

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kehidupan manusia sangat dipengaruhi oleh kemajuan teknologi dan internet. Kehidupan modern tidak dapat dihindari kemajuan teknologi, karena kemajuan ilmu pengetahuan selalu mengikutinya. Setiap inovasi dirancang untuk menguntungkan kehidupan manusia. Oetomo mengatakan bahwa teknologi internet telah mengubah pola kehidupan sehari-hari karena memungkinkan semua jenis kegiatan dilakukan, membuat bumi seperti desa kecil yang tidak pernah tidur.

Perangkat mobile seperti ponsel, yang dapat digunakan untuk berkomunikasi dan melakukan aktivitas pribadi, dapat mempermudah mobilitas kegiatan siswa. Android, yang sifatnya open source, memudahkan pengembangan aplikasi mobile. Tujuan penelitian ini adalah untuk membuat aplikasi keuangan yang dapat digunakan di ponsel siswa. Siswa akan dapat menggunakan ponsel mereka untuk membuat catatan keuangan pribadi dan memeriksa posisi keuangan mereka saat ini.

Pencatatan keuangan diperlukan untuk mengatasi masalah keuangan yang sering terjadi di perguruan tinggi, seperti dana yang disetujui tidak pernah cukup untuk memenuhi kebutuhan ormawa, dan terkadang tidak jelas untuk apa dana digunakan, sehingga pengeluaran ormawa selalu lebih besar dari dana yang diberikan.

Masalah ini disebabkan oleh fakta bahwa Ormawa seringkali membelanjakan uang tanpa memperhitungkan semua biaya. Untuk mencapai semua tujuan, sangat penting untuk memiliki pengelolaan keuangan yang baik. Setiap ormawa harus memiliki catatan semua pengajuan dan pendapatan mereka agar mereka dapat mengelola keuangan mereka dengan baik.

Aplikasi pencatatan keuangan ormawa berbasis web dengan notifikasi dan infografis, adalah salah satu aplikasi yang memenuhi persyaratan tersebut. Untuk mengakses situs web pencatatan keuangan Ormawa, yang digunakan untuk menghitung pendapatan dan pengeluaran, diharapkan dapat membantu pengguna dalam mengelola keuangan ormawa pada saat mengajukan proposal Ormawa. Dari masalah-masalah tersebut, peneliti ingin membuat sistem informasi akuntansi pencatatan keuangan yang menggunakan PHP dan MySQL sebagai database. Diharapkan sistem ini akan membuat pencatatan dan laporan keuangan lebih mudah dan efisien.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka penulis memilih judul “Perancangan Sistem Informasi Pencatatan Keuangan Organisasi Mahasiswa (ORMAWA) Universitas Bina Darma” agar setiap pengguna dapat mengelola keuangannya secara lebih detail dan menyeluruh dalam hal pengeluaran keuangan dan pengelolaan keuangan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dari Perancangan sistem informasi akuntansi pencatatan keuangan ormawa Universitas Bina Darma: Bagaimana mengimplementasikan aplikasi Keuangan berbasis web yang dapat memudahkan organisasi mahasiswa mengajukan proposal pengajuan dana dan mencatat biaya pengajuan dan penerimaan?

1.3 Batasan Masalah

Demi menjaga fokus penulisan agar tidak menyimpang dari masalah yang ada, penulis mengatur batasan permasalahan pada proses pembuatan sistem, yang mencakup hal-hal berikut:

- 1) Ruang lingkup hanya sebatas pada bagian direktorat kemahasiswaan dan ormawa

Universitas Bina Darma dan pada laporan pengeluaran keuangan.

- 2) Membatasi pengambilan sampel pada organisasi mahasiswa 2 himpunan dan 2 ukm.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.4.1 Tujuan Penelitian

Berdasarkan penjelasan di atas, tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan sebuah aplikasi web yang memungkinkan individu maupun kelompok untuk mencatat pengeluaran keuangan dan melakukan pengecekan secara real-time terhadap jumlah uang yang telah dikeluarkan.

1.4.2 Manfaat Penelitian

- a) Bagi Universitas

Dengan ini akan dapat membantu melakukan pengecekan pengeluaran untuk organisasi mahasiswa

- b) Bagi Ormawa

Dengan ini akan dapat membantu melakukan pengajuan proposal dan pengecekan pengeluaran mereka.

- c) Bagi Peneliti

Manfaat penelitian bagi peneliti awal untuk memperluas basis pengetahuan. Alasan terpenting bagi seorang peneliti untuk melakukan penelitian adalah untuk mempelajari lebih banyak hal atau materi.

