

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang Penelitian

Dalam era digital seperti saat ini, penggunaan teknologi informasi menjadi suatu kebutuhan yang tidak terhindarkan dalam kegiatan bisnis maupun organisasi lainnya. Salah satu dampak positif dari perkembangan teknologi informasi adalah adanya fasilitas alat pendukung yang dapat membantu mengembangkan suatu organisasi. Sebagai contoh, aplikasi berbasis web dapat memudahkan pengelolaan data dan laporan dalam sebuah organisasi. Dalam hal ini, aplikasi berbasis web dapat membantu pengelolaan organisasi menjadi lebih efektif dan efisien, karena memungkinkan akses data secara *real-time* dan dapat diakses dari manapun dan kapanpun. Dengan adanya aplikasi berbasis web, suatu organisasi dapat mengoptimalkan pencatatan data dan laporan keuangan, mengurangi risiko kesalahan manusia, serta meningkatkan akurasi dan kualitas informasi yang tersedia. Dalam era industri 5.0 *society*, aplikasi berbasis web menjadi salah satu fasilitas pendukung yang sangat penting dalam mengembangkan suatu organisasi.

Asrama Mahasiswa Kalimantan Selatan Demang Lehman Bandung adalah asrama yang dibangun oleh pemerintah Kalimantan Selatan untuk mahasiswa yang sedang melakukan studi di Bandung. Asrama Mahasiswa Kalimantan Selatan Demang Lehman Bandung berdiri sejak tahun 1976 yang diresmikan oleh gubernur Kalimantan Selatan yaitu: bapak Brigjen TNI AD H.Subardjo dengan luas tanah 1088 m² dan luas bangunan asrama 677 m²[2]. Asrama Mahasiswa

Kalimantan Selatan Demang Lehman Bandung merupakan tempat tinggal sementara bagi mahasiswa yang menuntut ilmu di kota Bandung. Pengelolaan keuangan pada asrama mahasiswa menjadi hal yang penting untuk memastikan kelancaran operasional asrama dan memberikan pelayanan yang baik bagi mahasiswa yang tinggal di asrama. Pada Asrama Mahasiswa Kalimantan Selatan Demang Lehman Bandung, pembayaran asrama dilakukan oleh penghuni asrama kepada pihak pengelola asrama. Namun, terdapat permasalahan pada sistem pencatatan biaya yang masih dilakukan secara manual dengan mencatat pembayaran ke dalam buku dan melakukan penagihan secara manual ke kamar-kamar.

Pencatatan manual rentan terhadap kesalahan, serta memakan waktu yang lama dan melelahkan. adanya permasalahan dalam pencatatan data keuangan dan penagihan pembayaran di asrama yang dihadapi oleh pengurus asrama yang juga sebagai seorang mahasiswa. Pengurus asrama harus mencatat data keuangan dan menagih pembayaran ke setiap kamar-kamar yang ada di asrama, sementara ia juga memiliki kesibukan sebagai mahasiswa. Kesibukan pengurus asrama sebagai mahasiswa yang berupa kuliah, tugas, dan kegiatan lainnya, membuatnya sulit untuk mengatur dan mengelola waktu dengan baik dalam melakukan pencatatan dan penagihan pembayaran secara manual di asrama. Selain itu, metode manual ini menyebabkan banyak masalah, seperti hilangnya data, kesalahan dalam penghitungan, keterlambatan dalam penagihan, dan kesulitan dalam memantau pembayaran yang telah dilakukan. Hal ini mengakibatkan proses pembayaran menjadi tidak efektif dan efisien. yang dilakukan Pengurus asrama seringkali

memakan waktu yang lama dan rentan terhadap kesalahan dalam penghitungan, sehingga dapat memperburuk keadaan dan menyebabkan ketidaknyamanan bagi penghuni asrama.

