BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PEMIKIRAN DAN HIPOTESIS

2.1 Kajian Pustaka

Kajian pustaka merupakan bagian dari penelitian untuk memberikan penjelasan mengenai hal-hal yang berkaitan dengan variabel pokok, sub variabel yang terdapat dalam penelitian. Berikut kajian pustaka dalam penelitian dalah:

2.1.1 Variabel Independen

Variabel ini sering disebut sebagai variabel stimulus, predictor, anteccedent, variabel pengaruh, variabel perlakuan, kausa, treatment, risiko atau variabel bebas.

Variabel Independen (Variabel Bebas) yang merupakan Variabel X adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (variabel terikat). Dinamakan sebagai variabel bebas karena bebas dalam mempengaruhi variabel lain.

Variabel Independen (Variabel X) dalam penelitian ini adalah Sistem Informasi Pengelolaan Keuangan Daerah (SIPKD). Sistem ini digunakan oleh bagian keuangan yang diharapkan dapat membantu dalam meningkatkan efektifitas dan efisiensi dalam pengolahan data keuangan, pelaporan keuangan

daerah, dan sekaligus membantu dalam pengiriman data keuangan secara langsung dan lebih transparan.

Sistem Informasi Pengelolaan Keuangan Daerah (SIPKD) juga merupakan salah satu manifestasi aksi nyata fasilitasi Kementerian Dalam Negeri terhadap pemerintah daerah dalam bidang pengelolaan keuangan daerah, berkaitan dengan penguatan persamaan persepsi dalam interpretasi dan implementasi berbagai peraturan perundang-perundangan dalam bentuk sistem dan prosedur pengelolaan keuangan daerah.

Adapun komponen-komponen dari Sistem Informasi Pengelolaan Keuangan Daerah (SIPKD) adalah:

a. *Hardware* (Perangkat Keras)

Menurut Kusnadi at al. (2008:4) *hardware* adalah komponen yang berada pada tingkatan paling bawah dari sistem komputer yang merupakan komponen sistem komputer yang berwujud fisik. Namun dalam penelitian ini dari *hardwarenya* dilihat dari manfaat jaringannya terhadap Sistem Informasi Pengelolaan Keuangan Daerah (SIPKD) tersebut. Menurut Melwin Syafrizal (2005:14) manfaat jaringan, yaitu:

1. *Resource Sharing*, yaitu agar seluruh program, peralatan, khususnya data. bisa digunakan oleh setiap orang yang ada pada jaringan tanpa terpengaruh oleh lokasi pemakai.

2. *High Reliability* (keandalan tinggi), yaitu diperoleh karena tersedianya sumber daya alternatif.

Sebagai aplikasi berbasis web, SIPKD dibangun dengan menggunakan konfigurasi model jaringan *intranet*, dimana walaupun SIPKD berbasis web tetapi hanya dapat diakses di kantor saja oleh pegawai bagian keuangan dan jaringannya menggunakan LAN. Menurut Melwin Syafrizal (2005:204) *intranet* adalah sebuah jaringan komputer berbasis protokol TCP/IP seperti internet, hanya saja digunakan dalam internal perusahaan/kantor, dengan aplikasi berbasis web dan teknologi komunikasi data seperti *internet*.

Namun untuk mengirimkan laporan keuangan daerah, dilakukan lewat server, dimana SIPKD menggunakan router untuk mengirimkan informasinya ke jaringan lain, yaitu ke pusat. Oleh karena itu menurut Melwin Syafrizal (2005:204) apabila sebuah badan usaha/bisnis/institusi mengekspose sebagian dari internal jaringannya ke komunitas luar, maka hal ini dapat disebut dengan *ekstranet*.

Hal yang mendorong penggunaan *intranet* menurut Melwin Syafrizal (2005:190), antara lain adalah:

a. Kebutuhan akan informasi

b. Komunikasi yang lebih baik antar pegawai

c. Keinginan untuk menaikkan rasa kepemilikan data dan tanggung jawab pengguna

d. Mudah digunakan dan sederhana

e. Mudah mendidtribusikan program aplikasi ke *user*

f. Menaikkan akses dan distribusi informasi ke pengguna

Menurut Melwin Syafrizal (2005:37) router mampu mengirimkan data/informasi dari satu jaringan ke jaringan lain yang berbeda. Dan jika sebuah perusahaan mempunyai LAN dan menginginkan terkoneksi ke internet, maka sebaiknya membeli dan menggunakan router, karena kemampuan yang dimiliki router diantaranya:

a. Router dapat menerjemahkan informasi diantara LAN dan internet.

b. Router akan mencarikan alternatif jalur yang terbaik untuk mengirimkan data melewati internet.

c. Dapat mengatur jalur sinyal secara efisien dan dapat mengatur data yang mengalir diantara dua buah protokol.

d. Dapat mengatur aliran data diantara topologi jaringan linear bus dan bintang.

e. Dapat mengatur aliran data melewati kabel fiber optik, kabel koaksial atau kabel twisted pair.

Pada Sistem Informasi Pengelolaan Keuangan Daerah (SIPKD) security sistem yang digunakannya, yaitu *firewall*. Dimana menurut Melwin Syafrizal (2005:205) *firewall* adalah sebuah perangkat lunak/perangkat keras yang mengatur akses seseorang ke dalam internet atau akses user di dalam jaringan

lokal ke jaringan di luar. Jadi, perusahaan dapat memblokir akses ke intranet mereka melalui router dan meletakkan *firewaalnya* tersebut.

Adapun komponen hardware Sistem Informasi Pengriman Keuangan Daerah (SIPKD) sebagai berikut:

Tabel 2.1

Hardware Sistem informasi Pengelolaan Keuangan Daerah (SIPKD)

Bagian Server	Bagian Pegawai
a. Monitor 14 inc b. Processor intel Core 2 duo c. OS windows XP d. Memory 8 Gb e. HDD diatas 560 Gb – 1 Tb f. Router	a. Monitor 14 inc b. Processor intel Core 2 duo c. OS windows XP d. Memory 2 Gb e. HDD 320 Gb f. Lan

b. *Software* (Perangkat Lunak)

Menurut Akhmad Fauzi (2008:82) *software* adalah suatu perangkat yang berisi serangkaian instruksi, program, prosedur, pengendali, pendukung dan aktivitas-aktivitas pengolahan perintah pada sistem komputer. Dimana *hardware* komputer akan hidup dan memiliki fungsi jika digunakan bersama-sama dengan *softwarenya*. Sedangkan menurut Abdul Kadir (2003:70) *software* adalah sekumpulan instruksi yang memungkinkan perangkat keras untuk dapat memproses data.

Pada Sistem informasi Pengelolaan Keuangan Daerah (SIPKD) ini menggunakan bahasa pemrograman ASP.net, karena bisa dibilang yang paling fleksibel dari bahasa pemrograman yang lain. Dan untuk *databasenya* Sistem informasi Pengelolaan Keuangan Daerah (SIPKD) ini menggunakan SQL Server, dimana semua data-data yang diinputkan masuk ke dalam *databasenya*.

ASP adalah singkatan dari Active Server Pages yang merupakan salah satu bahasa pemograman web untuk menciptakan halaman web yang dinamis. ASP merupakan salah satu produk tekhnologi yang disediakan oleh Microsoft. ASP diproses melalui web server dan hasil proses ini menghasilkan HTML yang akan dikirimkan melalui browser. ASP bekerja pada web server dan merupakan server side scripting. Selain itu sangat compatible dengan .NET framework dan juga koneksi dengan MS SQL yang sangat bagus, karena sama-sama produk Microsoft.

Sistem informasi Pengelolaan Keuangan Daerah (SIPKD) yang merupakan Modul *Core System* merupakan modul inti dari SIPKD, terdiri dari modul perencanaan, penganggaran, pelaksanaan dan penatausahaan serta pertanggungjawaban pengelolaan keuangan daerah yang terintegrasi dalam sebuah sistem, baik dalam lingkungan operasi online maupun offline.

c. *Brainware* (Pengguna)

Menurut Kusnadi et al. (2008:17), *brainware* merupakan suatu integral dari suatu sistem komputer. Sistem komputer tidak akan bermanfaat jika tidak ada pengguna yang berkepentingan menggunakannya. Sejarah perkembangan komputer menunjukkan bahwa usaha pengembangan komputer, baik perangkat

keras dan perangkat lunaknya diarahkan pada usaha mempermudah pengguna dalam menggunakan komputer.

Sedangkan menurut Abdul Kadir (2003:70) semua pihak yang bertanggung jawab dalam pengembangan sistem informasi, pemrosesan dan penggunaan keluaran sistem informasi.

Pada Sistem informasi Pengelolaan Keuangan Daerah (SIPKD) semua pegawai yang mengoperasikannya rata-rata memang sudah menguasai komputer, sehingga tidak terlalu sulit juga pada saat Sistem informasi Pengelolaan Keuangan Daerah (SIPKD) tersebut di terapkan. Semua pegawai bagian keuangan rata-rata sudah cukup menguasai dalam pengoperasiannya.

d. Data

Menurut Jogiyanto (2004:2), data adalah kenyataan yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian dan kesatuan nyata dengan siklus pengolahan input, proses, output dan *distribution*. Dimana kejadian-kejadian adalah sesuatu yang terjadi pada saat tertentu. Dan data merupakan bentuk yang masih mentah yang belum dapat bercerita banyak, sehingga perlu diolah lebih lanjut.

Data yang mengalir pada Sistem informasi Pengelolaan Keuangan Daerah (SIPKD) adalah Data Keuangan, Anggaran keuangan, Surat Permohonan Pengajuan (SPP), Buku Kas Umum (BKU), Bukti Pengeluaran Kas (BPK), Surat Pertanggung Jawaban (SPJ) dan Surat Perintah Membayar (SPM).

e. Prosedur

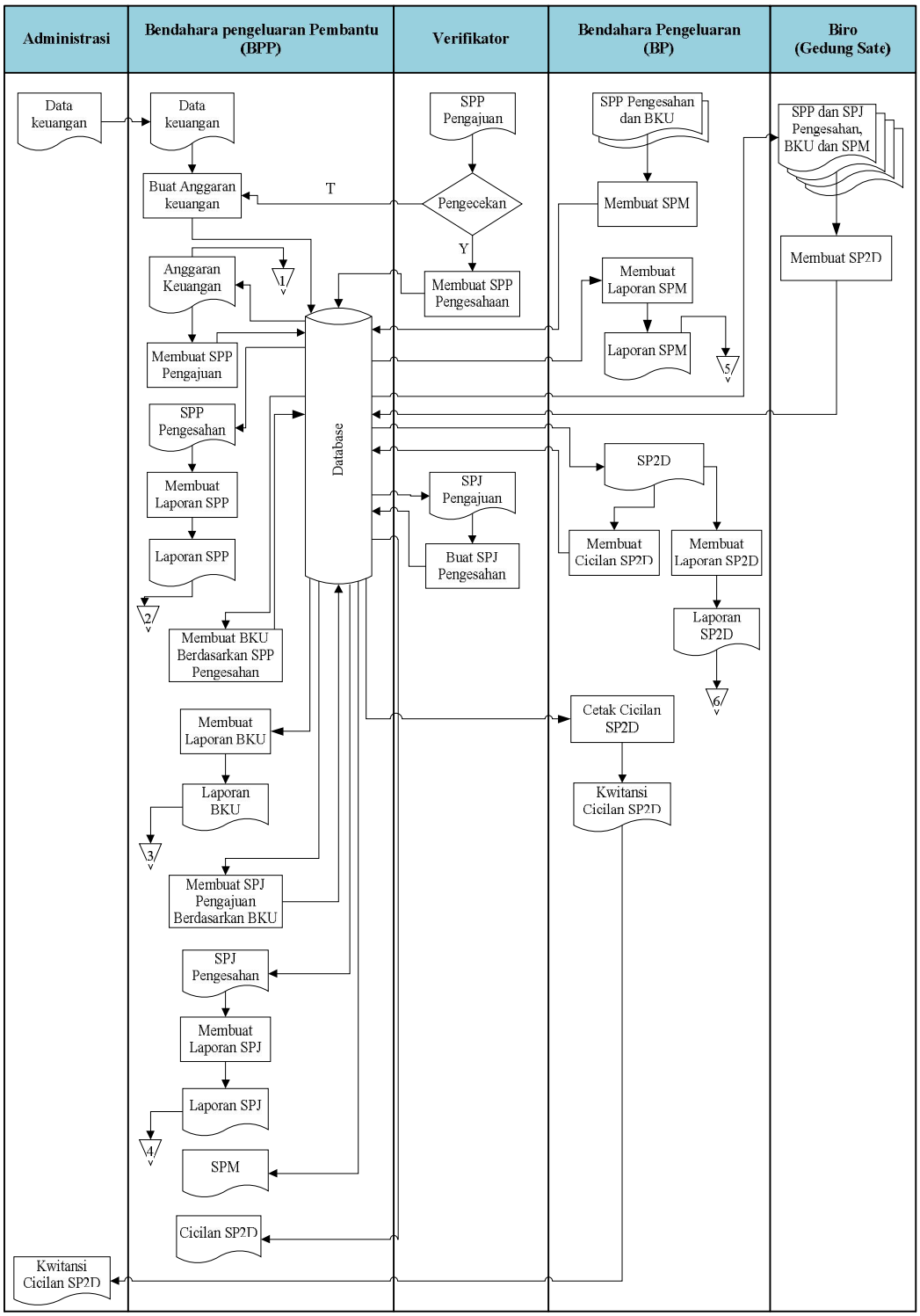
Menurut Abdul Kadir (2003:70) prosedur adalah sekumpulan aturan yang dipakai untuk mewujudkan pemrosesan data dan keluaran yang dikehendaki. Penggambaran prosedur dalam penelitian ini menggunakan Flowmap, Konteks Diagram dan DFD *(Data Flow Diagram*). Dimana penjelasan dari masing-masing prosedur sebagai berikut:

