BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dinas Olahraga dan Pemuda Provinsi Jawa Barat memiliki beberapa laporan keuangan seperti APBD dan APBN yang dikelola oleh bagian keuangan untuk kemudian diserahkan kepada bagian kepegawaian dan menyimpannya sebagai arsip dokumen. Dinas Olahraga dan Pemuda Provinsi Jawa Barat yang berlokasi di Jl. Dr. Rajiman No. 6A Bandung, sering kali melaksanakan program atau kegiatan setiap periode waktu tertentu yang harus dicatat laporan keuangannya.

Berdasarkan wawancara dengan bagian keuangan di Dinas Olahraga dan Pemuda Provinsi Jawa Barat, dalam memberikan laporan keuangan setiap pegawai harus memasukkan data secara manual satu persatu menggunakan Microsoft Excel yang kemudian disimpan dalam bentuk berupa *hardcopy*. Sehingga menghabiskan banyak waktu. Selain itu pegawai sering mendapatkan kesulitan saat mencari berkas laporan yang dibutuhkan dikarenakan bentuk dari laporan keuangan tersebut berupa *hardcopy*. Sehingga pegawai harus kembali membuka satu-persatu dokumen sebelumnya.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka diperlukan adanya sebuah sistem informasi yang dapat menangani pengolahan data keuangan khususnya laporan keuangan APBD dan APBN yang dapat memberikan informasi akurat serta dapat menghemat efesiensi waktu para pegawai. Solusi yang diberikan berdasarkan permasalahan tersebut adalah membangun sebuah aplikasi pembuatan laporan keuangan APBD dan APBN berbasis desktop. Karena aplikasi ini hanya digunakan oleh satu komputer saja dan hanya dapat diakses oleh beberapa admin tertentu. Aplikasi ini menggunakan database sebagai penyimpanan data, atau data yang disimpan berupa *softcopy* sehingga dapat mempermudah pegawai saat

mencari data yang dibutuhkan hanya dengan melihat berdasarkan tanggal pembuatan laporannya.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka perumusan masalah yang diangkat adalah bagaimana membangun sebuah aplikasi pembuatan laporan keuangan APBD dan APBN berbasis dekstop pada bagian kepegawaian Dinas Olahraga dan Pemuda Provinsi Jawa Barat.

1.3 Maksud dan Tujuan

Maksud dari penulisan laporan kerja praktek ini adalah untuk membangun sebuah aplikasi pembuatan laporan keuangan APBD dan APBN berbasis dekstop pada bagian kepegawaian Dinas Olahraga dan Pemuda Provinsi Jawa Barat. Adapun Tujuan pembangunan aplikasi pembuatan laporan keuangan berbasis dekstop pada Dinas Olahraga dan Pemuda Provinsi Jawa Barat adalah sebagai berikut:

1. Memudahkan pegawai untuk memasukkan data keuangan.
2. Memudahkan pegawai dalam mengolah laporan keuangan dan mempercepat proses pencarian dokumen yang dibutuhkan.

1.4 Batasan Masalah

Agar masalah yang sedang ditinjau lebih terarah dan mencapai tujuan yang telah ditentukan, maka akan dibatasi masalah hanya kepada hal-hal berikut :

1. Data yang diolah pada aplikasi ini adalah data :
   a. Data laporan keuangan APBD
   b. Data laporan keuangan APBN, yang terdiri dari :
      - Data keuangan triwulan
      - Data keuangan bulanan
      - Data keuangan tahunan
2. Proses yang dilibatkan pada aplikasi yang akan dibangun berkaitan dengan :

a. Proses menghitung anggaran keuangan yang dibutuhkan
b. Proses tambah kegiatan
c. Proses hapus kegiatan
d. Proses ubah kegiatan
e. Proses simpan kegiatan
f. Proses pembuatan laporan yang telah dilakukan

3. Keluaran dari aplikasi yang akan dibangun berupa :
   a. Informasi data keuangan kepada bagian kepegawaian
   b. Rekapitulasi laporan keuangan APBD dan APBN berupa *softcopy*.
4. Aplikasi yang dibangun merupakan aplikasi berbasis desktop.
5. Analisis dan pemodelan yang digunakan dalam pembangunan aplikasi adalah pemodelan Objek Oriented Programming (OOP).
6. Perangkat lunak bantuan yang digunakan adalah :
   a. Menggunakan bahasa pemrograman Java
   b. Menggunakan Tools NetBeans IDE 7.0.1
   c. Menggunakan JDK 7.1.U23
   d. Menggunakan Java Jasper Report
   e. Menggunakan MySQL sebagai pengolahan database
   f. Menggunakan sistem operasi versi Windows 8 pro

1.5 Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan tahapan-tahapan yang dilalui oleh peneliti mulai dari perumusan masalah sampai kesimpulan, yang membentuk sebuah alur yang sistematis. Metode penelitian ini digunakan sebagai pedoman peneliti dalam melaksanakan penelitian ini agar hasil yang dicapai ini tidak menyimpang dari tujuan yang telah ditentukan sebelumnya. Metode penelitian yang dilakukan terdiri dari metode pengumpulan data dan metode pembangunan perangkat lunak.

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang dilakukan merupakan metode pengumpulan data secara primer dan sekunder. Data primer merupakan data yang langsung diperoleh dari sumber dan data sekunder merupakan data yang tidak langsung diperoleh dari sumber pertama dan telah disusun dalam bentuk dokumen. Metode tersebut diantaranya adalah :

1. Studi Pustaka

Studi ini dilakukan dengan cara mengumpulkan data serta informasi yang dibutuhkan dengan cara mempelajari dan meneliti berbagai literatur yang bersumber dari buku, situs di internet serta tulisan-tulisan yang berhubungan dengan topik yang diberikan.