Penagihan berkali-kali kepada penghuni yang sudah membayar namun masih ditagih kembali mengakibatkan ketidaknyamanan dan kebingungan. Selain itu, kejelasan saldo kas asrama yang tidak termonitor dengan baik dapat menimbulkan risiko keuangan yang lebih besar. Untuk mengatasi permasalahan ini, dibutuhkan suatu sistem informasi yang dapat mempermudah proses pembayaran, penagihan, dan monitoring keuangan. Dengan menggunakan teknologi informasi, diharapkan operasional keuangan asrama dapat berjalan dengan lebih baik dan memberikan pelayanan yang lebih baik bagi para penghuninya.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan pada paragraf sebelumnya, di perlukan sebuah penyelesaian masalah yang ada di Asrama Mahasiswa Kalimantan Selatan Demang Lehman Bandung, oleh karena itu penulis bermaksud untuk membangun sistem informasi dengan judul **“SISTEM INFORMASI PEMBAYARAN ASRAMA STUDI KASUS ASRAMA MAHASISWA KALIMANTAN SELATAN DEMANG LEHMAN BANDUNG”** guna untuk membantu pengurus asrama dalam proses pengelolaan pembayaran asrama.

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah

Dalam mengidentifikasi dan merumuskan masalah, penulis telah melakukan observasi pada lokasi penelitian guna mengumpulkan data yang dibutuhkan mengenai prosedur yang berjalan, di mana terdapat beberapa kendala dalam pencatatan data keuangan dan pengelolaan pembayaran asrama.

1.2.1. Identifikasi masalah

Pada hasil identifikasi permasalahan pada latar belakang diatas, dapat dikemukakan sebagai berikut:

1. Pencatatan data keuangan yang masih dilakukan secara manual dengan mencatat pembayaran ke dalam buku oleh pengurus asrama, menyebabkan proses pencatatan memakan waktu yang lama dan rentan terhadap kesalahan pada data.
2. Dalam proses pembayaran di setiap kamar, masih dilakukan secara manual oleh pengurus asrama yang melakukan penagihan secara langsung pada setiap kamar penghuni, sehingga memerlukan waktu dan tenaga yang banyak.
3. Kurangnya *system* pemberitahuan dalam proses pembayaran seperti pengumuman melalui pesan WhatsApp kepada penghuni kamar asrama untuk memberitahu tentang status pembayaran.
4. Tidak ada sistem *monitoring* terhadap pembayaran dari penghuni asrama, menyebabkan keterlambatan pembayaran atau tidak melakukan pembayaran, selain itu juga terjadi penagihan berkali-kali padahal penghuni telah melakukan pembayaran sebelumnya.
5. Kurangnya sistem informasi yang terstruktur dalam pengelolaan keuangan di asrama, sehingga pengambilan keputusan yang tepat dan akurat menjadi sulit dan memakan waktu yang lama.

1.2.2. Rumusan masalah

Rumusan masalah berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara menciptakan sebuah sistem informasi pembayaran yang mampu mengatasi masalah pencatatan data keuangan yang dilakukan secara manual dengan mencatat pembayaran di dalam buku oleh pengurus asrama, menyebabkan proses memakan waktu lama dan rentan terhadap kesalahan?
2. Bagaimana cara mempermudah proses pembayaran di setiap kamar asrama dengan penagihan secara langsung sehingga pembayaran lebih efisien dan efektif?
3. Bagaimana cara membuat *system* pemberitahuan dalam proses pembayaran di asrama yang efektif, terutama melalui pesan WhatsApp, untuk memberitahu penghuni asrama tentang status embayaran
4. Bagaimana cara membuat sistem informasi pembayaran yang dapat memberikan monitoring yang baik terhadap pembayaran dari penghuni asrama, dapat menghindari keterlambatan pembayaran atau tidak melakukan pembayaran?
5. Bagaimana cara membuat sistem informasi pembayaran yang terstruktur dalam pengelolaan keuangan di asrama, sehingga dapat memberikan pengambilan keputusan yang tepat dan akurat?

1.3.Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.3.1. Maksud Penelitian

Maksud di buatnya laporan Skripsi ini yaitu, untuk merancang suatu sistem informasi pembayaran asrama. Berdasarkan dari latar belakang dan rumusan masalah yang ada diatas, penulis bermaksud membuat sistem yang dapat digunakan untuk mempermudah pengurus asrama dalam melakukan pencatatan dan pelaporan keuangan terkait pembayaran asrama. Sistem informasi tersebut juga diharapkan dapat memberikan kemudahan bagi penghuni asrama dalam melakukan pembayaran. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas proses pembayaran asrama.

