

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **I.1. Latar Belakang**

Keuangan merupakan hal penting dan perlu diperhatikan dalam suatu organisasi khususnya organisasi yang berkaitan dengan bisnis. Memiliki proses keuangan dan keuangan yang baik dapat memberikan keuntungan yang besar bagi organisasi tersebut. Kegiatan keuangan perlu diatur dan dikendalikan dalam suatu sistem keuangan agar terkoordinasi dengan baik dan rapi.

Sistem keuangan berfungsi untuk mengatur segala pemasukan dan pengeluaran yang berkaitan dengan proses pada organisasi. Sistem ini akan menghasilkan laporan-laporan dan dokumen-dokumen yang dapat digunakan untuk mengetahui keadaan keuangan organisasi. Sistem keuangan terdiri dari beberapa prosedur dan aturan petunjuk untuk memperjelas proses pengerjaan keuangan sebuah organisasi. Karena setiap organisasi memiliki proses keuangan yang berbeda-beda, maka prosedur dan aturan itu perlu ditentukan dan dikendalikan oleh organisasi dengan kebijakan yang berlaku pada organisasi itu saja.

Organisasi yang besar pasti membutuhkan sistem keuangan yang besar pula. Hal ini disebabkan karena proses transaksi yang terjadi sangat sering dan melibatkan nominal yang besar. Sistem yang besar mempunyai prosedur dan proses bisnis yang banyak dan rumit. Oleh karena itu, dibutuhkan suatu model untuk membantu kinerja keuangan menjadi lebih baik dan dapat terorganisir dengan rapi. Model tersebut dapat disebut dengan sistem informasi keuangan.

Sistem informasi keuangan adalah serangkaian dari satu atau lebih komponen yang saling berelasi dan berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan, yang terdiri dari pelaku, serangkaian prosedur, dan teknologi informasi. Pelaku merupakan orang-orang yang terlibat pada sistem termasuk pengembang dan pengguna sistem. Prosedur yang terdapat di sistem adalah proses bisnis yang dapat ditangani oleh sistem dan sesuai dengan kebutuhan perusahaan. Sedangkan teknologi informasi merupakan alat atau aplikasi komputer yang dapat mengakomodir semua kebutuhan bisnis tersebut serta membuat pekerjaan menjadi lebih mudah atau bahkan menjadi otomatis. Selain mempermudah kinerja organisasi, teknologi

juga dapat dimanfaatkan untuk hal yang lain, seperti mengamankan data.

Keamanan data pada sistem merupakan hal yang penting dan perlu diperhatikan pada organisasi bisnis. Hal ini dikarenakan perkembangan teknologi sudah berkembang secara maju baik yang positif maupun negatif. Persaingan bisnis yang ketat dapat memungkinkan terjadinya serangan yang membahayakan organisasi. Keamanan data-data penting sangat dibutuhkan untuk meningkatkan daya saing dan melancarkan kegiatan bisnis. Untuk mewujudkan hal tersebut, penulis berharap dapat membuat sistem yang dapat mempermudah pekerjaan dan memperkuat keamanan data pada suatu organisasi, dalam hal ini SMK Marsudi Luhur I Yogyakarta.

SMK Marsudi Luhur I Yogyakarta adalah SMK swasta Yogyakarta yang telah berdiri dari tahun 1958. SMK ini merupakan salah satu SMK tertua di Yogyakarta. Sekolah ini juga telah lulus uji ISO 9001:2008 dan telah memiliki SOP (Standar Operasi Prosedur) yang jelas dan baik. Demi kemajuan mutu, SMK Marsudi Luhur I Yogyakarta ingin mengembangkan sistem yang ada dengan membangun suatu Sistem Informasi yang dapat membantu setiap proses yang terjadi khususnya

kegiatan keuangan. Oleh karena itu, penulis menggunakan kasus SMK Marsudi Luhur I Yogyakarta untuk pembangunan Sistem Informasi Keuangan yang sesuai dengan kebutuhan sekolah ini.

Sistem ini dirancang hanya untuk SMK Marsudi Luhur I Yogyakarta, yang berarti disesuaikan dengan proses bisnis yang ada pada SMK Marsudi Luhur I Yogyakarta. Diharapkan pembangunan Sistem Informasi Keuangan yang akan dilakukan diharapkan dapat membantu kinerja SMK Marsudi Luhur I Yogyakarta serta membuat SMK Marsudi Luhur I Yogyakarta menjadi lebih maju dan berkembang.

## **I.2. Rumusan Masalah**

Masalah yang muncul berdasarkan latar belakang diatas adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana menganalisis kebutuhan fungsionalitas sistem informasi keuangan pada SMK Marsudi Luhur I Yogyakarta?
2. Bagaimana membangun Sistem Informasi Keuangan yang dapat digunakan pada SMK Marsudi Luhur I Yogyakarta secara baik dan benar?