1. Flowmap adalah penggambaran secara grafik dari langkah-langkah dan urut-urutan prosedur dari suatu program.
2. Konteks Diagram adalah suatu diagram alir tingkat tinggi yang menggambarkan seluruh jaringan, masukan dan keluaran.
3. DFD *(Data Flow Diagram*) merupakan alat perancangan sistem yang berorientasi pada alur data dengan konsep dekomposisi dapat digunakan untuk penggambaran analisa maupun rancangan sistem yang mudah dikomunikasikan oleh profesional sistem kepada pemakai maupun pembuat program.

Berikut adalah prosedur dari Sistem informasi Pengelolaan Keuangan Daerah (SIPKD):

1. Pihak Administrasi memberikan data keuangan kepada BPP.
2. Dari data keuangan dibuat anggaran Keuangan oleh BPP.
3. BPP membuat SPP (Surat Permohonan Pengajuan) dari anggaran keuangan.

4. Pihak Verifikator mengecek SPP pengajuan dan mengesahkannya, apabila anggaran disetujui langsung SPP disahkan tetapi apabila anggaran tidak di setujui, SPP dikembalikan kepada BPP.
5. Kemudian SPP yang sudah disahkan diberikan kembali kepada BPP.
6. SPP yang sudah disahkan oleh BPP dibuat laporan dan diarsipkan.
7. Dari SPP yang telah disahkan, BPP membuat BKU (Buku Kas Umum), kemudian BKU tersebut dibuat laporannya dan diarsipkan.
8. BPP membuat SPJ (Surat Pertanggung Jawaban) berdasarkan data BKU.
9. SPJ diberikan ke pihak verifikator untuk disahkan, kemudian SPJ yang sudah disahkan diberikan kembali kepada BPP.
10. Oleh BPP dibuat juga laporan SPJ yang sudah disahkan dan dikirimkan juga kepada pihak BP.
11. Selanjutnya SPP dan BKU yang sudah disahkan diberikan kepada pihak BP untuk dibuat SPM (Surat Perintah Membayar) dan diberikan kepada pihak BPP.
12. SPM dibuat laporannya untuk diarsipkan oleh pihak BP.
13. Kemudian pihak BP memberikan SPP valid, BKU, SPJ valid dan SPM kepada pihak Biro.
14. Selanjutnya pihak biro membuatkan SP2D (Surat Perintah Pencairan Dana) yang kemudian dikirimkan kepada BP.
15. Pihak BP membuatkan laporan SP2D untuk diarsipkan.
16. Kemudian BP juga membuat SP2D cicilan yang dapat dicek oleh BPP untuk setiap pengambilan dana anggaran.
17. Pihak BP juga membuat kwitansi SP2D cicilan untuk diberikan kepada pihak administrasi.



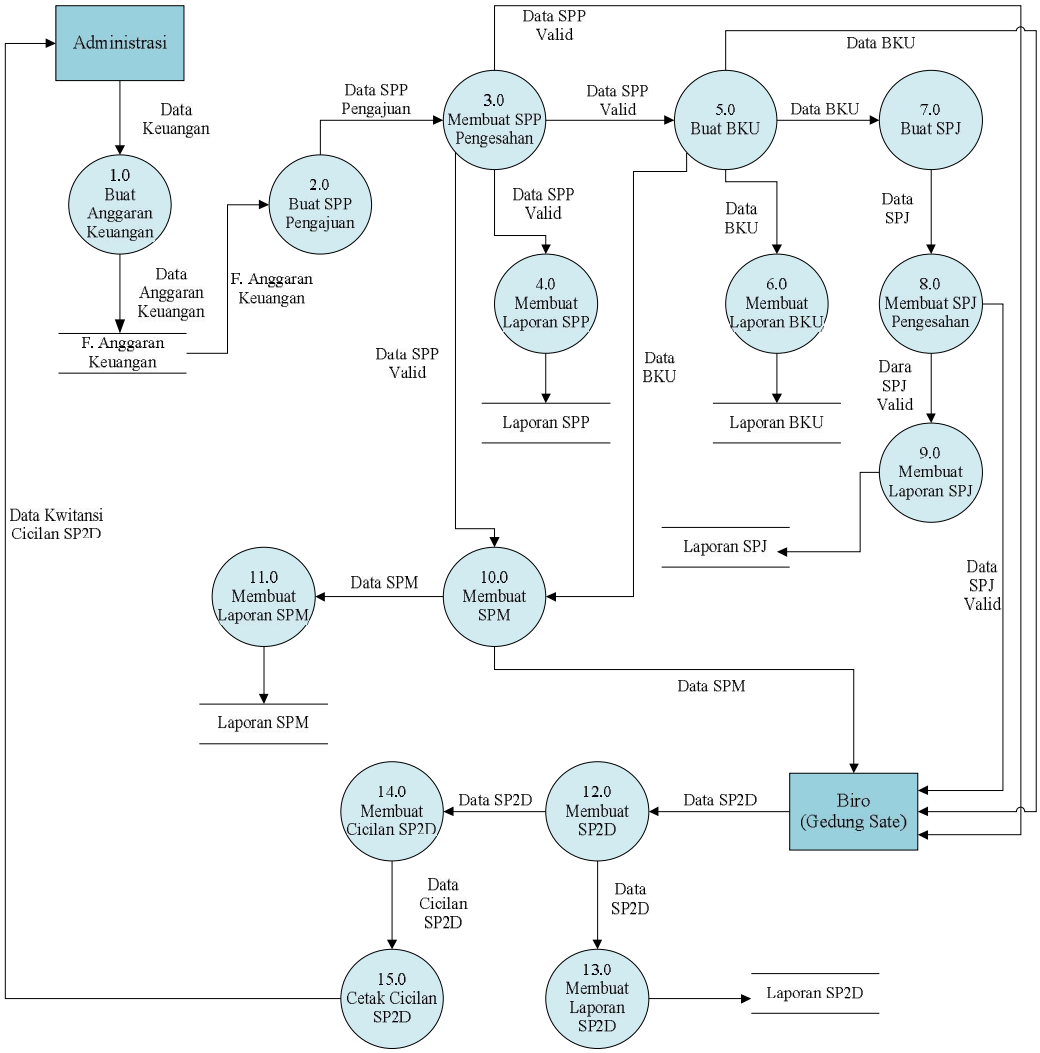
Gambar 2.1

Flowmap Sistem informasi Pengelolaan Keuangan Daerah (SIPKD)



Gambar 2.2

Konteks Diagram Sistem informasi Pengelolaan Keuangan Daerah (SIPKD)



Gambar 2.3

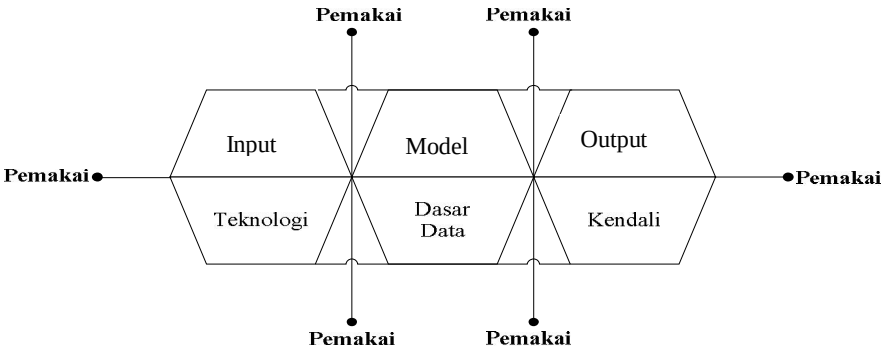
DFD Sistem informasi Pengelolaan Keuangan Daerah (SIPKD)

2.1.1.1 Sistem Informasi

Sistem informasi menurut Turban, Mclean, dan Wetherbe dalam bukunya Sugiyono (2008:11) adalah sebuah sistem informasi yang mempunyai fungsi mengumpulkan, memproses, menyimpan, menganalisis, dan menyebarkan informasi untuk tujuan yang spesifik. Sedangkan sistem informasi menurut Al-Bahra Bin Ladjamudin dalam (Analisis dan Desain Sistem Informasi 2005:13) adalah suatu sistem yang dibuat oleh manusia yang terdiri dari komponen-komponen dalam organisasi untuk mencapai suatu tujuan yaitu menyajikan informasi.

Menurut Robert dan Roscoe dalam bukunya Jogiyanto (2005:11) sistem informasi adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan.

Selanjutnya menurut John Burch dan Gary grudnitski dalam bukunya Jogiyanto (2005:12) mengemukakan bahwa sistem informasi terdiri dari komponen-komponen yang disebutnya dengan istilah blok bangunan (*building block*), yaitu blok masukan (*input block*), blok model (*model block*), blok keluaran (*output block*), blok teknologi (*technology block*), blok basis data (*database block*) dan blok kendali (*controls block*).



Gambar 2.4
Blok Sistem Informasi Yang Berinteraksi
Sumber: Jogiyanto (2005:12)

a. Blok masukan

Input mewakili data yang masuk ke dalam sistem informasi. Input disini termasuk metode-metode dan media untuk menangkap data yang akan dimasukkan, yang dapat berupa dokumen-dokumen dasar.

b. Blok Model

Blok ini terdiri dari kombinasi prosedur, logika dan model matematik yang akan memanipulasi data input dan data yang tersimpan di basis data dengan cara yang tertentu untuk menghasilkan keluaran yang diinginkan.

c. Blok Keluaran

Produk dari sistem informasi adalah keluaran yang merupakan informasi yang berkualitas dan dokumentasi yang berguna untuk semua tingkatan manajemen serta semua pemakai sistem.

d. Blok Teknologi

Teknologi merupakan "kotak alat" (*tool-box*) dalam sistem informasi. Teknologi digunakan untuk menerima input, menjalankan model, menyimpan dan mengakses data, manghasilkan dan mengirimkan keluaran dan membantu pengendalian dari sistem secara keseluruhan. Teknologi terdiri dari 3 bagian utama, yaitu *brainware*, *software* dan *hardware*.

e. Blok Basis Data

Basis data (*database*) merupakan kumpulan dari data yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya, tersimpan di perangkat keras komputer dan digunakan perangkat lunak untuk memanipulasinya. Data perlu disimpan di dalam basis data perlu diorganisasikan sedemikian rupa, supaya

informasi yang dihasilkan berkualitas. Organisasi basis data yang baik juga berguna untuk efisiensi kapasistas penyimpanannya. Basis data diakses atau dimanipulasi dengan menggunakan perangkat lunak paket yang disebut dengan DBMS (*Database Management System*).

f. Blok Kendali

Banyak hal yang dapat merusak sistem informasi, seperti halnya bencana alam, api, temperatur, air, debu, kecurangan-kecurangan, kegagalan-kegagalan, sistem itu sendiri, kesalahan-kesalahan, ketidak efisienan, sabotase dan lain sebagainya. Beberapa pengendalian perlu dirancang dan diterapkan untuk meyakinkan bahwa hal-hal yang dapat merusak sistem dapat dicegah ataupun bila terlanjur terjadi kesalahan-kesalahan dapat langsung cepat diatasi.