1.3.2. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini, antara lain:

1. Membuat sistem informasi pembayaran yang efektif dan efisien untuk mencatat dan mengolah data keuangan di asrama guna meningkatkan keakuratan data dan mempercepat proses pencatatan.
2. Mengembangkan sistem informasi pembayaran yang dapat mempermudah proses penagihan pembayaran kepada setiap penghuni kamar asrama oleh.
3. Menerapkan sistem informasi notifikasi pembayaran yang efektif untuk memberikan pengingat kepada penghuni asrama tentang pembayaran melalui pesan WhatsApp.
4. Menyusun sistem informasi pembayaran sehingga memberikan monitoring yang baik terhadap pembayaran dari penghuni asrama, dapat menghindari keterlambatan pembayaran atau tidak melakukan pembayaran.

5. Merancang sistem informasi pembayaran yang terstruktur dalam pengelolaan keuangan di asrama, sehingga memberikan pengambilan keputusan yang tepat dan akurat.

1.4.Kegunaan Penelitian

Kegunaan penelitian ini ditujukan untuk:

1. Bagi pihak Asrama

Hasil penelitian ini dapat menjadi solusi dari permasalahan yang terjadi pada Asrama Mahasiswa Kalimantan Selatan Demang Lehman Bandung

2. Bagi Penulis

Diharapkan dalam penelitian ini dapat menambah wawasan dan pengetahuan bagi penulis serta dapat memahami lebih dalam. khususnya dalam hal perancangan dan pengembangan sistem informasi

3. Bagi peneliti lain

Bagi peneliti lain semoga dapat dijadikan bahan kajian ilmu pengetahuan lebih lanjut dan sumber informasi untuk penelitian yang sama dengan penelitian ini.

1.5.Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terstruktur dan menghindari pembahasan menjadi terlalu luas, maka penulis perlu membatasinya. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pembahasan hanya terbatas pada proses pencatatan dan pengolahan data keuangan di asrama serta sistem pembayaran yang digunakan.

2. Penelitian ini tidak membahas pengelolaan aset non-keuangan di asrama, seperti inventaris barang atau perawatan fasilitas.
3. Sistem informasi yang dirancang hanya berbasis website dan tidak mencakup aplikasi mobile atau desktop.

1.6.Lokasi dan Jadwal Penelitian

Adapun lokasi dan waktu penelitian yang dilakukan penulis adalah sebagai berikut:

1.6.1 Lokasi Penelitian

Lokasi tempat penelitian di Asrama Mahasiswa Kalimantan Selatan Demang Lehman Bandung berada di Jl. Cisitua lama No. 13, RT.05 RW.10 Kec. Coblong Kel. Dago, Kota Bandung, Jawa Barat.

1.6.2 Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan kurang lebih 5 bulan dari Maret 2023 sampai dengan Juli 2023.

Table 1.1 Waktu Penelitian

No	Kegiatan	Waktu / Minggu / Tahun 2023											
		Maret				April				Mei			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Analisis 1. Menetapkan permasalahan 2. Pengumpulan data a. Observasi b. Wawancara c. Analisis Prosedur dan Sistem												
2	Perancangan dan Pembangunan sistem informasi												

No	Kegiatan	Waktu / Minggu / Tahun 2023											
		Maret				April				Mei			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
	1. Perancangan Data dan Prosedur 2. Perancangan User Interface 3. coding program a. Pembangunan Frontend Website b. Pembangunan Backend Website												
4	Pengujian, dan Implementasi, Prototipe Sistem Informasi 1. Pengujian 2. implementasi												

1.7.Sistematika Penulisan

Sistematika Penulisan Skripsi ini dibagi dalam beberapa bab dengan pokok pembahasan secara umum sebagai berikut:

BAB I. PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang, identifikasi masalah, maksud dan tujuan penelitian, kegunaan penelitian, batasan masalah, lokasi dan jadwal penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II. LANDASAN TEORI

Bab ini berisi teori-teori pendukung yang berhubungan dengan pembangunan sistem.

BAB III. OBJEK DAN METODE PENELITIAN Bab ini membahas Objek Penelitian, Metodologi Penelitian yang digunakan, deskripsi sistem yang berjalan dan Analisis Sistem yang berjalan.

BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas deskripsi sistem yang diusulkan, analisis kebutuhan, perancangan sistem yang dikembangkan, implementasi sistem yang dibangun, ujicoba dan hasil pengujian sistem.

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan yang diperoleh dari hasil pengujian sistem, serta saran pengembangan sistem ke depan