2. Studi Lapangan

Studi ini dilakukan dengan cara mengunjungi tempat yang akan diteliti dan pengumpulan data dilakukan secara langsung. Metode yang digunakan dalam studi lapangan adalah :

a. Wawancara (*Interview*)

   Wawancara yaitu metode pengumpulan data dengan cara mengadakan tanya jawab secara langsung dengan Pelaksana Seksi Penerapan Telematika.

b. Pengamatan (Observasi)

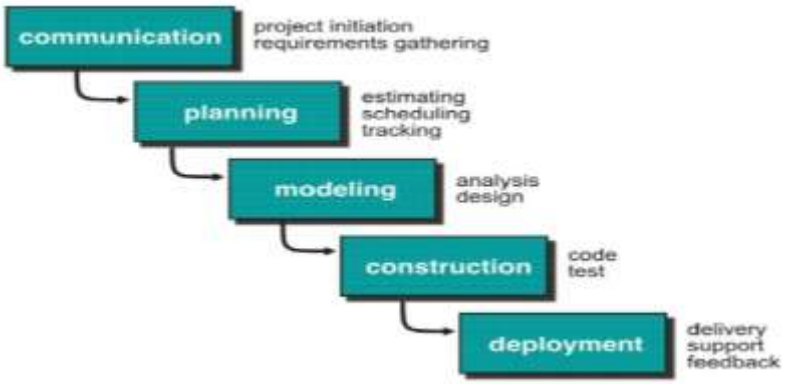
   Pengamatan yaitu metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan secara langsung terhadap objek permasalahan yang diambil.

1.5.2 Metode Pembangunan Perangkat Lunak

Metode analisis data dalam pembuatan perangkat lunak menggunakan paradigma perangkat lunak secara *Waterfall*. Nama model ini sebenarnya adalah "Linear Sequential Model". Model ini sering disebut dengan "*classic life cycle*"

yang muncul pertama kali yaitu sekitar tahun 1970 sehingga sering dianggap kuno, tetapi merupakan model yang paling banyak dipakai didalam Software Engineering (SE).

Berikut ini adalah gambaran dan fase-fase dari *waterfall* model menurut Roger S. Pressman (Gambar 1.1).



Gambar 1.1 Model Waterfall [1]

1. ***Communication***

   Langkah ini merupakan analisis terhadap kebutuhan software, dan tahap untuk mengadakan pengumpulan data dengan melakukan pertemuan dengan customer, maupun mengumpulkan data-data tambahan baik yang ada di jurnal, artikel, maupun dari internet.

2. ***Planning***

   Proses *planning* merupakan lanjutan dari proses *communication* (*analysis requirement*). Tahapan ini akan menghasilkan dokumen *user* requirement atau bisa dikatakan sebagai data yang berhubungan dengan keinginan user dalam pembuatan *software*, termasuk rencana yang akan dilakukan.

3. ***Modeling***

   Proses *modeling* ini akan menerjemahkan syarat kebutuhan ke sebuah perancangan *software* yang dapat diperkirakan sebelum dibuat *coding*. Proses ini berfokus pada rancangan struktur data, arsitektur software, representasi *interface*, dan detail (algoritma) prosedural. Tahapan ini akan menghasilkan dokumen yang disebut software requirement.

4. ***Construction***

Construction merupakan proses membuat kode. *Coding* atau pengkodean merupakan penerjemah desain dalam bahasa yang bisa dikenali oleh komputer. Programmer akan menerjemahkan transaksi yang diminta oleh user. Tahapan inilah yang merupakan tahapan secara nyata dalam mengerjakan suatu software, artinya penggunaan komputer akan dimaksimalkan dalam tahapan ini. Setelah pengkodean selesai maka akan dilakukan testing terhadap sistem yang telah dibuat. Tujuan testing adalah menemukan kesalahan-kesalahan terhadap sistem tersebut untuk kemudian bisa diperbaiki.

5. ***Deployment***

Tahapan ini bisa dikatakan final dalam pembuatan sebuah *software* atau sistem. Setelah melakukan analisis, desain dan pengkodean maka sistem yang sudah jadi akan digunakan oleh user. Kemudian *software* yang telah dibuat harus dilakukan pemeliharaan secara berskala.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini disusun untuk memberikan gambaran umum tentang penelitian yang dijalankan dan dibagi dalam beberapa bab dengan pokok pembahasan sistematika secara umum adalah sebagai berikut :

BAB I. PENDAHULUAN

Menguraikan tentang dasar-dasar pemikiran yang berisi tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metode penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II. TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menjelaskan tentang profil perusahaan dari mulai sejarah, logo, badan hukum perusahaan dan struktur organisasi, dan deskripsi pekerjaan. Selain itu juga menjelaskan teori-teori yang berhubungan dalam penulisan tugas ini mencakup pengertian, konsep, dan model pembahasan.

BAB III. PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang jadwal kerja praktek, teknik kerja praktek, analisis dan rancangan sistem yang akan dibuat, seperti Aliran data, *Activity Diagram*, *Use case*, dan perancangan database. Selain itu juga berisi tentang implementasi sistem, serta cara penggunaan program yang telah dirancang sebelumnya yang disajikan bersama tampilan program.

BAB IV. KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi kesimpulan dan saran yang sudah diperoleh dari hasil penulisan laporan kerja praktek yang diusulkan dalam melakukan perbaikan-perbaikan diwaktu yang akan datang.