Dari komponen-komponen blok diatas dapat disimpulkan bahwa perangkat dari sistem informasi merupakan *hardware*, *software*, *brainware*, data dan prosedur. Sedangkan kegiatan dari sistem informasi meliputi input, proses, output, pengendalian dan penyimpanan.

2.1.1.2 Konsep Sistem

Terdapat dua kelompok pendekatan di dalam mendefinisikan sistem, yaitu menekankan pada prosedurnya dan yang menekankan pada komponen atau elemennya. Menurut Jogiyanto (2002:15) pendekatan sistem yang lebih menekankan pada prosedur bahwa:

"Suatu sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu sasaran yang tertentu".

Sedangkan sistem yang lebih menekankan pada elemen atau komponennya mendefinisikan sistem yaitu:

"Sistem adalah kumpulan dari elemen-elemen yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu".

a) Elemen Sistem

Menurut Abdul Kadir (2003:54) elemen-elemen sistem adalah sebagai berikut:

a. Tujuan
b. Masukan
c. Keluaran
d. Proses
e. Mekanisme pengendalian
f. Umpan balik

Selain itu sistem juga berinteraksi dengan lingkungan dan memiliki batasan.

b) Karakteristik Sistem

Suatu sistem mempunyai karakteristik atau sifat-sifat tertentu, yaitu :

a. Komponen-komponen (Component)

   Suatu sistem terdiri dari sejumlah komponen yang saling berinteraksi, artinya saling bekerja sama membentuk satu kesatuan. Komponen-

komponen sistem atau elemenn-elemen sistem dapat berupa suatu subsistem atau bagian dari sistem. Setiap subsistem mempunyai sifat-sifat dari sistem untuk menjalankan suatu fungsi tertentu dan mempengaruhi proses sistem secara keseluruhan. Suatu sistem dapat mempunyai suatu sistem yang lebih besar yang disebut supra sistem.

b. Batas Sistem(Baundrary)

Batas sistem merupakan daerah yang membatasi antara suatu sistem dengan sistem yang lainnya atau dengan lingkungan luarnya. Batasan sistem ini memungkinkan suatu sistem dipandang sebagai satu kesatuan. Batas suatu sistem menunjukan ruang lingkup (scope) dari sistem tersebut.

c. Lingkungan Luar Sistem (enivornment)

Enivornment dari suatu sistem adalah apapun diluar batas dari sistem yang mempengaruhi operasi sistem. Lingkungan luar sistem dapat menguntungkan merupakan energi dari sistem dan tetap harus dijaga dan dipelihara. Sedangkan lingkungan luar sistem yang bersifat merugikan harus ditahan dan dikendalikan, kalau tidak maka akan mengganggu kelangsungan hidup dari sistem.

d. Penghubung Sistem (interface)

Merupakan media penghunung antara satu subsistem dengan subsistem yang lainnya. Melalui penghubung ini memungkinkan sumber-sumber daya mengalir dari satu subsistem ke subsistem lainnya. Keluaran (output) dari satu subsistem akan menjadi masukan (input) untuk subsistem yang lainnya dengan melalui penghubung. Dengan penghubung satu subsistem

dapat berintegrasi dengan subsistem yang lainnya membentuk satu kesatuan.

e. Masukan (input)

Merupakan energi yang dimasukan ke dalamsistem. Masukan dapat beruapa masukan perawatan (maintenance input) dan masukan sinyal (signal input). Maintenance input adalah energi yang masukkan supaya sistem tersebut dapat beroperasi. Signal input adalah energi yang diproses untuk didapatkan keluaran.

f. Keluaran (output)

Merupakan hasil dari energi yang diolah dan diklasifikasikan menjadi keluaran yang berguna dan sisa pembuangan. Keluaran dapat merupakan masukan untuk subsistem yang lain atau pada supra sistem.

g. Pengelolaan (process)

Suatu sistem dapat mempunyai suatu bagian pengolah yang akan merubah masukan menjasi keluaran. Suatu sistem produksi akan mengelola masukan berupa bahan baku dan bahan-bahan yang lain menjadi keluaran berupa barang jadi.

h. Sasaran Sistem (Objectives)

Suatu sistem pasti mempunyai tujuan (goal) atau sasaran (objective). Kalau suatu sistem tidak mempunyai sasaran, maka operasi sistem tidak aka nada gunanya. Sasaran dari sistem sangat menetukan sekali masukan yang dibutuhkan system dan keluaran yang akan dihasilkan sistem. Suatu sistem dikatakan berhasil bila mengenai sasaran atau tujuannya.

c) Klasifikasi Sistem

Sistem dapat diklasifikasikan dari beberapa sudut pandang diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Sistem Abstrak (*Abstract System*) dan system fisik (*Physical System*). Sistem abstrak (*Abstrak System*) adalah sistem yang berupa pemikiran atau ide-ide yang tidak tampak secara fisik. Sedangkan sistem fisik (*physical system*) merupakan sistem yang ada secara fisik.
2. Sistem alamiah (*Natural System*) dan sistem buatan manusia (*Human Made System*). Sistem alamiah (N*atural System*) adalah sistem yang terjadi melalui proses alam, tidak dibuat manusia. Sedangkan sistem buatan manusia (*Human Made System*) melibatkan interaksi antara manusia dengan mesin.
3. Sistem tertentu (*Deterministic System*) dan sistem tak tertentu (*Probabilistic System*). Sistem tertentu beroperasidengan tingkah laku yang sudah dapat diprediksi. Interaksi diantara bagian-bagiannya dapat dideteksi dengan pasti, sehingga keluaran dari sistem dapat diramalkan. Sistem tak tentu adalah sistem yang kondisi masa depannya tidak dapat diprediksi karena mengandung unsure probabilitas.
4. Sistem tertutup (*Closed System*) dan sistem yang terbuka (*Open System*). Sistem tertutup merupakan sistem yang tidak berhubungan dan tidak terpengaruh dengan lingkungan luarnya. Sistem ini bekerja secara otomatis tanpa adanya turut campur dari pihak luarnya. Secara teoritis sistem tertutup ini ada, tetapi kenyataannya tidak ada sistem yang sifatnya

tertutup, yang ada hanyalah relatively closed system (secara relative tertutup, tidak benar-benar tertutup). Sistem terbuka adalah system yang berhubungan dan terpengaruh dengan lingkungan luarnya. Sistem ini menerima masukan dan menghasilkan keluaran untuk lingkungan luarnya atau subsistem yang lainnya, maka suatu sistem harus mempunyai suatu sistem pengendalian yang baik.

2.1.1.3 Konsep Informasi

Secara umum informasi adalah data yang sudah diolah menjadi suatu bentuk lain yang lebih berguna yaitu pengetahuan atau keterangan yang ditujukan bagi penerima dalam pengambilan keputusan, baik masa sekarang atau yang akan datang. Informasi ini sangat berguna bagi kehidupan sehari-hari didalam pengambilan keputusan.

Menurut McFadden, dkk dalam Abdul kadir (2003:31) yang dimaksud dengan informasi adalah data yang telah diproses sedemikian rupa sehingga meningkatkan pengetahuan seseorang yang menggunakan data tersebut.

Adapun pengertian informasi menurut Jogiyanto (2001:8) :

“informasi adalah suatu kumpulan data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya.”

Sumber dari informasi adalah data. Data adalah kenyataan yang menggambarkan suatu kejadian yang nyata. Kejadian (event) adalah sesuatu yang terjadi pada saat tertentu.

a) Kualitas Informasi

Kualitas dari suatu informasi tergantung dari tiga hal, yaitu:

1. Akurat, berarti informasi harus bebas dari kesalahan-kesalahan dan tidak menyelesaikan. juga berarti bahwa informasi harus mencerminkan maksudnya. Informasi harus akurat karena dari sumber mencerminkan maksudnya. Informasi harus akurat karena dari sumber informasi sampai ke penerima informasi kemungkinkan banyak terjadi gangguan (noise) yang dapat merusak informasi tersebut.
2. Tepat pada waktunya, berarti informasi yang datiang pada penerima tidak boleh terlambat. Informasi yang sudah usang tidak mempunyai nilai lagi. Karena informasi merupakan landasan di dalam pengambilan keputusan. Bila pengambilan keputusan terlambat, maka dapat berakibat fatal untuk organisasi.
3. Relevan, berarti informasi tersebut mempunyai manfaat untuk pemakaianya. Relevan informasi untuk tiap-tiap orang satu dengan lainnya berbeda. Nilai dari informasi ditentukan dari dua hal yaitu manfaat dan biaya mendapatkan. Suatu informasi dikatakan bernilai bila manfaatnya lebih efektif dibandingkan dengan biaya mendapatkannya.

b) Siklus Informasi

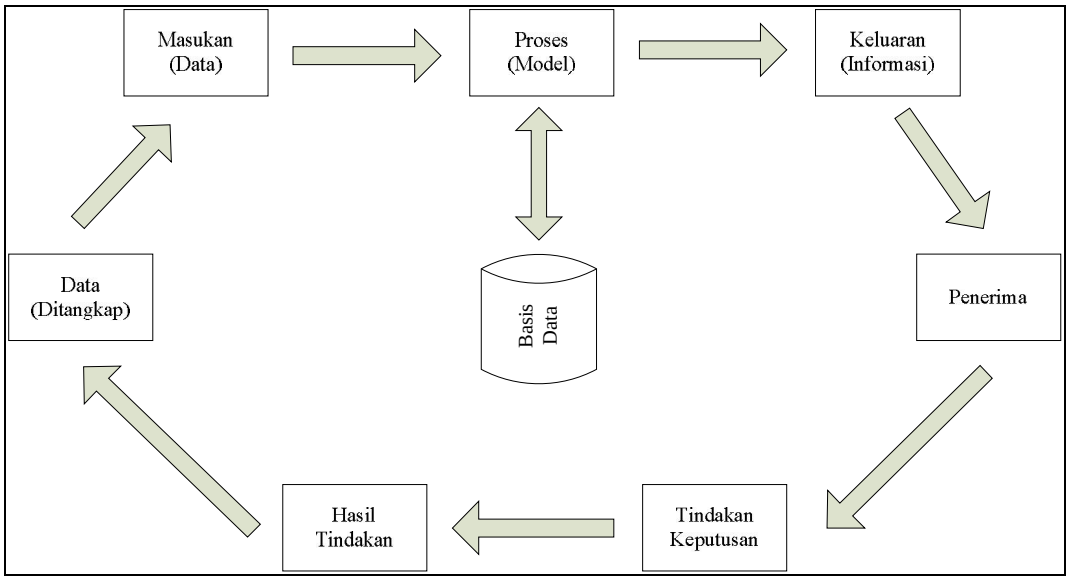
Informasi merupakan suatu proses perubahan dunia menjadi informasi. Menurut McFadden dalam bukunya Abdul Kadir (2003:31) mendifinisikan informasi sebagai data yang telah di proses sedemikian rupa sehingga meningkatkan pengetahuan seseorang yang menggunakan data tersebut.

Data yang ditolak untuk menghasilkan informasi menggunakan suatu model proses tertentu. Data yang diolah melalui suatu model menjadi informasi.

Penerima kemudian menerima informasi tersebut, membuat suatu keputusan dan melakukan tindakan, yang berarti menghasilkan suatu tindakan yang lain yang akan membuat sejumlah data kenbali. Data tersebut akan ditangkap sebagai input, diproses kembali lewat suatu model dan seterusnya membentuk suatu siklus.