1.5 Metode Penelitian

1.5.1 Waktu dan Tempat penelitian

- 1) Waktu Penelitian

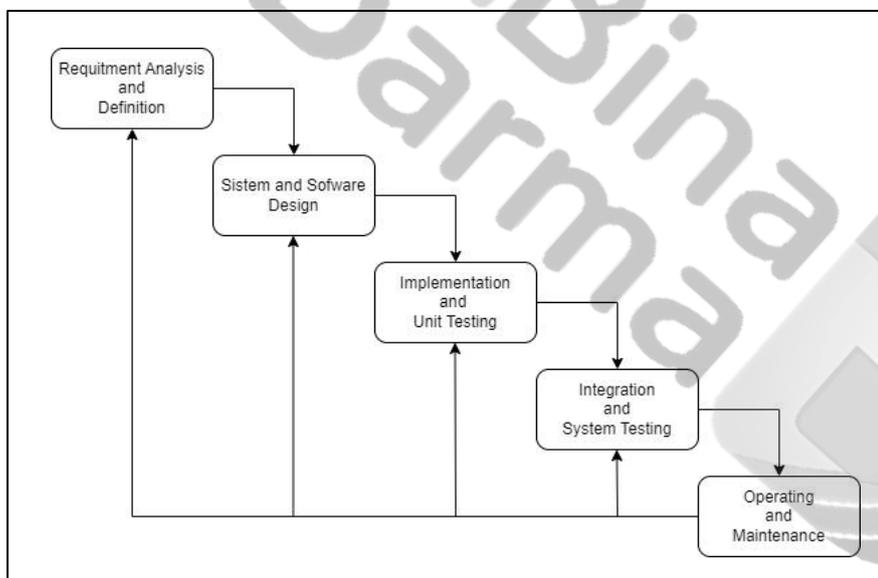
Waktu penelitian dilakukan pada tanggal 01 mei – 31 juli 2023.

- 2) Tempat Penelitian

Lokasi penelitian dan pengambilan data dilakukan di Direktorat Kemahasiswaan Universitas Bina Darma.

1.5.2 Metode Waterfall

Untuk membangun sistem secara keseluruhan, beberapa langkah harus dilakukan. Metode pengembangan perangkat lunak, juga dikenal sebagai metode waterfall, adalah yang paling tua karena sangat alami. Metode air terjun adalah pendekatan SDLC tertua yang digunakan. Alur metode waterfall terdiri dari proses perencanaan, analisis, desain, dan implementasi sistem, yang dilakukan secara berurutan.



Gambar 1.1 Metode Waterfall

Metode ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan sistematis. Ini dimulai dengan analisis, perancangan, pengkodean, pengujian/verifikasi, dan pemeliharaan setelah memenuhi kebutuhan sistem. Air terjun juga disebut karena setiap fase harus diselesaikan secara bertahap karena tidak mungkin melompat ke fase berikutnya..

Ian Sommerville (2011) menguraikan bahwa pendekatan waterfall terdiri dari lima fase: pengidentifikasian dan penetapan kebutuhan; perancangan sistem dan

perangkat lunak; pelaksanaan serta pengujian unit; penyatuan dan pengujian sistem; serta penggunaan dan perawatan.

Tahapan Dalam Melakukan Metode *Waterfall*

a) *Requirement Analysis and Definition*

Pengembang harus mengetahui kebutuhan pengguna sebelum membuat perangkat lunak. Dengan menggunakan metode seperti observasi, percakapan, survei, dan wawancara, antara lain, data dapat dikumpulkan dan kemudian diproses untuk mendapatkan data atau informasi lengkap tentang spesifikasi kebutuhan pengguna untuk perangkat lunak yang akan dibuat.

b) *System and Software Design*

Pada langkah ini, informasi tentang spesifikasi kebutuhan dari analisis kebutuhan dianalisis dan kemudian diterjemahkan ke dalam desain pengembangan. Perencanaan desain dilakukan untuk memberi tahu Anda apa yang harus dilakukan. Fase ini juga membantu pengembang menyiapkan perangkat keras yang dibutuhkan untuk membangun arsitektur sistem perangkat lunak secara keseluruhan.

c) *Implementation and Unit Testing*

Pemrograman mencakup langkah-langkah implementasi unit dan pengujiannya. Untuk memastikan apakah modul memenuhi kriteria yang diinginkan, tahap pembuatan perangkat lunak membaginya menjadi modul-modul kecil yang kemudian dirakit lagi.

d) *Integration and System Testing*

Setelah semua unit atau modul yang telah dikembangkan dan diuji diintegrasikan ke dalam sistem secara keseluruhan, tahap implementasi dimulai. Setelah proses ini

selesai, sistem secara keseluruhan diperiksa dan diuji untuk mengidentifikasi potensi kesalahan dan kegagalan.

e) *Operation and Maintenance*

Tahap akhir dalam metode waterfall adalah pemeliharaan perangkat lunak pengguna. Dalam tahap ini, pengembang memiliki kesempatan untuk memperbaiki kesalahan yang mungkin tidak terdeteksi pada tahap sebelumnya. Aktivitas dalam pemeliharaan mencakup pemecahan masalah, meningkatkan komponen implementasi sistem, serta menyesuaikan sistem agar sesuai dengan kebutuhan.

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk memastikan bahwa tulisan ilmiah ini terkonsentrasi pada masalah utama dan menghindari berbicara tentang masalah lain, penulis mengikuti sistem penulisan berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Penulis membahas latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaatnya, dan metode penelitian serta sistematika menulis dalam bab ini.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini membahas subjek penelitian, dasar teori, dan perangkat lunak yang digunakan dalam perancangan sistem informasi akuntansi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini membahas analisis objek penelitian dan perancangan sistem yang dibuat penulis.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas metodologi penelitian, diskusi, dan prosedur perancangan sistem informasi akuntansi pencatatan keuangan Ormawa.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bagian penutup dari tugas akhir penelitian yang ditulis oleh peneliti menyelesaikan masalah dengan isi bab sebelumnya. Pada bagian akhir, peneliti memberikan penjelasan singkat tentang hasil penelitian.