### **I.3. Batasan Masalah**

Sistem yang dibuat memiliki beberapa batasan.

Batasan tersebut adalah sebagai berikut:

1. Sistem dibuat berbasis dekstop.
2. Data yang digunakan merupakan data yang berasal dari proses bisnis keuangan SMK Marsudiluhur I Yogyakarta pada tahun pelajaran 2012-2013.

### **I.4. Tujuan**

Tujuan yang diharapkan tercapai pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mengetahui kebutuhan fungsionalitas sistem informasi keuangan pada SMK Marsudi Luhur I Yogyakarta.
2. Membangun Sistem Informasi Keuangan yang akan digunakan pada SMK Marsudi Luhur I Yogyakarta secara baik dan benar.

### **I.5. Metode Penelitian**

Adapun beberapa metode yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Metodologi Penelitian Kepustakaan

Metode ini digunakan untuk mencari *literature* atau sumber pustaka yang berkaitan dengan perangkat lunak yang dibuat dan membantu mempertegas teori-teori yang ada serta memperoleh data yang sesungguhnya. *Literature* dapat berupa jurnal dan atau buku yang berkaitan dengan perangkat lunak yang dikembangkan dalam hal ini adalah tentang sistem informasi keuangan.

## 2. Metode Pembangunan Perangkat Lunak

### a. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak

Analisis kebutuhan dilakukan dengan mencari data dan informasi yang terkait sehingga dapat dibuat menjadi bahan pembangunan perangkat lunak. Pencarian kebutuhan dilakukan dengan mengamati kinerja karyawan sebelum adanya sistem dan melakukan wawancara kepada pengguna tentang kebutuhannya pada sistem. Hasil analisis berupa model perangkat yang dituliskan dalam dokumen teknis Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL).

### b. Perancangan Perangkat Lunak

Perancangan dilakukan untuk mendapatkan Deskripsi arsitektural perangkat lunak, Deskripsi antarmuka, Deskripsi data, dan

Deskripsi prosedural. Deskripsi ini digunakan oleh penulis untuk mempermudah pembangunan sistem. Hasil perancangan berupa dokumen Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak (DPPL).

c. Implementasi Perangkat Lunak

Implementasi dilakukan dengan menterjemahkan Deskripsi perancangan ke dalam bahasa pemrograman C# dengan *framework* ASP.Net. Pengolahan data menggunakan *tools* SQL Server 2005 yang dipusatkan pada *server*.

d. Pengujian Perangkat Lunak

Pengujian dilakukan untuk menguji fungsionalitas perangkat lunak dengan menggunakan Komputer PC. Hasil pengujian berupa dokumen Perencanaan Deskripsi dan Hasil Uji Perangkat Lunak (PDHUPL).

## **I.6. Sistematika Penulisan**

### BAB I Pendahuluan

Bab ini berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, maksud dan tujuan, metode yang digunakan selama pembangunan program, dan sistematika penulisan dalam pembuatan laporan penelitian.

## BAB II Tinjauan Pustaka

Bab ini berisi hasil penelitian terdahulu yang berhubungan dengan penelitian ini. Tinjauan pustaka digunakan untuk membandingkan program yang dibangun oleh penulis dengan program lain yang sejenis dan memiliki kesamaan.

## BAB III Landasan Teori

Bab ini membahas mengenai penjelasan dasar teori yang digunakan penulis dalam melakukan pembangunan program. Landasan teori dapat membantu sebagai referensi penelitian dan penggunaan tools.

## BAB IV Analisis dan Desain Perangkat Lunak

Bab ini memberikan uraian tentang tahap-tahap analisis dan desain perangkat lunak yang digunakan penulis.

## BAB V Implementasi dan Pengujian Perangkat Lunak

Bab ini memberikan penjelasan mengenai cara mengimplementasikan dan penggunaan sistem, serta hasil pengujian yang dilakukan terhadap perangkat lunak ini.

## BAB VI Kesimpulan dan Saran

Bab ini berisi kesimpulan akhir dari pembahasan penelitian secara keseluruhan dan saran untuk pengembangan lebih lanjut.

#### Daftar Pustaka

Bagian ini berisi tentang daftar pustaka yang digunakan pada pembahasan tugas akhir ini.

#### LAMPIRAN

Bagian ini berisi tentang lampiran yang mendukung laporan tugas akhir. Terdiri dari SKPL (Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak), DPPL (Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak), dan PDHUPL (Perancangan, Deskripsi, dan Hasil Uji Perangkat Lunak).