Menurut Burch dan Grudnitski dalam bukunya Abdul Kadir (2003:31) mendeskripsikan siklus informasi adalah yang menggambarkan pengolahan data menjadi informasi dan pemakaian informasi untuk mengambil keputusan, hingga akhirnya dari tindakan hasil pengambilan keputusan tersebut dihasilkan data kembali.

Adapun siklus informasi sebagai berikut:



Gambar 2.5
Siklus Informasi
Sumber: Abdul Kadir (2003:31)

Jadi hal terpenting untuk membedakan informasi dengan data, informasi itu mempunyai kandungan “makna” sedangkan data tidak. Pengertian makna disini merupakan hal yang sangat penting, karena berdasarkan maknalah penerima dapat memahami informasi tersebut dan secara lebbih jauh dapat

menggunakannya untuk menarik suatu kesimpulan atau bahkan mengambil keputusan.

2.1.1.4 Sistem Informasi Keuangan

Sistem informasi Keuangan merupakan sistem yang mengoperasikan fungsi pengumpulan data, pengolahan, mengkategorikan dan pelaporan kejadian keuangan dengan tujuan memberikan informasi yang relevan untuk tujuan penghitungan, pengaturan dan pengambilan keputusan.

Sistem informasi keuangan dianggap sebagai organisasi dan mekanisme yang penting untuk efektivitas keputusan manajemen dan kontrol organisasi.

2.1.1.5 Konsep Keuangan Daerah

Penyelenggaraan fungsi pemerintahan daerah akan terlaksana secara optimal apabila penyelenggaraan urusan pemerintahan diikuti dengan pemberian sumber-sumber penerimaan yang cukup kepada daerah, dengan mengacu kepada Undang-Undang yang mengatur Perimbangan Keuangan antara Pemerintah Pusat dan Pemerintahan Daerah, dimana besarnya disesuaikan dan diselaraskan dengan pembagian kewenangan antara Pemerintah dan Daerah. Semua sumber keuangan yang melekat pada setiap urusan pemerintah yang diserahkan kepada daerah menjadi sumber keuangan daerah.

Keuangan daerah sebagaimana dimuat dalam penjelasan pasal 156 ayat 1 Undang-Undang Nomor 32 Tahun 2004 tentang Pemerintahan Daerah adalah sebagai berikut:

“Keuangan daerah adalah semua hak dan kewajiban daerah yang dapat dinilai dengan uang dan segala sesuatu berupa uang dan barang yang dapat dijadikan milik daerah yang berhubungan dengan pelaksanaan hak dan kewajiban tersebut”.

Berdasarkan pengertian tersebut unsur pokok keuangan daerah terdiri atas:

a. Hak Daerah } yang dapat dinilai
b. Kewajiban Daerah } dengan uang
c. Kekayaan yang berhubungan dengan hak dan kewajiban tersebut.

Hak daerah dalam rangka keuangan daerah adalah segala hak yang melekat pada daerah sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang digunakan dalam usaha pemerintah daerah mengisi kas daerah.

Daerah diberikan hak untuk mendapatkan sumber keuangan yang antara lain berupa: kepastian tersedianya pendanaan dari Pemerintah sesuai dengan urusan pemerintah yang diserahkan, kewenangan memungut dan mendayagunakan pajak dan retribusi daerah dan hak untuk mendapatkan bagi hasil dari sumber-sumber daya nasional yang berada di daerah dan dana perimbangan lainnya, hak untuk mengelola kekayaan Daerah dan mendapatkan sumber-sumber pendapatan lain yang sah serta sumber-sumber pembiayaan. Dengan pengaturan tersebut, dalam hal ini pada dasarnya Pemerintah menerapkan prinsip uang mengikuti fungsi.

Di dalam Undang-Undang yang mengatur Keuangan Negara, terdapat penegasan di bidang pengelolaan keuangan, yaitu bahwa kekuasaan pengelolaan keuangan negara adalah sebagai bagian dari kekuasaan pemerintahan dan kekuasaan pengelolaan keuangan negara dari presiden sebagian diserahkan

kepada gubernur/bupati/walikota selaku kepala pemerintah daerah untuk mengelola keuangan daerah dan mewakili pemerintah daerah dalam kepemilikan kekayaan daerah yang dipisahkan.

Ketentuan tersebut berimplikasi pada pengaturan pengelolaan keuangan daerah, yaitu bahwa Kepala daerah (gubernur/bupati/walikota) adalah pemegang kekuasaan pengelolaan keuangan daerah dan bertanggungjawab atas pengelolaan keuangan daerah sebagai bagian dari kekuasaan pemerintahan daerah. Dalam melaksanakan kekuasaannya, kepala daerah melimpahkan sebagian atau seluruh kekuasaan keuangan daerah kepada para pejabat perangkat daerah. Dengan demikian pengaturan pengelolaan dan pertanggungjawaban keuangan daerah melekat dan menjadi satu dengan pengaturan pemerintahan daerah, yaitu dalam Undang-Undang mengenai Pemerintahan Daerah.

Sumber pendapatan daerah terdiri atas:

1. Pendapatan asli daerah (PAD), yang meliputi:
   (a) hasil pajak daerah
   (b) hasil retribusi daerah
   (c) hasil pengelolaan kekayaan daerah yang dipisahkan
   (d) lain-lain PAD yang sah
2. Dana perimbangan yang meliputi:
   (a) Dana Bagi Hasil
   (b) Dana Alokasi Umum
   (c) Dana Alokasi Khusus
3. Lain-lain pendapatan daerah yang sah.

Pemerintah daerah dapat melakukan pinjaman yang berasal dari penerusan pinjaman hutang luar negeri dari Menteri Keuangan atas nama Pemerintah pusat setelah memperoleh pertimbangan Menteri Dalam Negeri. Pemerintah daerah dapat melakukan penyertaan modal pada suatu Badan Usaha Milik Pemerintah dan/atau milik swasta. Pemerintah daerah dapat memiliki BUMD yang pembentukan, penggabungan, pelepasan kepemilikan, dan/atau pembubarannya ditetapkan dengan Perda yang berpedoman pada peraturan perundangundangan.

Anggaran pendapatan dan belanja daerah (APBD) adalah rencana keuangan tahunan pemerintahan daerah yang ditetapkan dengan peraturan daerah. APBD merupakan dasar pengelolaan keuangan daerah dalam masa 1 (satu) tahun anggaran terhitung mulai 1 Januari sampai dengan tanggal 31 Desember. Kepala daerah mengajukan rancangan Perda tentang APBD disertai penjelasan dan dokumen-dokumen pendukungnya kepada DPRD untuk memperoleh persetujuan bersama. Rancangan Perda provinsi tentang APBD yang telah disetujui bersama dan rancangan Peraturan Gubernur tentang penjabaran APBD sebelum ditetapkan oleh Gubernur paling lambat 3 (tiga) hari disampaikan kepada Menteri Dalam Negeri untuk dievaluasi. Rancangan Perda kabupaten/kota tentang APBD yang telah disetujui bersama dan rancangan Peraturan Bupati/Walikota tentang Penjabaran APBD sebelum ditetapkan oleh Bupati/Walikota paling lama 3 (tiga) hari disampaikan kepada Gubernur untuk dievaluasi.

Semua penerimaan dan pengeluaran pemerintahan daerah dianggarkan dalam APBD dan dilakukan melalui rekening kas daerah yang dikelola oleh Bendahara Umum Daerah. Penyusunan, pelaksanaan, penatausahaan, pelaporan,

pengawasan dan pertanggungjawaban keuangan daerah diatur lebih lanjut dengan Perda yang berpedoman pada Peraturan Pemerintah.

2.1.1.6 Konsep Laporan Keuangan

Laporan keuangan merupakan suatu refleksi hasil kerja manajer dalam menjalankan kegiatan perusahaan dan merupakan alat komunikasi antara manajer perusahaan dengan pihak-pihak yang berkepentingan dengan data keuangan perusahaan.

Menurut Kleso dan Weygant yang diterjemahkan oleh Emil Salim (2002:3) laporan keuangan adalah sarana pengkomunikasian informasi keuangan utama kepada pihak-pihak diluar korporasi.

Tujuan laporan keuangan dalam kerangka dasar penyusunan dan penyajian adalah menyediakan informasi yang menyangkut posisi keuangan, kinerja serta perubahan posisi keuangan suatu perusahaan yang bermanfaat bagi sejumlah besar pemakai dalam pengambilan keputusan ekonomi serta menunjukkan pertanggung jawaban manajemen atas sumber daya yang dipercayakan kepadanya.

Menurut Sofyan Syafri Harahap (2003:121) laporan keuangan adalah merupakan output dari hasil akhir dan proses akuntansi laporan keuangan inilah yang menjadi bahan informasi bagi para pemakainya sevagai salah satu bahan dalam proses pengambilan keputusan.

Sedangkan menurut Ikatan Akuntansi Indonesia (2004:2) dalam buku berjudul Standar Akuntansi Keuangan adalah:

”Laporan keuangan merupakan bagian dari proses pelaporan yang lengkap biasanya meliputi neraca, laporan laba rugi, laporan perubahan posisi keuangan (yang dapat disajikan dalam berbagai cara seperti misalnya sebagai laporan arus kas atau laporan arus dana), catatan dan laporan serta materi penjelasan yang merupakan bagian integrasi dari laporan keuangan.”

Yang dimaksud dengan laporan keuangan adalah suatu daftar yang menggambarkan posisi keuangan pada suatu saat tertentu dan suatu daftar yang menggambarkan hasil operasi suatu perubahan pada suatu periode tertentu ditambah dengan laporan keuangan lainnya, biasanya digunakan bermacam-macam lampiran untuk menambah data yang sudah ada dalam laporan keuangan ini.data-data ;aporan itu biasanya dianggap sbagai bagian dari laporan keuangan untuk dianalisa.

Laporan keuangan perusahaan (unit usaha) pada umumnya dimaksudkan untuk memberikan informasi yang berhubungan dengan ketiga aspek dalam perusahaan yang terdiri dari:

1. Laporan perhitungan laba rugi yaitu, suatu laporan yang disusun dengan tujuan untuk memberikan informasi tentang hasil usaha suatu perusahaan selama jangka waktu tertentu yang tercakup dalam laporan tersebut.
2. Neraca yaitu, suatu laporan yang disusun dengan maksud untuk menunjukkan keadaan atau posisi keuangan pada saat tertentu.
3. Laporan sumber dana perusahaan yaitu, laporan yang dimaksudkan untuk menunjukkan tentang berbagai sumber dan penggunaan dana yang

mengakibatkan perubahan dalam posisi keuangan perusahaan dalam masa yang tercakup dalam laporan tersebut terus kas.

Laporan keuangan tersebut disusun dengan maksud untuk menyediakan informasi keuangan mengenai suatu perusahaan kepada pihak-pihak yang berkepentingan sebagai bahan pertimbangan dalam pengambilan keputusan ekonomi.

Melalui laporan keuangan secara periodik tersebut dapat dilaporkan informasi, mengenai suatu perusahaan yang berupa:

1. Informasi mengenai sumber-sumber ekonomi dan kewajiban serta modal perusahaan.
2. Informasi mengenai perubahan-perubahan dalam sumber ekonomi netto kekayaan bersih timbul dari aktivitas usaha perusahaan dalam rangka memperoleh laba.
3. Informasi mengenai perubahan dalam sumber-sumber ekonomi dan kewajiban yang disebabkan oleh aktivitas pembelanjaan dan investasi.
4. Informasi penting lainnya yang berhubungan dengan laporan keuangan seperti akuntansi yang dianut perusahaan.

Laporan keuangan memberikan informasi penting mengenai suatu perusahaan yang dapat dinyatakan secara kuantitatif dalam suatu mata uang, sementara informasi penting mengenai perusahaan tidak dapat dinyatakan dengan suatu mata uang, seperti latar belakang perusahaan, pengalaman, kemampuan manajer, loyalitas, produktifitas, karyawan lainnya. Hal ini merupakan hal-hal

penting yang perlu diketahui oleh seluruh pihak yang berkepentingan dengan perusahaan.

