

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sekarang ini perkembangan teknologi informasi mengalami kemajuan yang sangat pesat. Perkembangan itu terjadi di berbagai bidang, tidak terkecuali dengan teknologi komputer. Komputer menjadi alat bantu mutlak yang berhubungan dengan pengolahan informasi, maupun penunjang dalam sistem pengambilan keputusan.

Dalam dunia pendidikan, komputer bisa menjadi alat bantu dalam proses pembelajaran dan perkembangan sekolah. Mengingat semakin banyaknya informasi yang diinginkan manusia dan didukung oleh perkembangan teknologi yang semakin maju, baik pada perangkat keras (hardware) maupun perangkat lunak (software), maka komputer dipakai untuk menyajikan informasi, salah satunya untuk menyajikan informasi terkait keuangan pada sekolah.

Adapun pelaksanaan pengolahan data pemasukan dan pengeluaran keuangan, dalam hal ini yang dilakukan oleh bagian keuangan pada SMP IT AL-BINA PANGKALPINANG masih manual, sehingga mengakibatkan rekapitulasi dan pelaporan membutuhkan waktu lama, sering terjadi kesalahan dalam perhitungan, penulisan data-data pada dokumen keluaran sering berbeda (inkonsistensi) untuk data yang sama, terjadi pengetikan data yang berulang-ulang (redudansi), arsip laporan sulit ditemukan, tidak lengkap, hilang atau rusak. Ditambah pula dengan laporan bulanan yang dihasilkan kurang akurat, karena data diolah secara manual dengan bantuan Microsoft Excel yang mengakibatkan implementasi menjadi rumit dan membutuhkan waktu yang lama apabila sewaktu-waktu diminta oleh Yayasan.

Berdasarkan beberapa hal diatas, maka penulis mencoba untuk membuat penelitian yang berjudul **“Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Pemasukan Keuangan pada SMP IT AL-BINA PANGKALPINANG dengan Metodologi Berorientasi Objek “**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah yang dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana membangun sistem informasi yang dapat memudahkan bagian keuangan untuk mengatasi kelemahan-kelemahan yang sering terjadi, seperti kesalahan penulisan, kesalahan penghitungan, data-data yang hilang, kurang lengkap atau rusak dan sulitnya dalam menemukan data-data yang sewaktu-waktu dibutuhkan.
2. Bagaimana membangun sistem informasi yang dapat menampilkan dan memberikan pelaporan pemasukan keuangan sekolah serta laporan akhir bulanan yang tertib, efisien, efektif, akurat dan relevan.
3. Bagaimana merancang sistem informasi pengolahan pemasukan keuangan yang sesuai dengan prosedur pada SMP IT AL-BINA Pangkalpinang.

1.3 Maksud dan Tujuan

Tujuan dan manfaat “Analisa dan Perancangan Sistem Informasi Pemasukan Keuangan pada SMP IT AL-BINA PANGKALPINANG dengan Metodologi Berorientasi Objek “ sebagai berikut :

1. Memberikan informasi kepada Kepala Sekolah dan Yayasan selaku penanggung jawab sekolah dari bagian keuangan sebagai hasil pengelolaan pemasukan keuangan dalam pelaksanaan kegiatan sekolah sehingga tercipta komunikasi dua arah tentang perkembangan dana pemasukan yang dilakukan dalam tiap-tiap kegiatan pembelajaran.
2. Memberikan informasi kesesuaian pemasukan dana keuangan dengan Rencana Anggaran Belanja (RAB) yang telah ditetapkan.
3. Memberikan laporan yang menyajikan arus informasi secara terus-menerus kepada masing-masing level manajemen yang sangat diperlukan dalam mengambil keputusan dan melakukan pemantauan.

4. Memberikan informasi yang akurat dan *real time* kepada pimpinan perusahaan untuk mengidentifikasi kebutuhan-kebutuhan pendukung untuk perkembangan sekolah baik modal, sumber daya manusia maupun infrastrukturnya.

