

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Transaksi adalah kegiatan yang mempengaruhi posisi keuangan suatu usaha di setiap lembaga yang dapat diukur dengan satuan uang. Di dalam akuntansi, transaksi dikatakan valid atau sah, apabila dilengkapi dengan bukti transaksi. Namun yang menjadi masalah adalah terjadinya bukti transaksi fisik yang hilang atau kabur dari penglihatan pengelola. Selain itu, bukti transaksi haruslah tersimpan dan tertulis secara benar agar tidak terjadi kerugian. Tidak salah bila kesalahan transaksi tersebut akibat sistem bukti transaksi yang masih menggunakan bukti fisik yakni nota/struk.

Dari permasalahan tersebut, dibutuhkan inovasi teknologi yang dapat membantu pengelolaan transaksi suatu jual beli, agar bukti transaksi fisik tidak hilang atau kabur dari penglihatan pengelola, dan tentunya terarsip dalam sebuah data, sehingga dapat terlihat dengan jelas laporan keuangan yang terjadi pada saat melakukan transaksi jual beli tersebut. Di sebuah kantin bisa di gunakan sebuah inovasi teknologi dalam setiap transaksi, sehingga dalam melakukan proses transaksi dapat dilakukan secara mudah dan data tersimpan secara valid.

Salah satu solusi permasalahan ini adalah dengan membuat sistem informasi yang berbasis digital melalui *website*. Dalam *project* ini, di buat Sistem Informasi Kantin Digital yang diimplementasikan pada Kantin Pondok Pesantren Al Izzah, adapun isi pelayanan tenan yang menggunakan aplikasi berbasis *website*, yang terdiri dari 4 (empat) *user* atau pengguna, antara lain :

1. Admin;
2. Pegawai kantin;
3. Wali santri/siswa;

4. Kepala sekolah.

Dengan adanya sistem informasi ini, proses transaksi yang terjadi di kantin dapat mudah membantu penyimpanan laporan keuangan pada kantin tersebut maupun wali santri yang dapat mengontrol kegiatan transaksi anaknya di kantin pesantren secara aman melalui rekaman transaksi pesanan antara pelayan tenan dan kasir, kemudian hasil transaksi tersimpan dalam *database* yang akan di *eksport* menjadi *invoice* laporan dalam bentuk *excel* untuk pemilik tenan dan pengelola kantin melalui *website* sehingga dapat meminimalisir terjadinya kerugian dan memberi kemudahan wali santri (siswa) dalam mengawasi transaksi pembelian yang dilakukan anaknya di kantin pesantren tersebut.

Sistem transaksi pembayaran yang dilakukan santri selama ini masih dilakukan secara tunai. Pembayaran dengan uang tunai ini memiliki banyak masalah, salah satunya ialah proses pembayaran yang lambat. Ada juga masalah keamanan yang tidak terjamin misalnya seperti hilangnya uang dan pencurian. Sistem tersebut terkadang dapat merugikan siswa yang harus berhati-hati dengan membawa uang tunai. Selain itu, setiap transaksi yang dilakukan siswa tidak diketahui oleh orang tua. Dengan adanya kekurangan sistem tersebut, maka perlu dikembangkan sistem pembayaran. Untuk mengatasi masalah ini, dibutuhkan suatu sistem informasi yang dapat menjadi sarana komunikasi bagi orang tua untuk mengetahui aktifitas anaknya dengan penerapan pada kartu identitas siswa yang berfungsi sebagai dompet elektronik dengan spesifikasi dapat membaca atau merekam data lebih cepat dibandingkan dengan melakukan proses input data secara manual, memiliki proses input data lebih tepat, dan proses input lebih akurat mencari data. Teknologi *barcode* memungkinkan untuk membuat suatu sistem informasi yang diinginkan tersebut.

Dengan demikian diangkatlah sebuah judul **Inovasi Teknologi E-Canteen Sebagai Sistem Proses Transaksi Online(Studi Kasus Pondok Pesantren Tahfizul Qur'an Al-Izzah)**". Di harapkan proses transaksi yang terjadi di kantin

dapat mudah membantu penyimpanan laporan keuangan secara aman melalui rekaman transaksi pesanan antara pelayan tenan dan kasir, kemudian hasil transaksi tersimpan dalam *database* yang bisa di akses oleh pemilik tenan dan pengelola kantin melalui *web* sehingga dapat meminimalisir terjadinya kerugian.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat dirumuskan masalah-masalah yang akan dipilih yaitu :

1. Bagaimana cara kerja untuk pengujian Sistem Informasi Kantin Digital Inovasi Teknologi *E-Canteen* sebagai Sistem Proses Transaksi *Online*.
2. Bagaimana implementasi sebuah *website* Sistem Informasi Kantin Digital Inovasi Teknologi *E-Canteen* sebagai Sistem Proses Transaksi *Online*.

1.3 Batasan Masalah

Agar memberikan pembahasan yang terarah, serta permasalahan yang dibahas tidak meluas, batasan masalah yang akan dibahas yaitu:

1. Aplikasi dikembangkan dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP(*Hypertext Preprocessor*) dan JS (*Java Script*).
2. *Database* pada aplikasi ini menggunakan MySQL.
3. Aplikasi yang di kembangkan hanya untuk proses transaksi kantin di pesantren Tahfizul Qur'an Al-Izzah.