Analisa terhadap laporan keuangan hal ini dimaksudkan suatu usaha untuk Membuat informasi dalam suatu laporan keuangan perusahaan yang sifatnya kompleks menjadi elemen-elemen yang lebih sederhana dan mudah dipahami.

a) Tujuan dan Pemakaian Laporan Keuangan

Laporan keuangan yang disusun dan disajikan kepada semua pihak yang berkepentingan dengan eksistensi perusahaan, pada hakekatnya merupakan alat komunikasi. Artinya laporan keuangan itu adalah alat yang digunakan untuk mengkomunikasikan informasi keuangan dari suatu perusahaan dan kegiatan-kegiatannya kepada mereka yang berkepentingan dengan perusahaan tersebut.

Laporan keuangan berdasarkan atas catatan akuntansi sebagai sumbernya. Penyusunan laporan keuangan biasanya dilakukan secara teratur dan dalam interval waktu yang berbeda pula. Laporan keuangan tersebut disusun dengan maksud memberikan laporan hasil usaha, posisi finansial kepada berbagai pihak yang berkepentingan dengan keberadaan perusahaan.

Penggolongan suatu perusahaan, terutama pada perusahaan besar mencakup tugas-tugas yang kompleks. Dari laporan keuangan tersebut manajemen memperoleh banyak informasi yang bermanfaat untuk:

1. Menurunkan, melaksanakan dan mengadakan penilaian terhadap kebijakan yang dianggap perlu.
2. Mengorganisasi dan mengkoordinasi kegiatan atau aktivitas dalam perusahaan

3. Merencanakan dan mengendalikan kegiatan atau aktivitas sehari-hari dalam perusahaan.
4. Mempelajari aspek dari tahap-tahap kegiatan tertentu dalam perusahaan.
5. Menilai keadaan atau posisi keuangan dan hasil usaha.

Disamping berbagai kegunaan yang didapat itu, laporan keuangan sekaligus sebagai penanggung jawaban bagi manajemen kepada semua pihak yang menanamkan dan mempercayakan pengolahan dananya didalam perusahaan tersebut terutama kepada pemiliknya.

Selain bagi manajemen, laporan keuangan juga bermanfaat bagi para pemakai, seperti yang dijelaskan dalam kerangka dasar penyusunan dan penyajian, pihak yang memanfaatkan laporan keuangan, meliputi: investor sekarang dan investor potensial, karyawan pemberi pinjaman, pemasok dan kreditur usaha lainnya, pelanggan, pemerintah dan masyarakat.

Laporan keuangan merupakan hasil dari suatu aktivitas yang bersifat teknis berdasarkan pada metode dan prosedur yang memerlukan penjelasan agar tujuan atau maksud untuk menyediakan informasi yang bermanfaat itu dapat tercapai. Laporan keuangan merupakan suatu usaha yang mencoba memberikan gambaran tentang hasil akhir dari suatu kegiatan atau transaksi yang terjadi dalam periode yang bersangkutan dan tentu sangat kompleks. Arti dan makna yang dimaksud dalam laporan keuangan itu harus disimpulkan melalui analisa dan interpretasi terhadap laporan keuangan diperlukan agar dapat dipakai sebagai alat bantu bagi para pemillik, manajemen dan pihak-pihak yang menbutuhkannya.

b) Jenis Laporan Keuangan

Analisa keuangan perusahaan meliputi penggunaan dari bermacam-macam laporan keuangan. Laporan ini mengerjakan beberapa hal yaitu sebagai berikut:

1. Mengimbangkan aset dan kebajiban beserta ekuitas dari sebuah perusahaan didalam satu periode waktu, laporan keuangan ini disebut dengan neraca (*balance sheet*).
2. Laporan keuangan yang menjumlahkan pemasukan dan pengeluaran pada perusahaan dalam periode waktu yang khusus dan laporan ini disebut laporan rugi/laba.

Neraca menghadirkan kembali potret dari posisi keuangan perusahaan disebuah waktu tertentu, sedangkan laporan laba rugi menggambarkan penjualan dan tingkat *profit* perusahaan pada suatu periode. Dari kedua laporan tersebut menghasilkan berbagai macam informasi laporan keuangan perusahaan seperti laporan laba ditahan, sumber dana dan penggunaannya, serta laporan arus kas.

Dari perubahan diatas, dapat dilihat sistem perencanaan dan pengendalian keuangan untuk mencapai efisiensi. Dari laporan keuangan diatas, dapat dikembangkan menjadi susunan keuangan yang dapat menunjukkan kekuatan dan kelemahan perusahaan. Kekuatan perusahaan harus dipahami jika hendak dimanfaatkan dengan tepat dan kelemahan harus dikenali jika hendak dilakukan tindakan perbaikan. Disinilah diperlukan analisa keuangan agar dapat mengetahui tingkat kesehatan perusahaan.

c) Analisa Laporan Keuangan

Laporan keuangan secara luas akan memberikan manfaat mengenai tingkat kesehatan keuangan tersebut dengan dilakukan analisis laporan keuangan. Analisis laporan keuangan mengukur antara unsur-unsur laporan keuangan dan pengolahan perubahan unsur-unsur itu dari tahun ke tahun untuk mengetahui arah perkembangannya. Analisis laporan keuangan merupakan bagian integrasi dari proses pengambilan keputusan pihak-pihak yang terkait. Dari hasil analisis atas laporan keuangan masa lalu dan sekarang, dapat diketahui kinerja keuangan dan dapat dipahami baik potensi maupun resiko dimasa depan dapat diestimasi.

Analisis laporan keuangan perusahaan pada dasarnya merupakan perhitungan rasio untuk menilai keadaan keuangan perubahan dimasa lalu dan kemungkinan dimasa yang akan datang. Ada beberapa cara yang dapat digunakan didalam menganalisa keadaan perusahaan, tetapi analisis dengan menggunakan rasio merupakan hal yang sangat umum digunakan dimana hasilnya akan memberikan pengukuran relatif dari operasi perusahaan.

Untuk mengevaluasi kondisi dan kinerja perusahaan, para analisa keuangan membutuhkan sesuatu didalam memeriksa tingkat kesehatan perusahaan. Alat digunakan untuk memeriksa adalah rasio keuangan. Dengan rasio keuangan ini dapat diketahui posisi dan kinerja perusahaan, dimana dengan menggabungkan dua bagian data keuangan perusahaan.

Menurut Van Horn dan Wachowitz yang diterjemahkan oleh Dewi Fitriasari dan Dani Kwary (200:105) mengemukakan bahwa:

"Analisa rasio keuangan dibagi menjadi dua jenis yaitu, perbandingan secara internal (*internal comparison*) dan perbandingan secara external (*external comparison*). Internal comparison atau perbandingan secara sebelumnya atau

yang diharapkan pada masa yang akan datang didalam suatu perusahaan tersebut. Kedua yaitu, external comparison atau perbandingan secara external merupakan metode dengan cara membandingkan berbagai rasio keuangan suatu perusahaan dengan perusahaan lain yang sama atau rata-rata industrinya memiliki kesamaan nilai dalam suatu waktu."

2.1.2 Variabel Dependen

Variabel ini sering disebut sebagai Variabel Output, Kriteria, Konsekuen, Variabel Efek, Variabel Terpengaruh, Variabel Terikat atau Variabel Tergantung.

Variabel Terikat (Variabel Dependen) yang merupakan Variabel Y adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Disebut Variabel Terikat karena variabel ini dipengaruhi oleh variabel bebas atau variabel independent (Variabel X).

Variabel Y dalam penelitian ini adalah User Usability. Dimana dalam Usability terdapat tiga atribut,yaitu efektivitas, efisiensi dan kepuasan.

2.1.2.1 *Usability*

Usability yang dalam bahasa Indonesia disebut dengan Ketergunaan. Ketergunaan (*usability*) adalah suatu istilah yang menunjukkan kemudahan manusia untuk menggunakan suatu alat atau objek buatan manusia lainnya untuk mencapai tujuan tertentu. Kebergunaan juga dapat merujuk pada metode pengukuran kebergunaan dan kajian prinsip di balik persepsi efisiensi dan keluwesan suatu objek.

Beberapa ahli atau lembaga yang mendefinisikan *usability* adalah:

1. Menurut Joseph Dumas dan Janice Redish (1999)

Usability digunakan untuk mengukur tingkat pengalaman pengguna ketika berinteraksi dengan produk sistem – baik itu website, software, mobile phone maupun peralatan yang digunakan pengguna lainnya. Secara umum, usability mengacu kepada bagaimana pengguna bisa memperlajari dan menggunakan produk untuk memperoleh tujuannya dan seberapa puaskah mereka terhadap penggunaannya.

2. Menurut Jeff Axup (2004)

Usability adalah sebuah ukuran karakteristik yang mendeskripsikan seberapa efektif seorang pengguna dalam berinteraksi dengan suatu produk. Usability juga merupakan ukuran seberapa mudah suatu produk bisa dipelajari dengan cepat dan seberapa mudah suatu produk bisa digunakan.

3. Menurut ISO 9241-11

Usability dapat didefinisikan sebagai tingkat dimana sebuah produk bisa digunakan oleh pengguna tertentu untuk mencapai tujuan tertentu dengan efektif, efisien, dan memperoleh kepuasan dalam konteks penggunaannya.

Para pakar usability mengajukan kriteria pengukuran seperti yang tertera pada tabel di bawah ini:

Tabel 2.2

Kriteria Pengukuran Usability

No.	Kriteria	Shackel (1990)	Nielsen (1993)	ISO 9241-11 (1998)	Preece dkk. (2002)
1.	Efektivitas	√		√	√
2.	Efisiensi		√	√	√
3.	*Learnability*	√	√		
4.	*Memorability*	√	√		
5.	Fleksibilitas	√			
6.	Kesalahan		√		
7.	Utilitas				√
8.	*Safety* (Keamanan)				√
9.	Kepuasan		√	√	
10.	*Attitude* (Perilaku)	√			

Secara umum kriteria nomor 1 sampai 8 pada tabel 2.1 diatas dikategorikan sebagai performansi pengguna (pengukuran yang bersifat objektif) dan kriteria nomor 9 dan 10 dikategorikan sebagai pengukuran yang bersifar subjektif dari sudut pandang pengguna. Berikut adalah uraian kriteria pada tabel 2.2.

1. Efektivitas

   Shackel mendefinisikan efektivitas sebagai performansi pengguna memakai sistem yang bersangkutan. Performansi tersebut diukur dari waktu yang diperlukan pengguna untuk menyelesaikan sebuah tugas (task) dan dari jumlah kesalahan yang dibuat. Standar ISO 9241-11 memakai efektivitas sebagai indikator keakurasian dan kelengkapan sistem memenuhi kebutuhan pengguna. Sementara efektivitas menurut Preece mengacu pada kualitas

sistem dalam menyelesaikan tugas-tugas sesuai dengan tujuan pembuatan sistem tersebut.

2. Efisiensi

Nielsen mengaitkan efisiensi dengan kebutuhan sumber daya, seperti usaha, waktu dan biaya, untuk mencapai tujuan pemakaian sistem tersebut. Standar ISO 9241-11 mengaitkan efisiensi dengan hubungan antara sumber daya yang dibutuhkan dan tujuan yang tercapai, semakin efisien sebuah sistem semakin cepat pengguna mendapatkan tujuannya. Preece mengukur efisiensi dari optimasi sistem mendukung pengguna dalam penyelesaian tugas-tugasnya sesuai kemampuan sistem tersebut.

3. Learnability

Shackel dan Nielsen berpendapat learnability sebagai tingkat kemudahan sistem untuk dipelajari, diukur melalui waktu yang diperlukan untuk mempelajari penggunaan sistem hingga mencapai level kemahiran tertentu.

4. Memorability

Berbeda dengan Shackel yang memasukkan unsur memorability sebagai bagian dari learnability, Nielsen berpendapat bahwa kriteria memorability berdiri sendiri terlepas dari kriteria learnability. Memorability berhubungan dengan proses recalling (mengingat) cara pemakaian sistem setelah pengguna tidak berinteraksi dengan sistem tersebut selama beberapa waktu.

