

BAB I

PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang

Perusahaan pada hakekatanya terdiri dari kumpulan orang-orang dan peralatan operasionalnya. Sehingga upaya pencapaian tujuan dalam memaksimalkan keuntungan dan berhasil atau tidaknya suatu misi perusahaan untuk mencapai tujuan ditentukan oleh individu-individu yang menjalankan manajemen yang dilaksanakan perusahaan. Masalah Manajemen itu akan selalu ada bila perusahaan masih menjalankan aktivitasnya. Jadi manajemen sangat penting bagi seorang manajer dalam menentukan otoritas tertinggi untuk menggerakkan karyawan. Agar dapat melakukan aktivitas atau bekerja secara efektif bagi perusahaan demi tercapainya tujuan yang telah ditentukan. Seorang manajer dalam menggerakkan orang-orang untuk mendapatkan sesuatu haruslah mempunyai ilmu pengetahuan dan seni, agar orang mau melakukannya. Untuk itulah diperlukan suatu wadah yang dapat menghimpun setiap orang, wadah itulah yang disebut dengan organisasi. Organisasi itu sendiri merupakan alat yang paling berhubungan dengan satuan-satuan kerja, yang diberikan kepada orang-orang yang ditempatkan dalam struktur wewenang. Sehingga pekerjaan yang akan dilaksanakan dapat dikoordinasikan oleh perintah para atasan kepada bawahan dari bagian puncak manajemen sampai kebawah dari seluruh unit/bagian. Perusahaan yang mempunyai organisasi yang baik dan teratur kemungkinan besar tidak akan mengalami hambatan-hambatan dalam mengerjakan tugasnya dengan efektif (sebaiknya/semaksimal mungkin). Dan begitu pula sebaliknya bila perusahaan tidak mempunyai organisasi yang baik dan teratur.

Sehingga dalam melaksanakan tugas dan pekerjaan yang diberikan oleh pimpinan kepada bawahan akan mengalami hambatan. Hal ini disebabkan oleh tidak adanya rasa tanggung jawab dalam melaksanakan tugas yang diberikan oleh pimpinan kepada bawahan. Hubungan organisasi itu sangat penting bagi karyawan untuk melakukan tugasnya sehingga dapat mencapai efektivitas kerja karyawan yang diinginkan oleh pihak perusahaan, bila organisasi itu berjalan dengan baik pada perusahaan itu maka karyawan secara tidak langsung dapat melakukan tugasnya dengan semaksimal mungkin. Sehingga akan berdampak bagi kelangsungan dan perkembangan perusahaan untuk mencapai tujuan dan dapat bersaing dengan perusahaan lain. Karena itu bagi seorang pimpinan harus mampu untuk menggerakkan karyawan dalam melaksanakan pekerjaannya. Disamping itu juga pemimpin harus dapat mengatasi semua masalah yang ada pada perusahaan tersebut sebaik mungkin.

SMK Swasta YWKA Medan adalah lembaga pendidikan yang bergerak dalam sekolah khususnya untuk daerah Medan. Ada pun dalam system informasi keuangan pada SMK Swasta YWKA Medan masih menggunakan *Microsoft Excel*, dalam hal ini tentulah akan menyulitkan pihak manajemen perusahaan dalam hal pengontrolan data keuangan yang ada pada SMK Swasta YWKA Medan, karena jika diperlukan maka bagian administrasi harus mencari satu persatu data tentang data keuangan dan ini memakan waktu yang lama dan tidak efisien.

Berdasarkan paparan latar belakang ini, penulis berinisiatif untuk mengambil judul ” **Perancangan Sistem Informasi Keuangan Pada SMK Swasta YWKA Medan**” dalam penyusunan skripsi ini.

I.2. Ruang lingkup Permasalahan

Adapun beberapa tahap yang dilakukan dalam membuat ruang lingkup permasalahan adalah :

I.2.1. Identifikasi Masalah

Dari indentifikasi di atas, terdapat beberapa masalah yang ditemui dan diharapkan dapat diselesaikan melalui penelitian ini adalah:

1. Pengolahan data yang keuangan masih menggunakan *Microsoft Excel*.
2. Adanya kesalahan–kesalahan yang terjadi pada saat melakukan pengolahan data keuangan.
3. Redudansi atau duplikasi data yang mengacaukan sistem pengorganisasian. Hal ini menyebabkan informasi yang dihasilkan kurang akurat.
4. Sering terjadinya antrian dalam proses informasi keuangan terjadinya kesalahan dalam proses pemasukan data keuangan.

