

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Teknologi dan Informasi merupakan dua hal yang tidak dapat dipisahkan saat ini. Hal ini terlihat dari proses untuk mendapatkan informasi yang dapat diperoleh secara cepat, tepat, dan akurat dengan didukung oleh kemajuan teknologi yang semakin canggih. Kemajuan teknologi ini membuat banyak perusahaan yang menggunakan teknologi berbasis komputer dan jaringan untuk membantu pekerjaannya karena bersifat efektif dan efisien.

Badan Pengelola Keuangan dan Aset Daerah (BPKAD) merupakan salah satu Badan yang ada di Walikota Palembang yang merupakan suatu instansi pemerintah yang sangat berpengaruh dalam Pemerintahan Kota Palembang. terutama di bagian pelayananberkas surat perintah membayar (SPM).Surat Perintah Membayar (SPM) adalah dokumen yang diterbitkan oleh Pengguna Anggaran/Kuasa Pengguna Anggaran atau pejabat lain yang ditunjuk untuk mencairkan dana yang bersumber dari Daftar Isian Pelaksanaan Anggaran (DIPA) atau dokumen lain yang dipersamakan.

Pada Badan Pengelola Keuangan dan Aset Daerah (BPKAD) selama ini belum memiliki sistem yang memadai pada pendataan register surat perintah membayar, sehingga masih dengan cara pencatatan tertulis ke dalam buku agenda

yang dimana akan menghabiskan waktu untuk mencatat data spm tersebut. Dalam satu hari rata-rata berkas surat perintah membayar yang masuk ada empat puluh. Permasalahan yang timbul saat ini adalah dengan masih dilakukan secara manual, menyebabkan kemungkinan buku hilang dan rusak sewaktu-waktu diperlukan, apabila bagian Kasubbid Pembendaharaan ingin meminta data masih menggunakan pencarian dengan cara satu persatu, hal ini tentu saja membutuhkan waktu yang lama karena data yang dibutuhkan harus di cari satu-persatu secara manual.

Untuk membantu mengatasi masalah tersebut, maka dibuatlah sebuah sistem informasi yang lebih terintegrasi dengan menggunakan Microsoft Visual Studio. Netbahasa pemrograman C# sehingga lebih efektif dan efisien yang dapat membantu dalam proses pendataan register surat perintah membayar (SPM) lebih cepat dan tepat serta mempermudah dalam pembuatan laporan.

Hal inilah yang mendorong penulis untuk membuat Tugas Akhir ini dengan judul **“Sistem Informasi Register Surat Perintah Membayar Pada Kantor Badan Pengelola Keuangan dan Aset Daerah“**.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang dijelaskan diatas, maka penulis membuat rumusan permasalahan pada penelitian ini yaitu, “Bagaimana membuat Sistem Informasi Register Surat Perintah Membayar Pada Kantor BPKAD?”

### **1.3. Batasan Masalah**

Untuk mempermudah dalam pembahasan dari penulisan tugas akhir ini, supaya lebih terarah dan tidak menyimpang dari masalah yang ada, maka permasalahan dibatasi hanya meliputi data skpd, data register, verifikasi spm, data spm serta laporan yang dihasilkan meliputi laporandata register, laporan data register yang ditolak dan data spm.

### **1.4. Tujuan & Manfaat Penelitian**

#### **1.4.1. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan sistem informasi register surat perintah membayar pada kantor BPKAD menggunakan bahasa pemrograman C# sehingga dapat memberikan kemudahan dalam memperoleh informasi mengenai data register yang masuk secara cepat dan tepat serta mempermudah dalam pembuatan laporan.

#### **1.4.2. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

##### **1. Manfaat bagi Akademik**

Dapat dijadikan bahan referensi bacaan pustaka di Univesitas Bina Darma dalam penulisan tugas akhir selanjutnya.

##### **2. Manfaat bagi kantor BPKAD**

- 1) Pengolahan dan proses input data surat menjadi lebih efektif.
- 2) Memudahkan pegawai untuk melakukan proses penginputan, penghapusan dan penggantian data apabila terjadi kesalahan dalam memasukkan data.

- 3) Untuk mempermudah pegawai dalam pencarian data spm secara cepat dan mudah serta proses pembuatan laporan akan menjadi lebih mudah.

### 3. Manfaat bagi Penulis

Menambah pengetahuan dan pengalaman dalam bidang penelitian dan pembuatan sistem.

## **1.5. Metodologi Penelitian**

### **1.5.1. Tempat dan Waktu Penelitian**

Lokasi penelitian dan pengambilan data dilakukan di Kantor Badan Pengelola Keuangan dan Aset Daerah di Jalan Sekanak No.46, 22 Ilir, Bukit Kecil, Kota Palembang, Sumatera Selatan. Waktu penelitian dilakukan dari bulan Januari 2019 sampai bulan Februari 2019.