1.4 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian yang dilakukan penulis bertujuan untuk memperoleh fakta berupa data atau informasi yang tepat dan akurat, mengolah fakta tersebut dan memberikan gambaran yang cukup jelas tentang objek penelitian. Metodologi penelitian ini dapat memudahkan dalam melakukan perancangan suatu sistem informasi yang terdiri dari:

1.4.1 Model Pengembangan Perangkat Lunak

Adapun model dari pengembangan perangkat lunak yang akan digunakan pada penelitian kali ini adalah model prototype. Metode Prototype merupakan suatu paradigma baru dalam metode pengembangan perangkat lunak dimana metode ini tidak hanya sekedar evolusi dalam dunia pengembangan perangkat lunak, tetapi juga merevolusi metode pengembangan perangkat lunak yang lama yaitu sistem sekuensial yang biasa dikenal dengan nama SDLC atau waterfall development model. Model prototype memiliki tahapan-tahapan yaitu :

- a. Mendengarkan pelanggan
- b. Merancang dan membuat prototype
- c. Uji coba

1.4.2 Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Pada penelitian ini penulis melakukan analisa dan perancangan sistem dengan menggunakan metodologi berorientasi objek.

1.4.3 Alat Bantu Pengembangan Sistem

Untuk alat bantu pengembangan sistem nya penulis menggunakan *Unified Modelling Language* (UML). Adapun diagram-diagram yang akan digunakan adalah activity diagram, usecase diagram, sequence diagram dan class diagram

1.5 Batasan Masalah

Batasan masalah diperlukan agar pembahasan terfokus dan sesuai dengan yang diharapkan, pembahasan ini dibatasi hanya pada masalah-masalah sebagai berikut:

- a. Sistem yang akan digunakan hanya untuk pengolahan data pemasukan yang meliputi pemasukan SPP, Kegiatan 1 Tahun, Infaq Sarpras yang harus dipertanggung jawabkan oleh bagian keuangan SMP IT AL-BINA.
- b. Sistem yang akan digunakan hanya untuk menyajikan laporan transaksi pada pemasukan yang meliputi laporan tiap item pemasukan keuangan, periodis dan akhir pengeluaran pada tiap akhir bulan.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan penelitian skripsi ini disajikan dalam beberapa bab dan setiap bab terdiri dari sub-sub bab yang tersusun dengan garis besar sebagian berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menggambarkan tentang latar belakang, identifikasi masalah, maksud dan tujuan, metodologi penelitian, batasan masalah dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan tentang teori umum mengenai pengertian sistem, bentuk dasar sistem, karakteristik sistem, klasifikasi sistem, pengertian informasi, konsep dasar informasi, komponen sistem informasi, pengertian sistem informasi, analisa dan perancangan sistem informasi berorientasi objek dengan UML, analisa berorientasi objek, use case diagram, activity diagram, sequence diagram, class diagram, package diagram, perancangan berorientasi objek, pengertian model pengembangan perangkat lunak, metode pengembangan perangkat lunak, tools pengembangan perangkat lunak, dan tinjauan penelitian sebelumnya.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini membahas terkait model pengembangan sistem, metode pengembangan sistem, tools pengembangan sistem.

BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menjelaskan secara rinci tentang struktur organisasi, tugas dan wewenang, analisa proses bisnis, analisa keluaran, analisa masukan, identifikasi kebutuhan, activity diagram, use case diagram, deskripsi use case. Sedangkan rancangan sistem menjelaskan tentang: Entity Relationship Diagram (ERD), transformasi ERD ke Logical Record Structure (LRS), LRS, tabel dan spesifikasi basis data. Rancangan antar muka terdiri dari rancangan keluaran, rancangan masukan, rancangan dialog layar dan sequence diagram.

BAB V PENUTUP

Dalam bab ini berisi kesimpulan dan saran yang diharapkan oleh penulis agar menghasilkan sistem informasi pengolahan data transaksi keuangan yang akurat dan optimal.