5. Fleksibilitas

   Shackel memandang perlunya sebuah sistem memiliki atribut fleksibilitas. Fleksibilitas berkaitan dengan variasi pengerjaan suatu task sistem.

6. Error (Kesalahan)

   Nielsen menambahkan kriteria kesalahan dalam menilai usability sebuah sistem. Frekuensi kesalahan yang tinggi pada saat penggunaan sistem mengindikasikan rendahnya *usability* sistem yang bersangkutan.

7. Utilitas

   Preece dkk. Memakai utilitas sebagai acuan tingkat fungsionalitas sebuah sistem yang dapat digunakan pengguna untuk menyelesaikan suatu tugas. Contohnya, perangkat lunak akuntasi yang menyediakan fitur perhitungan pajak memiliki utilitas tinggi, sedangkan perangkat lunak grafik yang memaksa penggunaanya menggunakan mouse untuk menggambar, memiliki utilitas rendah.

8. *Safety* (Keamanan)

   Preece dkk juga mempertimbangkan masalah safety (keamanan) sebagai sebuah kriteria usability. Sistem keamanan mencegah kerusakan fatal pada sistem dari kondisi yang tidak diinginkan. Tidak hanya itu, sistem juga memberikan petunjuk perbaikan apabila terjadi kesalahan.

9. *Satisfaction* (Kepuasan)

   Kriteria kepuasan menjadi pertimbangan bagi Nielsen dan standar ISO 9241-11, kepuasan pengguna terhadap sistem yang dipakainya mengindikasikan bahwa sistem tersebut layak pakai.

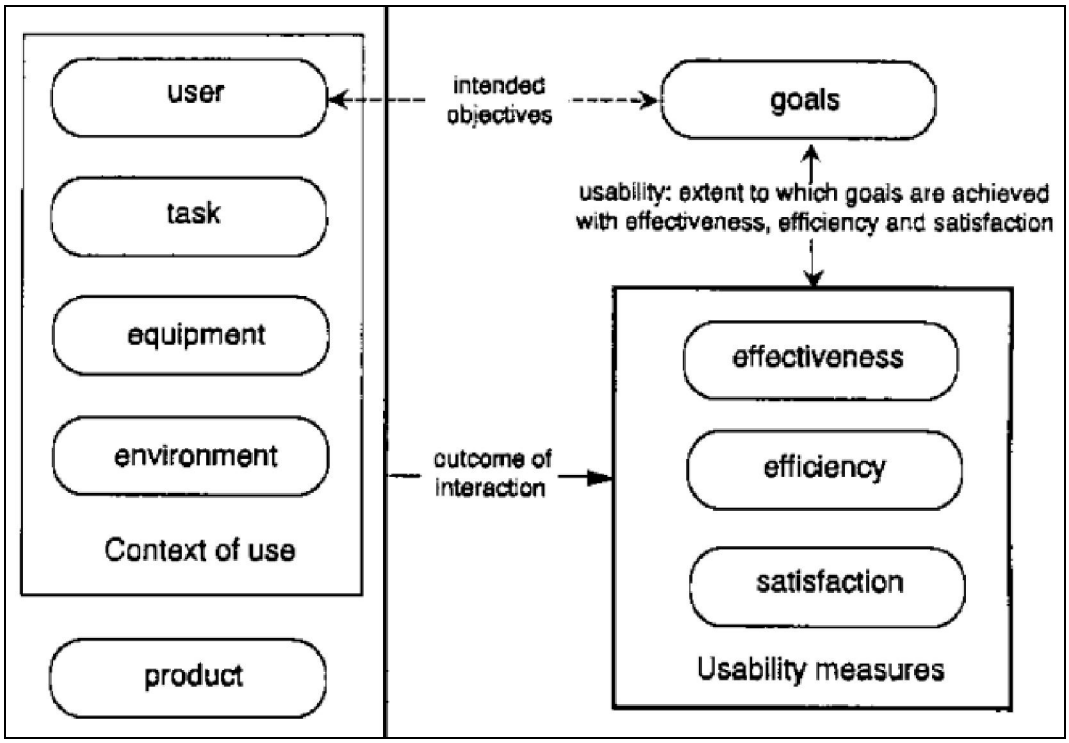
10. *Attitude* (Prilaku)

    Shackel mengukur kriteria prilaku sistem dari bagaimana pengguna menerima dan merasa puas dari sistem yang dipakainya.

Tapi menurut standar ISO 9241-11 tingkat usability disederhanakan menjadi efektif, efisien, dan kepuasan.

1. Efektif : Tingkat akurasi dan kesempurnaan yang dilakukan seorang pengguna dalam menyelesaikan sebuah tugas untuk suatu tujuan.
2. Efisiensi : Semua hal yang telah dilakukan oleh pengguna untuk mencapai suatu tujuan.
3. Kepuasan : Suatu tanggapan dari pengguna yang berinteraksi dengan produk.

Adapun *Usability Framework* yang merupakan suatu kerangka yang menggambarkan komponen-komponen dari usability dan keterhubungan antara komponen-komponen tersebut.



Gambar 2.6

Usability Framework (ISO 9241-11 : guidance on usability)

1. *Context of use*

   Merupakan ruang lingkup pengguna dari sebuah produk yang meliputi:

   a. User : orang yang akan berinteraksi dengan sebuah produk.

   b. Task : aktifitas-aktifitas yang dilakukan untuk mencapai suatu tujuan.

   c. Equipment : peralatan atau bahan yang digunakan untuk mencapai tujuan.

   d. Environment : ruang lingkup operasional dari suatu produk.

2. Produk

   Sesuatu hal yang akan diukur atau dispesifikasikan tingkat usability-nya.

3. Goals

Keluaran atau output yang diinginkan atau diharapkan.

4. Usability Measures

Seperti yang dijelaskan pada sub-bab sebelumnya, pengukuran usability mengacu pada ISO 9241-11: *Guidance on Usability*, sebagai berikut:

a. Efektif : Tingkat akurasi dan kesempurnaan yang dilakukan seorang pengguna dalam menyelesaikan sebuah tugas untuk suatu tujuan.

b. Efisiensi : Semua hal yang telah dilakukan oleh pengguna untuk mencapai suatu tujuan.

c. Kepuasan : Suatu tanggapan dari pengguna yang berinteraksi dengan produk.

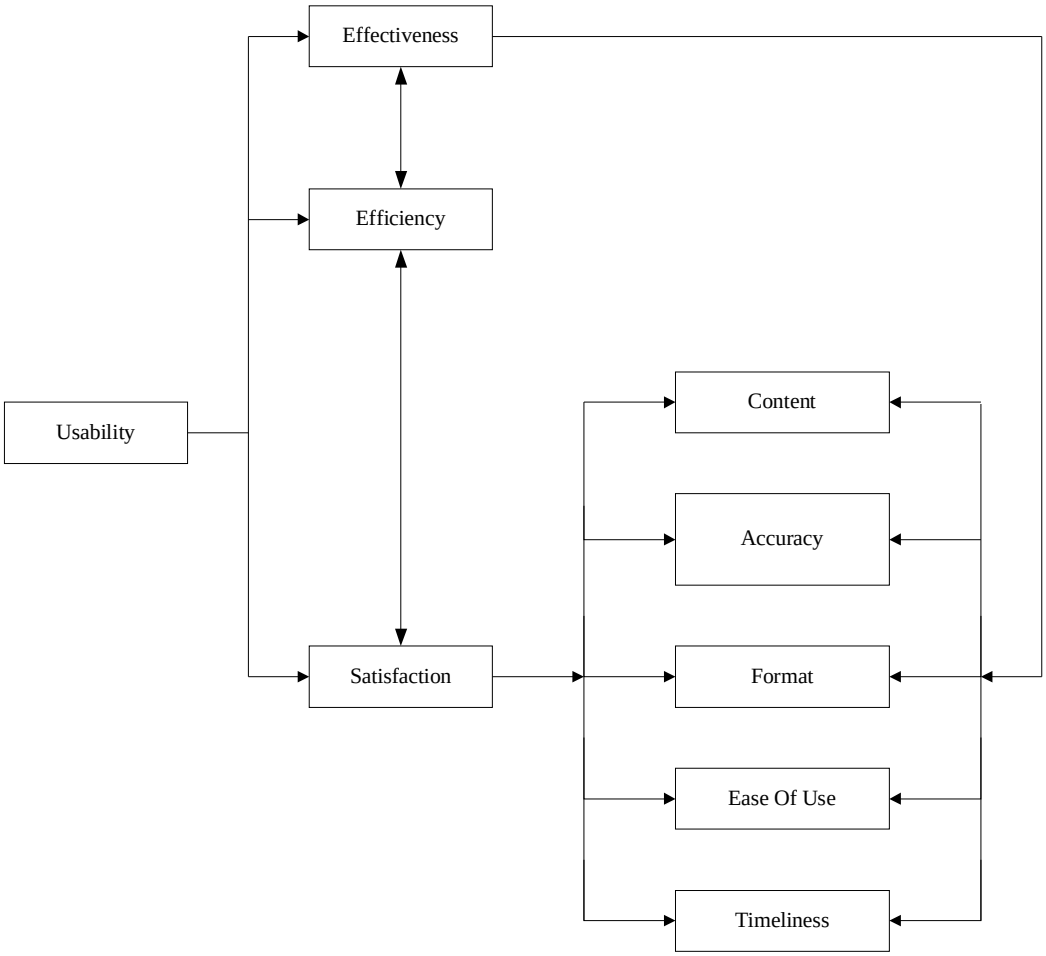
Keterlibatan antar komponen-komponen diatas adalah sebagai berikut:

1. Setiap produk memiliki ruang lingkup penggunaannya yang meliputi user, task, equipment, dan environment.

2. Setiap pengguna memiliki tujuan masing-masing dalam ruang lingkupnya, dalam pencapaian tujuan, dan pengguna dapat dibantu oleh suatu produk dalam pencapaian tujuannya tersebut.

3. Hasil dari interaksi pengguna dengan suatu produk memiliki ukuran tertentu, yakni: efektif, efisien dan kepuasan. Kemudian pengguna dapat menilai

apakah produk yang digunakan berhasil membantunya dalam mencapai tujuan yang diinginkan.



Gambar 2.7

A model of Usability Evaluation & End user computing model

Sumber: Judy Jeng (2005) & Doll and Torkzadeh (1988)

2.1.2.2 Konsep Efektivitas dan Efisiensi

Efektivitas berasal dari bahasa inggris yaitu *effective* yang berarti berhasil, tepat atau manjur. Efektivitas menunjukkan taraf tercapainya suatu tujuan, suatu usaha dikatakan efektif jika usaha itu mencapai tujuannya. Dalam Kamus Besar

Bahasa Indonesia (2005:284), efektivitas berasal dari kata efektif yang berarti mempunyai nilai efektif, pengaruh atau akibat, bisa diartikan sebagai kegiatan yang bisa memberikan hasil yang memuaskan, dapat dikatakan juga bahwa efektivitas merupakan keterkaitan antara tujuan dan hasil yang dinyatakan, dan menunjukkan derajat kesesuaian antara tujuan yang dinyatakan dengan hasil yang dicapai.

Pengertian efektivitas menurut beberapa ahli antara lain menurut Said dan Erik (2009:9), efektivitas berarti berusaha untuk dapat mencapai sasaran yang telah ditetapkan sesuai dengan kebutuhan yang diperlukan, sesuai pula dengan rencana, baik dalam penggunaan data, sarana, maupun waktunya atau berusaha melalui aktivitas tertentu baik secara fisik maupun non fisik untuk memperoleh hasil yang maksimal baik secara kuantitatif maupun kualitatif. Sedangkan menurut Warsita (2008:51), efektivitas lebih menekankan pada perbandingan antara rencana dengan tujuan yang dicapainya.

Menurut pendapat Mahmudi (2005:92) mendefinisikan efektivitas, sebagai berikut:

“Efektivitas merupakan hubungan antara output dengan tujuan, semakin besar kontribusi (sumbangan) output terhadap pencapaian tujuan, maka semakin efektif organisasi, program atau kegiatan.