I.2.2. Rumusan Masalah

Penggunaan sistem semi komputerisasi dalam pengolahan data keuangan pada SMK Swasta YWKA Medan dapat mengakibatkan terjadinya keterlambatan dalam menghasilkan laporan transaksi debit dan kredit bulanan dari bagian administrasi. Oleh karena itu perlu dikembangkan suatu sistem yang lebih efektif dari sistem yang sudah ada.

1. Bagaimana cara mengatasi keterlambatan dalam pembuatan laporan keuangan?
2. Bagaimana membuat sistem laporan yang dibutuhkan bagian keuangan dalam hal informasi keuangan?

3. Bagaimana membuat sistem data laporan keuangan kepada pimpinan ?
4. Bagaimana cara pembuatan sistem yang baru dan mengubah sistem yang lama?

I.2.3. Batasan Masalah

Penulis melakukan pembatasan masalah, yang mana hal ini dimaksudkan agar pembahasan tidak menyimpang dari topik permasalahan mengenai Perancangan Sistem Informasi Keuangan pada SMK Swasta YWKA Medan. Batasan masalah dalam skripsi ini nantinya adalah sebagai berikut.

1. Data yang di input adalah : data akun, data transaksi debit dan kredit.
2. Data Output adalah : laporan data akun, laporan data debit dan kredit bulanan, laporan data debit dan kredit tahunan.
3. Bahasa pemrograman yang akan diterapkan di perusahaan adalah *Microsoft Visual Studio 2008*
4. Penggunaan Database untuk menyimpan data hasil dari inputan yaitu menggunakan *SQL Server 2008*
5. Laporan yang dirancang yaitu dengan menggunakan *Crystal Report*.

I.3. Tujuan Dan Manfaat

I.3.1. Tujuan

Adapun tujuan yang ingin dicapai dari penulisan skripsi ini adalah untuk menghasilkan sebuah sistem informasi keuangan

1. Untuk mengembangkan sistem kerja yang sebelumnya dilakukan secara manual menjadi bentuk terkomputerisasi sehingga data yang di olah menjadi terintegrasi secara keseluruhan.

2. Untuk meningkatkan pelayanan pada konsumen dan untuk dapat bersaing di dunia pendidikan.
3. Perlu diterapkannya suatu aplikasi baru yang berbasis komputerisasi agar informasi tentang keuangan dapat diketahui dengan cepat dan tepat.

I.3.2. Manfaat

Manfaat yang diharapkan dari penulisan skripsi ini adalah :

1. Sistem informasi yang diusulkan dapat menghasilkan sebuah laporan keuangan yang tersedia secara baik dan laporan lainnya dengan relatif lebih cepat dan efisien bagi perusahaan.
2. SMK Swasta YWKA Medan dapat mengetahui pelaporan transaksi transaksi keuangan untuk sekolah tersebut.

I.4. Metodologi Penelitian

I.4.1. Analisa Tentang Sistem Yang Ada

Di dalam menyelesaikan Skripsi ini penulis menggunakan 3 (tiga) metode studi yaitu :

1. Studi Lapangan

Merupakan metode yang dilakukan dengan mengadakan studi langsung ke lapangan untuk mengumpulkan data yaitu peninjauan langsung ke lokasi studi.

Adapun teknik pengumpulan data yang dilakukan penulis adalah :

a. Pengamatan (*Observation*)

Merupakan salah satu metode pengumpulan data yang cukup efektif untuk mempelajari suatu sistem. Kegiatannya dengan melakukan pengamatan langsung terhadap kegiatan yang sedang berjalan, yaitu kegiatan keuangan.

b. Wawancara (*Interview*)

Merupakan suatu pertanyaan langsung mengenai masalah yang ingin penulis ketahui kepada ibu Nuraini. SE dengan jabatan sebagai bendahara di SMK Swasta YWKA Medan.

