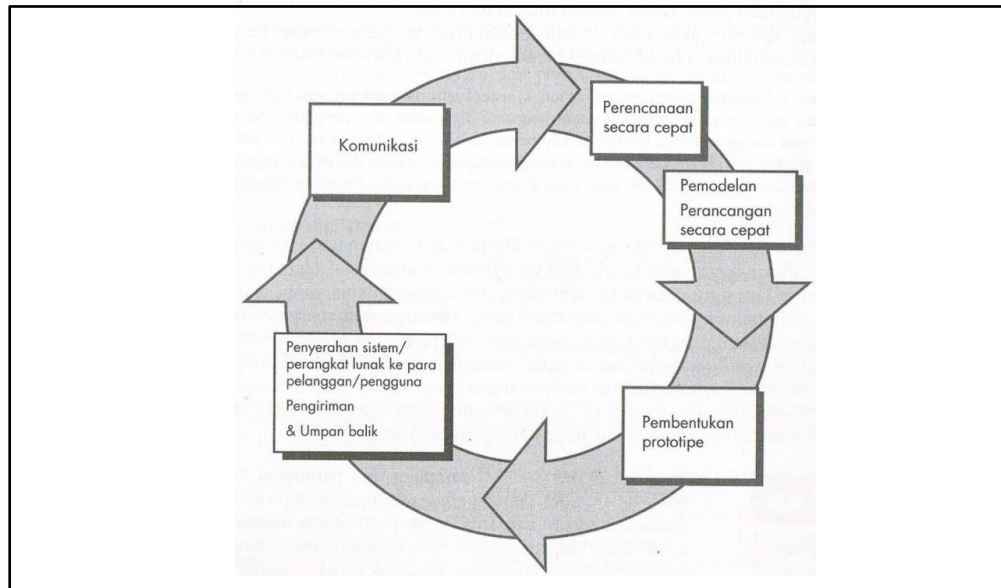
Adapun teknik-teknik pengambilan data yang peneliti lakukan dalam penelitian adalah sebagai berikut:

1. Observasi langsung terhadap alur proses yang sedang berjalan pada SMK Utama Bakti untuk memperoleh informasi dan permasalahan yang nantinya akan diperoleh data – data penting dari tempat penelitian.
2. Wawancara untuk mencari dan mengumpulkan data dengan cara langsung berbicara dengan Petugas TU dan Bendahara Sekolah, data yang di dapatkan berupa informasi keuangan dan data siswa.
3. Dokumentasi data yang dilakukan dengan mengamati dokumen yang dimiliki dan disediakan oleh SMK Utama Bakti Palembang untuk diolah peneliti.
4. Studi Pustaka dengan mengumpulkan data melalui buku. Literatur ilmiah, maupun referensi internet yang berhubungan dengan penelitian.

1.6.3 Metode Pengembangan Sistem

Adapun teknik yang digunakan untuk pembangunan sistem adalah model *Prototype*. Metode pengembangan perangkat lunak yang memungkinkan adanya interaksi antara pengembang sistem dengan pengguna sistem, sehingga dapat mengatasi ketidakserasian antara pengembang dan pengguna (Pressman, 2012:51).

Metode *Prototype* mengizinkan pengguna untuk melihat bagaimana sistem dapat mendukung kinerja dengan baik, dan memungkinkan untuk mendapatkan ide bagi kebutuhan, sehingga identifikasi spesifikasi kebutuhan yang rinci untuk fungsi-fungsi dan fitur yang nantinya akan dimiliki perangkat lunak yang dikembangkan.



(Sumber: Roger S. Pressman, 2012:51)

Gambar 1.1 Model *Prototype*

Metode ini terdiri dari beberapa tahap yaitu *Communication*, *Planning*, *Modeling (analysis and design)*, *Construction (code and test)*, dan *Deployment (delivery and feedback)*.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah mengetahui dan mengikuti pembahasan serta format penulisan skripsi ini, maka peneliti membagi tahapan atau sistematika yang merupakan kerangka dan pedoman dalam melakukan penulisan dan tahap - tahap kegiatan sesuai dengan ruang lingkup yang dijelaskan sebelumnya secara garis besar, yang dibagi menjadi beberapa bab yaitu sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, metodologi penelitian, tujuan dan manfaat, serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Berisi teori-teori keilmuan yang mendasari masalah yang diteliti, yang terdiri dari teori-teori dasar / umum dan teori-teori khusus.

BAB III ANALISIS DAN DESAIN

Pada bab ini menjelaskan mengenai Metode pengumpulan data/Metode penelitian, Lokasi dan Waktu, Teknik Analisis.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN SISTEM

Pada bab ini menjelaskan struktur organisasi, jabaran tugas dan wewenang, analisis masalah sistem yang berjalan, analisis hasil solusi, dan analisis kebutuhan sistem usulan.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini menguraikan beberapa simpulan dari pembahasan masalah pada bab-bab sebelumnya serta memberikan saran yang bisa bermanfaat bagi penyusun