Efektivitas berfokus pada outcome (hasil), program, atau kegiatan yang dinilai efektif apabila output yang dihasilkan dapat memenuhi tujuan yang

diharapkan atau dikatakan spending wisely. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar mengenai hubungan arti efektivitas di bawah ini.

$$\textbf{Efektivitas} = \frac{OUTCOME}{OUTPUT}$$

Gambar 2.8

Hubungan Efektivitas

Sumber: Mahmudi (2005:92)

Sehubungan dengan hal tersebut di atas, maka efektivitas adalah menggambarkan seluruh siklus input, proses dan output yang mengacu pada hasil guna daripada suatu organisasi, program atau kegiatan yang menyatakan sejauhmana tujuan (kualitas, kuantitas, dan waktu) telah dicapai, serta ukuran berhasil tidaknya suatu organisasi mencapai tujuannya dan mencapai target-targetnya. Hal ini berarti, bahwa pengertian efektivitas yang dipentingkan adalah semata-mata hasil atau tujuan yang dikehendaki.

Pandangan yang sama menurut pendapat Peter F. Drucker yang dikutip H.A.S. Moenir (2006:166) dalam bukunya Manajemen Umum di Indonesia yang mendefinisikan efektivitas sebagai berikut:

“efektivitas, pada sisi lain, menjadi kemampuan untuk memilih sasaran sesuai hasil. Seorang manajer efektif adalah satu yang memilih kebenaran untuk melaksanakan”.

Memperhatikan pendapat para ahli di atas, bahwa konsep efektivitas merupakan suatu konsep yang bersifat multidimensional, artinya dalam mendefinisikan efektivitas berbeda-beda sesuai dengan dasar ilmu yang dimiliki walaupun tujuan akhir dari efektivitas adalah pencapaian tujuan. Kata efektif sering dicampuradukkan dengan kata efisien walaupun artinya tidak sama, sesuatu yang dilakukan secara efisien belum tentu efektif.

Menurut pendapat Markus Zahnd (2006:200) dalam bukunya Perancangan Kota Secara Terpadu mendefinisikan efektivitas dan efisiensi, sebagai berikut:

"Efektivitas yaitu berfokus pada akibatnya, pengaruhnya atau efeknya, sedangkan efisiensi berarti tepat atau sesuai untuk mengerjakan sesuatu dengan tidak membuang-buang waktu, tenaga dan biaya".

Pengertian efektivitas menurut Alvin A. Arens, Rendel J. Elder, Mark S, Bearky yang diterjemahkan oleh Ford Lumbard Goal (2006:496) adalah sebagai berikut:

"Efektivitas merujuk ke pencapaian tujuan, sedangkan efisiensi mengacu pada sumber daya yang digunakan untuk mencapai tujuan itu."

Berdasarkan penjelasan di atas, bahwa efektivitas lebih memfokuskan ada akibat atau pengaruh untuk pencapaian tujuan, sedangkan efisiensi menekankan pada ketepatan mengenai sumber daya yang digunakan untuk mencapai tujuan tersebut, yaitu mencakup anggaran, waktu, tenaga, alat dan cara upaya dalam pelaksanaannya tepat waktu. Lebih lanjut menurut Agung Kurniawan (2005:109)

dalam bukunya Transformasi Pelayanan Publik mendefinisikan efektivitas sebagai berikut:

"Efektivitas adalah kemampuan melaksanakan tugas, fungsi (operasi kegiatan program atau misi) daripada suatu organisasi atau sejenisnya yang tidak adanya tekanan atau ketegangan diantara pelaksanaannya".

Sehubungan dengan hal-hal yang dikemukakan di atas, maka secara singkat pengertian daripada efisiensi dan efektivitas adalah, efisiensi berarti melakukan atau mengerjakan sesuatu secara benar, "*doing things right*", sedangkan efektivitas melakukan atau mengerjakan sesuatu tepat pada sasaran "*doing the right things*". Seperti halnya efektivitas, dalam efisiensi juga harus ada kriteria yang didefinisikan tentang apa yang dimaksud dengan melakukan kegiatan yang lebih efisien agar dapat bermanfaat. Seringkali lebih mudah untuk menyusun kriteria efisiensi daripada efektivitas. Efisiensi dapat didefinisikan sebagai pengurangan biaya tanpa pengurangan efektivitas. Tingkat efektivitas itu sendiri dapat ditentukan oleh terintegrasinya sasaran dan kegiatan organisasi secara menyeluruh, kemampuan adaptasi dari organisasi terhadap perubahan lingkungannya.

Mengaju pada penjelasan diatas, maka untuk mencapai tujuan organisasi secara efektif perlu adanya harmonisasi kemampuan sumberdaya dengan menggunakan sarana yang lain sehingga sasaran yang akan dacapai menjadi jelas. Pencapaian sasaran tersebut dapat dikatakan efektif apabila adanya keharmonisan.

Setiap pekerjaan pegawai dalam organisasi sangat menentukan bagi pencapaian hasil kegiatan seperti yang telah direncanakan terlebih dahulu. Untuk

itu faktor keefektifannya banyak mempengaruhi kepada kemampuan aparatur dan organisasi dalam melaksanakan tugas dan kewenangannya. Tingkat pencapaian tujuan aparatur dalam suatu organisasi dikatakan efektif apabila pencapaian itu sesuai dengan tujuan organisasi dan memberikan hasil yang bermanfaat.

Dari definisi diatas dapat dijelaskan bahwa efektivitas merupakan kemampuan suatu organisasi untuk memperoleh dan memanfaatkan sumber daya yang ada sebaik mungkin dalam usahanya mencapai tujuan organisasi.

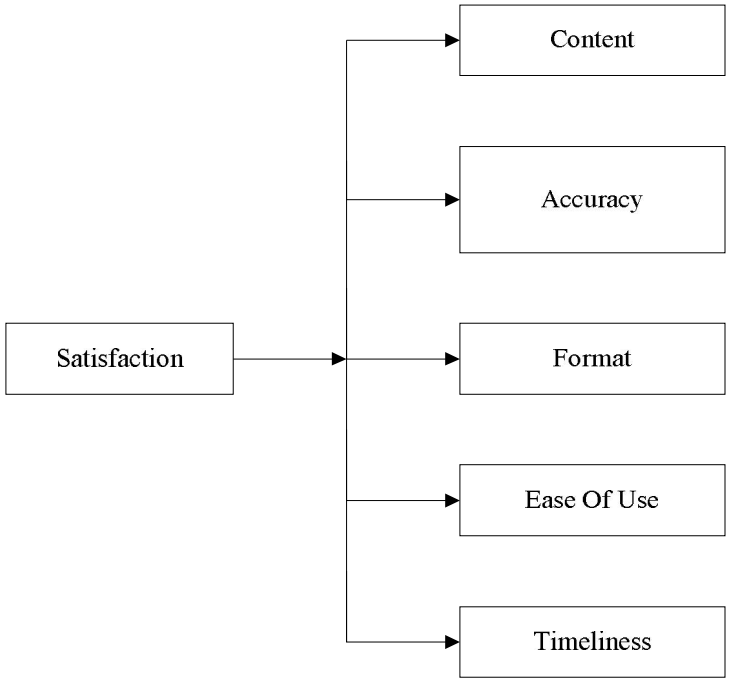
2.1.2.3 Konsep Kepuasan Pengguna (*End User Computing Satisfaction*)

Pengukuran terhadap kepuasan telah mempunyai sejarah yang panjang dalam disiplin ilmu sistem informasi. dalam lingkup *end-user computing*, sejumlah studi telah dilakukan untuk meng-capture keseluruhan evaluasi dimana pengguna akhir telah mengganggap penggunaan dari sistem informasi (misalnya kepuasan) dan juga faktor-faktor yang membentuk kepuasaan ini. (Dool et al.1995 disitasi oleh chin er al..2000:254)

End User Computing Satisfaction (EUCS) adalah metode untuk mengukur tingkat kepuasan dari pengguna suatu sistem aplikasi dengan membandingkan antara harapan dan kenyataan dari sebuah sistem informasi. definisi *end user computing satisfaction* dari sebuah sistem informasi adalah evaluasi secara keseluruhan dari para pengguna sistem informasi yang berdasarkan pengalaman mereka dalam mengguanakan sistem tersebut (Doll,1988 dan Torkzadeh,1991:258)

Model evaluasi EUCS ini dikembangkan oleh (Dool & Torkzadeh, 1991:258). Model ini lebih menekankan kepuasan (*satisfaction*) pengguna akhir

terhadap aspek teknologi, dengan menilai isi, keakuratan, format, waktu, dan kemudahan penggunaan dari sistem. model ini telah banyak diujicobakan oleh peneliti lain untuk menguji reliabilitas dan hasilnya menunjukan tidak ada perbedaan bermakna meskipun instrumen ini diterjemahkan dalam berbagai bahasa yang berbeda.



Gambar 2.9

Model Evaluasi End User Computing Satisfaction

Berikut adalah penjelasan dari tiap dimensi ukuaran dengan metode end user computing satisfaction menurut Doll & Torkzadeh.

1. Dimensi *Content* yaitu mengukur kepuasan pengguna ditinjau dari sisi isi dari suatu sistem. isi dari sistem biasanya berupa fungsi dan modul yang digunakan oleh pengguna sistem dan juga informasi yang dihasilkan oleh sistem. Dimensi *content* juga mengukur apakah sistem menghasilkan informasi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.semakin lengkap modul dan informatif

sistem maka tingkat kepuasan dari sistem maka tingkat kepuasaan dari pengguna akan semakin tinggi.

2. Dimensi *Accuracy* mengukur kepuasan pengguna dari sisi keakuratan data ketika sistem menerima input kemudian mengolahnya menjadi informasi. keakuratan sistem diukur dengan melihat seberapa sering sistem menghasilkan output yang salah ketika mengolah input dari pengguna, selain itu dapat dilihat pula seberapa sering terjadi error atau kesalahan dalam proses pengolahan data.
3. Dimensi Format mengukur kepuasan dari sisi kegunaan sistem dalam menghasilkan output yang dikehendaki.
4. Dimensi *Ease Of Use* mengukur kepuasan pengguna dari sisi kemudahan pengguna atau user friendly dalam menggunakan sistem seperti proses memasukan data, mengolah data dan mencari informasu yang dibutuhkan.
5. Dimensi *Timeliness* yaitu mengukur kepuasan pengguna dari sisi ketepatan waktu sistem dalam menyajikan atau menyediakan data dan informasi yang dibutuhkan oleh pengguna. sistem yang tepat waktu dapat dikategorikan sebagai sistem real-time, bearti setiap permintaan atau input yang dilakukan oleh pengguna akan langsung di proses dan output akan ditampilkan secara cepat tanpa harus menunggu lama.

Menurut Kotler Philip (2003:86), Bila harapan seorang pengguna terhadap suatu produk tercapai, maka pengembangan produk selanjutnya akan lebih mudah untuk mempertahankan dan mendapatkan pengguna yang setia terhadap produk tersebut.

2.1.3 Keterkaitan Antar Variabel Penelitian

Adapun keterkaitan antara variabel independen dengan dependen yang saling berhubungan adalah sebagai berikut:

2.1.3.1 Hubungan Variabel Independen dengan Dependen

Pada saat ini perkembangan teknologi yang semakin meningkat dan teknologi-teknologi yang semakin canggih membuat setiap perusahaan menggunakan sistem informasi yang dapat menunjang pekerjaan setiap pegawainya demi kelancaran usaha yang dijalankan juga. Oleh karena itu beberapa dinas pemerintahan salah satunya dalam menunjang pekerjaannya telah menggunakan sistem informasi pengiriman keuangan daerah, dimana sistem tersebut masih termasuk sitem yang cukup baru. Dan sistem tersebut digunakan oleh pegawai bagian keuangan.

Setiap instansi/perusahaan dengan adanya sistem informasi pasti mengharapkan agar setiap pekerjaan berjalan dengan baik dan dapat lebih mempermudah pegawai dalam hal efektivitas kerjanya. Dan dalam penggunaan sistem informasi tersebut menjadikan pegawai lebih efisien dalam bekerja, selain itu untuk kepuasan pegawai juga.

Menurut Sugiyono (2008:11) sistem informasi adalah sebuah sistem informasi yang mempunyai fungsi mengumpulkan, memproses, menyimpan, menganalisis, dan menyebarkan informasi untuk tujuan yang spesifik.