Pertanyaan-pertanyaan yang diajukan antara lain sebagai berikut:

1. Bagaimana pengolahan sistem keuangan yang ada di SMK Swasta YWKA ?
2. Bagaimana pencatatan sistem keuangan yang ada di SMK Swasta YWKA?
3. Apa-apa saja yang harus dicatat untuk membuat laporan keuangan di SMK Swasta YWKA?

c. Sampel

Mengambil contoh-contoh data yang diperlukan khususnya data jumlah anggota. Contoh-contohnya seperti arsip data keuangan, laporan data keuangan bulanan.

2. Studi Kepustakaan (*Library Research*)

Penulis melakukan studi pustaka untuk memperoleh data-data yang berhubungan dengan penulisan Skripsi dari berbagai sumber bacaan seperti: buku tentang sistem informasi dan aplikasi *VB.Net*, *SQL Server*, Keuangan.

- a. Buku Sistem Informasi
- b. Buku Visual Studio 2008
- c. Buku SQL Server
- d. Buku Keuangan

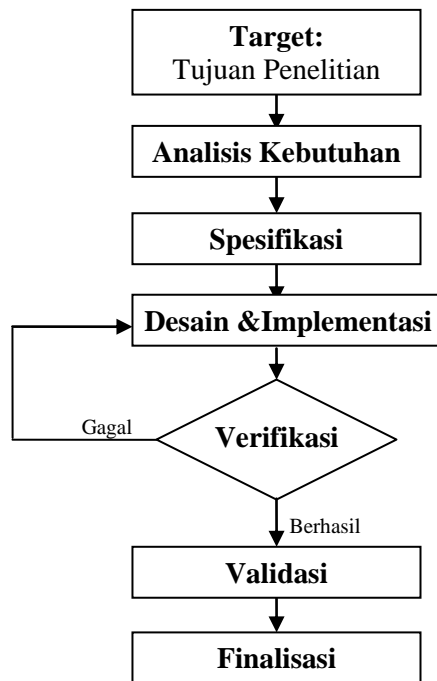
Ada beberapa prosedur yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Prosedur Perancangan

Merupakan tata cara dan langkah-langkah yang diperlukan untuk mencapai tujuan perancangan yang dilakukan. Langkah-langkahnya adalah :

- a. Menganalisis permasalahan yang ada dalam proses keuangan pada SMK Swasta YWKA Medan
- b. Membuat aplikasi dengan bahasa pemrograman VB. Net.

Berikut adalah skema dalam melaksanakan penelitian :



Gambar I.1 Prosedur Perancangan

Pada gambar prosedur perancangan sistem di atas dapat diuraikan ke dalam beberapa tahap yaitu Tujuan Penelitian, tahap Analisa (*Analisis*), Spesifikasi, tahap Perancangan (*Design*) dan tahap Penerapan (*Implementasi*), Verifikasi serta tahap Validasi. Dan kegiatan yang dilakukan pada tiap-tiap tahap adalah sebagai berikut:

1.1. Target/Tujuan Penelitian

Target penelitian dilakukan untuk membuat suatu aplikasi untuk memudahkan karyawan dalam mengolah data dan menghasilkan informasi yang lebih akurat.

1.2. Analisis Kebutuhan

Berisi tentang hal-hal yang harus ada pada hasil perancangan agar mampu menyelesaikan masalah yang ada sesuai tujuan. Beberapa hal-hal yang harus dipenuhi adalah :

- a. Adanya aplikasi yang dijalankan untuk melakukan proses keuangan.
- b. Adanya *database* untuk menyimpan data akun, data transaksi debit dan kredit.

1.3. Spesifikasi dan Desain

Berisi spesifikasi alat yang dirancang, komponen, peralatan uji yang digunakan dan diagram blok peralatan yang akan dirancang. Perancangan sistem menggunakan bahasa pemrograman VB. Net, *database* SQL Server. Spesifikasi komputer yang digunakan minimal *Intel Pentium 4*, *RAM 512* serta *Hard Drive 80 Gb*.

1.4. Implementasi dan Verifikasi

Berisi langkah-langkah yang dilakukan dalam pembuatan alat serta tahapan-tahapan pengujian yang dilakukan untuk masing-masing blok peralatan yang dirancang.