1.4 Tujuan Dan Manfaat

1.4.1 Tujuan

Berdasarkan permasalahan penelitian diatas, maka tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui bagaimana Inovasi Teknologi *E-Canteen* Sebagai Sistem Proses Transaksi Online (Studi Kasus Pondok Pesantren Tahfizul Qur'an Al-Izzah).

1.4.2 Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Dapat menambah pengetahuan secara praktis sebagai hasil dari pengamatan langsung serta dapat memahami penerapan mempermudah para pegawai kantin untuk proses *input* data keuangan masuk, Mengurangi resiko kekurangan atau selisih dalam proses *input*. dan untuk mempermudah orang tua dalam memonitor keuangan anaknya saat dalam pondok pesantren.

2. Manfaat Praktis

- a. Dapat berguna sebagai masukan bagi para pegawai kantin untuk proses *input* data keuangan masuk.
- b. Memberikan kontribusi pemikiran dan perbaikan dalam penanganan Inovasi Teknologi *E-Canteen* Sebagai Sistem Proses Transaksi Online(Studi Kasus Pondok Pesantren Tahfizul Qur'an Al-Izzah)" di masa yang akan datang.

1.5 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan atau *action research*. Davison, Kock dan Martinsons (2004, dalam Candrax 2008) menyebutkan penelitian tindakan sebagai metode penelitian, didirikan atas asumsi bahwa teori dan praktik dapat berjalan secara tertutup dan terintegrasi dengan pembelajaran dari hasil intervensi yang direncanakan setelah diagnosis yang rinci terhadap konteks masalahnya. Ada lima tahapan yang merupakan siklus dari *action research* yaitu :

1. Melakukan diagnosa (*diagnosing*)

Melakukan identifikasi masalah-masalah pokok yang ada guna menjadi dasar kelompok atau organisasi sehingga terjadi perubahan, untuk pengembangan aplikasi pada tahap ini peneliti mengidentifikasi kebutuhan *stakeholder* akan aplikasi, di tempuh dengan cara mengadakan wawancara mendalam kepada

stakeholder yang terkait langsung maupun yang tidak terkait langsung dengan pengembangan aplikasi.

2. Membuat rencana tindakan (*action planning*)

Peneliti dan partisipan bersama-sama memahami pokok masalah yang ada kemudian dilanjutkan dengan menyusun rencana tindakan yang tepat untuk menyelesaikan masalah yang ada, pada tahap ini pengembangan aplikasi memasuki tahapan desain . Dengan memperhatikan kebutuhan *stakeholder* terhadap aplikasi penelitian bersama partisipan memulai membuat sketsa awal dan menentukan isi yang akan ditampilkan nantinya.

3. Melakukan tindakan (*action taking*)

Peneliti dan partisipan bersama-sama mengimplementasikan rencana tindakan dengan harapan dapat menyelesaikan masalah. Selanjutnya setelah model dibuat berdasarkan sketsa dan menyesuaikan isi yang akan ditampilkan berdasarkan kebutuhan *stakeholder* dilanjutkan dengan mengadakan uji coba awal secara *offline*.

4. Melakukan evaluasi (*evaluating*)

Setelah masa implementasi (*action taking*) dianggap cukup kemudian peneliti bersama partisipan melaksanakan evaluasi hasil dari implementasi tadi, dalam tahap ini dilihat bagaimana penerimaan pengguna terhadap situs web yang ditandai dengan berbagai aktivitas-aktivitas.

5. Pembelajaran (*learning*)

Tahap ini merupakan bagian akhir siklus yang telah dilalui dengan melaksanakan review tahap-pertahap yang telah berakhir kemudian penelitian ini dapat berakhir.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi yaitu data dikumpulkan dengan mengamati langsung terhadap objek yang akan diteliti. Dalam hal ini peneliti melakukan pengamatan terhadap proses transaksi jual beli di kantin.

2. Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data langsung, dalam praktek dilapangan penulis melakukan wawancara dengan tenaga pendidik dan karyawan tenant kantin. Untuk mendapatkan informasi permasalahan-permasalahan yang terjadi pada saat bekerja dengan cara melakukan tanya jawab secara langsung.

1.7 Sistematika Penelitian

Sistematika penelitian laporan ini disusun atas 5 (lima) bab, terdiri dari:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisikan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, dan sistematika penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini peneliti menguraikan kerangka konseptual dalam landasan teori tentang pembahasan uraian pemecahan masalah dan pembahasan tentang konsep baru yang merupakan suatu kesimpulan yang dikumpulkan dari teori untuk pemecahan masalah.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menjelaskan tentang kerangka berpikir penelitian, lokasi dan waktu penelitian, metodologi pengumpulan data, dan metodologi

BAB IV ANALISA SISTEM

Pada bab ini akan membahas hasil penelitian yang dilakukan, Pengembangan Sistem pada Pondok Pesantren Tahfizul Quran Al-Izzah menerapkan siklus *action research*.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bab terakhir yang berisikan kesimpulan dari hasil penelitian dan saran yang diajukan peneliti untuk penelitian selanjutnya.