Sedangkan menurut Sofyan Syafri Harahap (2003:121) laporan keuangan adalah merupakan output dari hasil akhir dan proses akuntansi laporan keuangan

inilah yang menjadi bahan informasi bagi para pemakainya sebagai salah satu bahan dalam proses pengambilan keputusan.

Sistem informasi Pengelolaan Keuangan Daerah (SIPKD) berhubungan dengan *User Usability*. Dimana usability merupakan suatu istilah yang menunjukkan kemudahan manusia untuk menggunakan suatu alat atau objek buatan manusia lainnya untuk mencapai tujuan tertentu.

Dapat disimpulkan maka dalam pengadaan sistem informasi tidak hanya diterapkan begitu saja tetapi selanjutnya harus diketahui user usability terhadap sistem informasi tersebut. Karena semuanya saling berhubungan untuk pengadaan dan perbaikan sistem informasi yang lebih baik lagi.

2.1.3.2 Peranan Variabel Independen Terhadap Dependen

Suatu sistem informasi sangatlah berperan terhadap perusahaan maupun instansi. Karena sistem informasi digunakan sebagai sarana untuk bisa mendapatkan hal-hal penting di dalam pengambilan keputusan dalam suatu organisasi, perusahaan maupun instansi.

Sistem Informasi Pengelolaan Keuangan Daerah (SIPKD) yang diterapkan di dinas pemerintah Bandung diharapkan dapat membantu dan mengatasi dalam pengolahan data-data keuangan dan membantu para pegawai bagian keuangan dalam pengirimannya secara langsung melalui sistem. Jadi lebih mempermudah pegawai dalam bekerja dan tidak terlalu menyita waktu dalam pengirimannya.

Menurut Afiah (2004:4) yang dikutip dari Jurnal Akuntansi dan Bisnis sebagai berikut:

‘Pelaksanaan sistem informasi akuntansi kualitas informasi keuangan berpengaruh terhadap prinsip-prinsip tata kelola pemerintah daerah yang baik.”

Dan menurut Alvin A. Arens, Rendel J. Elder, Mark S, Bearky yang diterjemahkan oleh Ford Lumbard Goal (2006:496), efektivitas merujuk ke pencapaian tujuan, sedangkan efisiensi mengacu pada sumber daya yang digunakan untuk mencapai tujuan itu.

Selain itu kepuasan pengguna menurut Kotler (2002 : 42) adalah:

“Perasaan senang atau kecewa seseorang yang muncul setelah dibandingkan antara persepsi/kesannya terhadap kinerja (atau hasil) suatu produk dan harapan-harapannya”.

Untuk hal penilaian efektivitas, efisiensi dan kepuasan semuanya termasuk ke dalam user usability. Yang mana menurut ISO ISO 9241-11, usability dapat didefinisikan sebagai tingkat dimana sebuah produk bisa digunakan oleh pengguna tertentu untuk mencapai tujuan tertentu dengan efektif, efisien, dan memperoleh kepuasan dalam konteks penggunaannya.

Jadi kesimpulannya, sistem informasi keuangan adalah sebuah sistem laporan keuangan yang merupakan output dari hasil akhir dan proses akuntansi yang menjadi bahan informasi bagi para pemakainya sebagai salah satu bahan dalam proses pengambilan keputusan dan tercapainya sasaran maupun tujuan yang telah ditetapkan. Selain itu sistem informasi keuangan berperan terhadap *user usability* untuk mencapai tujuan tertentu dengan efektif, efisien, dan memperoleh kepuasan dalam konteks penggunaannya.

2.2 Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran adalah bagian teori dalam penelitian yang menjelaskan tentang alasan atau argumentasi bagi rumusan hipotesis. Kerangka pemikiran biasanya menggambarkan alur pikiran peneliti dan memberikan penjelasan kepada orang lain mengenai anggapan seperti yang diungkapkan dalam hipotesis. Penulisan kerangka pemikiran harus didasarkan atas pendapat para ahli dan hasil-hasil penelitian yang mendahuluinya. Berikut kerangka pemikiran dari penelitian adalah:

a. Naratif

Sistem Informasi Pengelolaan Keuangan Daerah (SIPKD) yang diterapkan di dinas pemerintah Bandung diharapkan dapat membantu dan mengatasi dalam pengolahan data-data keuangan dan membantu para pegawai bagian keuangan dalam pengirimannya secara langsung melalui sistem. Jadi lebih mempermudah pegawai dalam bekerja dan tidak terlalu menyita waktu dalam pengirimannya.

Menurut Sugiyono (2008:11) sistem informasi adalah sebuah sistem informasi yang mempunyai fungsi mengumpulkan, memproses, menyimpan, menganalisis, dan menyebarkan informasi untuk tujuan yang spesifik.

Menurut Jogiyanto (2005:12) sistem informasi terdiri dari komponen-komponen yang disebutnya dengan istilah blok bangunan (building block), yaitu blok masukan (input block), blok model (model block), blok keluaran (output block), blok teknologi (technology block), blok basis data (database block) dan blok kendali (controls block). Dilihat dari komponen-komponen blok tersebut dapat disimpulkan bahwa perangkat dari sistem informasi merupakan *hardware*, *software*, *brainware*, data dan prosedur. Sedangkan kegiatan dari sistem informasi meliputi input, proses, output, pengendalian dan penyimpanan.

Sedangkan menurut Sofyan Syafri Harahap (2003:121) laporan keuangan adalah merupakan output dari hasil akhir dan proses akuntansi laporan keuangan inilah yang menjadi bahan informasi bagi para pemakainya sebagai salah satu bahan dalam proses pengambilan keputusan.

Kim (1989:13) berpendapat bahwa penggunaan sistem informasi keuangan tergantung pada persepsi kualitas informasi oleh pengguna. Umumnya kualitas informasi tergantung pada keandalan, bentuk pelaporan, ketepatan waktu dan relevansi dengan keputusan.

Setiap instansi/perusahaan dengan adanya sistem informasi pasti mengharapkan agar setiap pekerjaan berjalan dengan baik dan dapat lebih mempermudah pegawai dalam hal efektivitas kerjanya. Dan dalam penggunaan sistem informasi tersebut menjadikan pegawai lebih efisien dalam bekerja. Sehingga menimbulkan kepuasan pegawai terhadap sistem informasi tersebut.

Dalam hal untuk mengetahui penilaian ketiga unsur tersebut, yaitu efektifitas, efisiensi dan kepuasan pegawai perlu adanya uji usability dimana yang mencakup kepada tiga unsur tersebut.

Menurut ISO 9241-11, *usability* dapat didefinisikan sebagai tingkat dimana sebuah produk bisa digunakan oleh pengguna tertentu untuk mencapai tujuan tertentu dengan efektif, efisien, dan memperoleh kepuasan dalam konteks penggunaannya. Dimana ketiga unsur berikut adalah:

a. Efektif : Tingkat akurasi dan kesempurnaan yang dilakukan seorang pengguna dalam menyelesaikan sebuah tugas untuk suatu tujuan.

b. Efisiensi : Semua hal yang telah dilakukan oleh pengguna untuk mencapai suatu tujuan.

c. Kepuasan : Suatu tanggapan dari pengguna yang berinteraksi dengan produk.

b. Perbedaan dengan penelitian sebelumnya

Adapun perbedaan dengan penelitian sebelumnya adalah sebagai berikut:

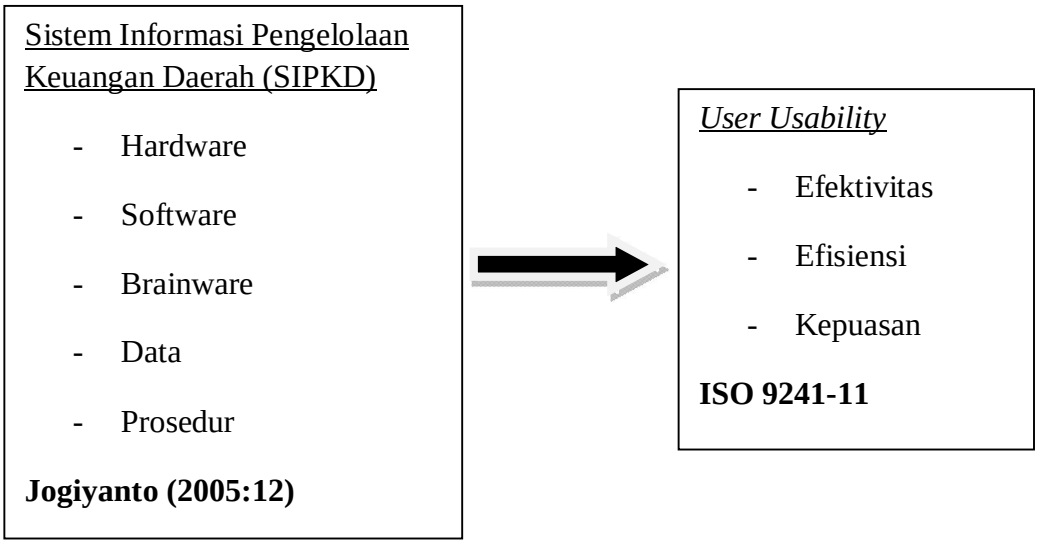
Tabel 2.3

Perbedaan Dengan Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti dan Tahun	Judul	Hasil Pnelitian	Perbedaan
1.	Abdul Rohman (2009)	Pengaruh Implementasi Sistem Akuntansi, Pengelolaan Keuangan Daerah Terhadap Fungsi Pengawasan Dan Kinerja Pemerintah Daerah.	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh implementasi sitem akuntansi dan sistem pengelolaan keuangan daerah terhadap fungsi pengawasan intern pemda dan kinerja pemda.	Perbedaan penelitian terdahulu terletak pada variabel fungsi pengawasan dan kinerja pemerintah daerah.
2.	Judy Jeng (2005)	*Usability Assessment of Academic Digital Libraries: Effectiveness, Efficiency, Satisfaction, and Learnability*	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui usability terhadap sistem penilaian Library Digital Akademik.	Perbedaan penelitian terdahulu terletak pada variabel sistem penilaian Library Digital Akademik.

c. Bagan kerangka pemikiran

Dari kerangka pemikiran yang diuraikan sebelumnya, penulis membuat model kerangka pemikiran yang menggambarkan pengaruh variabel-variabel yang akan diteliti pada gambar berikut ini:



Gambar 2.10

Bagan Kerangka Pemikiran

2.3 Hipotesis

Bertitik tolak dari kerangka pemikiran tersebut, hipotesis penelitian dirumuskan sebagai berikut: **"Peranan Sistem Informasi Pengelolaan Keuangan Daerah (SIPKD) Terhadap Pendekatan *User Usability* Di Dinas Pemerintah Kota Bandung Tengah Provinsi Jawa Barat".**

Definisi operasional akan peneliti uraikan untuk memperjelas dan mempermudah pembahasan selanjutnya, yaitu:

a. Pengaruh positif adalah kemampuan untuk melakukan sesuatu atau bertindak sesuatu yang menyebabkan hal lain berubah menjadi lebih baik.

b. Sistem Informasi Pengelolaan Keuangan Daerah (SIPKD) merupakan suatu bentuk pengelolaan keuangan daerah dan pengiriman laporan keuangan kepada dinas-dinas pemerintah provinsi jawa barat.

c. Peningkatan adalah perubahan ke arah yang lebih baik dalam pelaksanaan program-program kerja pada Diskominfo terutama Dinas Pemerintah Kota Bandung.

d. Usability adalah suatu istilah yang menunjukkan kemudahan manusia untuk menggunakan suatu alat atau objek buatan manusia lainnya untuk mencapai tujuan tertentu yang dilakukan pegawai dinas pemerintah Kota Bandung terutama Diskominfo. *Usability* juga dapat merujuk pada metode pengukuran kebergunaan dan kajian prinsip di balik persepsi efisiensi dan keluwesan suatu objek. Dimana penilaian usability dilihat dari tiga unsurnya, yaitu efektivitas, efisiensi dan kepuasan pegawai terhadap sistem tersebut.