- a. Menganalisis beberapa kesalahan yang ada pada sistem yang lama.
- b. Melakukan pengujian aplikasi yang baru untuk meminimalisir kesalahan yang ada.
- c. Melakukan perawatan sistem yang baru apabila terjadi kesalahan.

1.5. Validasi

Berisi langkah-langkah yang dilakukan saat pengujian peralatan secara keseluruhan, besaran-besaran yang akan diuji, dan ukuran untuk menilai apakah alat sudah bekerja dengan baik sesuai spesifikasi.

- a. Setelah aplikasi dibuat maka selanjutnya akan dijalankan pada komputer apakah telah sesuai dan berjalan dengan baik.

- b. Menjalankan aplikasi yang baru untuk di uji pada sistem yang lama serta melakukan perawatan sistem.
- c. Melihat hasil informasi dari aplikasi yang dibuat dengan spesifikasi komputer yang digunakan.

I.4.2. Bagaimana Sistem Yang Lama Dengan Sistem Yang Baru

Sistem yang ada sekarang ini masih bersifat manual dan tidak efisien baik dari segi waktu dan biaya. Proses simpan pinjam memerlukan waktu yang lama dikarenakan tidak adanya aplikasi yang menampilkan data akun, data transaksi debit dan kredit

Pada sistem yang lama, bagian administrasi persediaan sparepart mobil melakukan penyimpanan data akun, data transaksi debit dan kredit dicatat dalam *microsoft word* yang mengakibatkan pencarian data yang lama. Tidak adanya *database* untuk menyimpan data sparepart sehingga menyulitkan pihak administrasi dalam mencari data.

Oleh karena itu penulis merancang sistem informasi keuangan dengan bahasa pemrograman VB. Net dan *database* SQL Server. Sistem ini telah memiliki *database* untuk menyimpan data akun, data transaksi debit dan kredit dan dapat diproses secara otomatis. Antara komputer yang satu dengan yang lain saling terkoneksi sehingga laporan yang diterima dapat dilihat secara otomatis di komputer yang lain.

1.4.3. Pengujian / Uji Coba sistem

Dilakukan untuk mengetahui apakah pekerjaan pemrograman telah dilakukan secara benar sehingga bisa menghasilkan fungsi-fungsi yang dikehendaki. Pengujian juga dimaksudkan untuk mengetahui keterbatasan dan kelemahan program aplikasi yang dibuat untuk sebisa mungkin dilakukan penyempurnaan.

Dalam hal ini penulis melakukan beberapa pengujian baik pada *software*, *hardware* maupun sistem yang baru. Pengujian *software* bertujuan agar aplikasi yang di buat sesuai dengan *hardware* yang akan digunakan. *Hardware* yang digunakan harus memiliki spesifikasi yang sesuai dengan versi *software* yang digunakan agar tidak memerlukan waktu yang lama dalam menjalankan aplikasi.

Sistem yang baru dilakukan uji coba dengan menjalankan aplikasi yang dibangun dan disesuaikan dengan tujuan penelitian berdasarkan batasan masalah yang telah di uraikan sebelumnya.

I.5. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian untuk penulisan skripsi ini dilakukan pada SMK Swasta YWKA Medan Jl. Lampu No.2 P. Brayan Bengkel Medan.

I.6. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan yang diajukan dalam tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini menerangkan tentang latar belakang, ruang lingkup permasalahan, tujuan dan manfaat, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini menerangkan teori dasar yang berhubungan dengan program yang dirancang serta bahasa pemrograman yang digunakan.

BAB III : ANALISA DAN DESAIN SISTEM

Pada bab ini mengemukakan analisa masalah program yang akan dirancang dan rancangan program yang digunakan pada penulisan skripsi ini.

BAB IV : HASIL DAN UJI COBA

Pada bab ini mengemukakan tentang hasil implementasi sstem yang dirancang mencakup uji coba sistem, tampilan serta perangkat yang dibutuhkan. Analisa sistem dirancang untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan sistem yang dibuat.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam bab ini berisikan berbagai kesimpulan yang dapat dibuat berdasarkan uraian yang telah disimpulkan, serta saran kepada perusahaan.