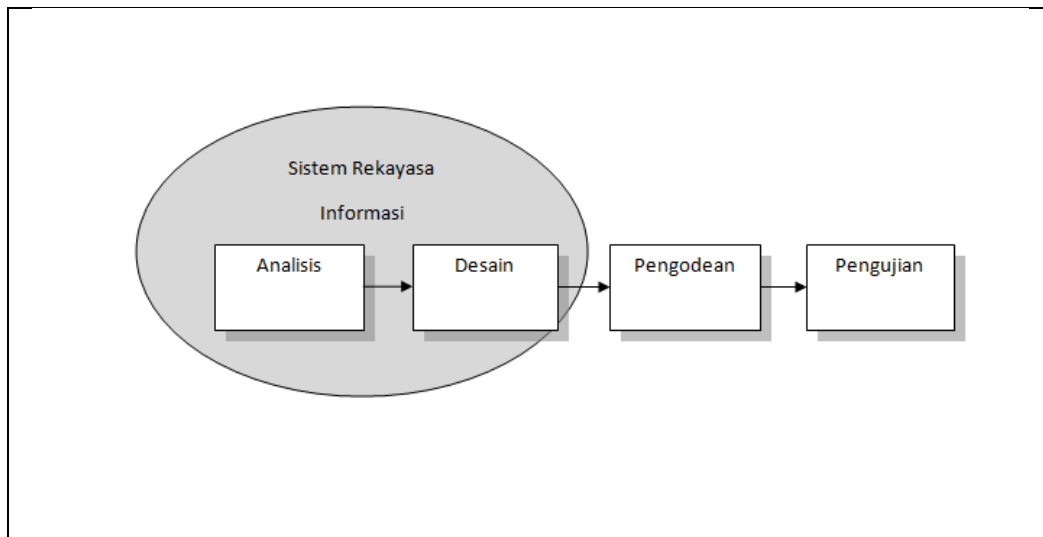
### **1.5.2. Metode Pengumpulan Data**

Adapun metode penelitian yang digunakan penulis adalah :

1. Metode observasi yaitu kegiatan pengamatan secara langsung terhadap kegiatan yang sedang dilakukan di kantor BPKAD dengan meneliti jenis-jenis surat perintah membayar.
2. Metode interview (wawancara) yaitu dengan mengadakan tanya jawab langsung dengan Kasubbid verifikasi kantor BPKAD.
3. Studi Pustaka yaitu dengan mengumpulkandan mempelajari buku-buku yang berkaitan dengan program sistem yang dibuat.

### 1.5.3. Metode Pengembangan Sistem

Dalam pembuatan sistem ini penulis menggunakan metode pengembangan sistem yaitu Metode Waterfall menurut Rosa A.S (2015 : 28) Model SDLC air terjun (*waterfall*) sering juga disebut model sekuensial linier (*sequential linear*) atau alur hidup klasik (*classic life cycle*). Model air terjun menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisis, desain, pengodean, pengujian, dan tahap pendukung (*support*). Berikut adalah gambar model air terjun:



Gambar 3.1. Metode Waterfall

#### 1. Analisis kebutuhan perangkat lunak

Proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara intensif untuk memesifikasikan kebutuhan perangkat lunak agar dapat dipahami perangkat lunak seperti apa yang dibutuhkan oleh *user*. Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak pada tahap ini perlu untuk didokumentasikan.

#### 2. Desain

Desain perangkat lunak adalah proses multi langkah yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antarmuka, dan prosedur pengodean. Tahap ini mentranslasi kebutuhan perangkat lunak dari tahap analisis kebutuhan ke representasi desain agar dapat diimplementasikan menjadi program pada tahap selanjutnya. Desain perangkat lunak yang dihasilkan pada tahap ini juga perlu didokumentasikan.

### 3. Pembuatan kode program

Desain harus ditranslasikan ke dalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain.

### 4. Pengujian

Pengujian fokus pada perangkat lunak secara dari segi logik dan fungsional dan memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (*error*) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan.

### 5. Pendukung (*support*) atau pemeliharaan (*maintenance*)

Tidak menutup kemungkinan sebuah perangkat lunak mengalami perubahan ketika sudah dikirimkan ke user. Perubahan bisa terjadi karena adanya kesalahan yang muncul dan tidak terdeteksi saat pengujian atau perangkat lunak harus beradaptasi dengan lingkungan baru. Tahap pendukung atau pemeliharaan dapatmengulangi proses pengembangan mulai dari analisis spesifikasi untuk

perubahan perangkat lunak yang sudah ada, tapi tidak untuk membuat perangkat lunak baru.

## **1.6. Sistematika Penulisan**

Untuk mempermudah penulisan tugas akhir ini, penulis membuat suatu sistematika penulisan yang terdiri dari:

### **BAB I Pendahuluan**

Dalam bab ini penulis menguraikan Latar Belakang, Identifikasi Masalah, Maksud dan Tujuan Penulisan, Metode Penelitian dan Sistematika Penulisan.

### **BAB II Tinjauan Pustaka**

Dalam bab ini akan dibahas tentang sejarah singkat BPKAD, visi dan misi, struktur organisasi, serta tanggung jawab dan tugas-tugas yang berwenang.

### **BAB III Analisis dan Perancangan**

Dalam bab ini berisi tentang perancangan sistem yang akan dibangun dan langkah-langkah merancang sistem informasi register spm pada kantor BPKAD Kota Palembang.

### **BAB IV Hasil dan Pembahasan**

Dalam bab ini berisi uraian penjelasan mengenai hasil dan pembahasan yaitu proses sistem yang dibuat dan informasi yang dihasilkan..

### **BAB V Kesimpulan dan Saran**

Berisi uraian tentang kesimpulan serta saran dari semua kegiatan pembuatan tugas akhir.