BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi sudah mempengaruhi segala aspek kehidupan masyarakat Indonesia pada umumnya khususnya juga pada dunia pendidikan. Perangkat Komputer bukan lagi merupakan barang asing tapi sudah menjadi barang kebutuhan penting apalagi dalam dunia pendidikan yang fungsinya sebagai pelayanan masyarakat di bidang pendidikan. Komputerisasi sangat berperan dalam menerapkan dan mengembangkan sistem informasi. Dan memandang bahwa informasi tersebut sebagai salah satu media atau sarana pendukung dalam memperoleh informasi yang cepat dan akurat. Peranan komputer saat ini banyak dipergunakan untuk keperluan pengolahan data baik data dalam jumlah kecil maupun dalam jumlah yang besar. Sebelum adanya komputer data tersebut diolah secara manual, yang semua pekerjaan seperti catat-mencatat, membuat formulir, membuat bagan-bagan, membuat grafik, penghitungan data keuangan dilakukan oleh manusia yang memerlukan waktu yang cukup lama dan sering menimbulkan kesalahan yang diakibatkan oleh manusia itu sendiri. Dengan adanya komputer akan menghemat waktu, biaya dan efisien kerja akan bisa dicapai.

Madrasah Ibtidaiyah (MI) Al-hidayah kota Bekasi, Jawa Barat adalah Institusi swasta yang bergerak dalam bidang pendidikan sekolah dasar. Sebagai lembaga swasta yang sudah lama berdiri dengan fokus dalam bidang pendidikan

dasar diharapkan memiliki grafik pertumbuhan dan penurunan keuangan yang tersimpan dalam dokumen elektrik, sehingga memudahkan untuk referensi perbaikan kinerja pada tahun ajaran berikutnya. Oleh karena itu Diskominfo belum dapat memaksimalkan kinerjanya.

Dokumen keuangan yang masih tersimpan dalam lembaran-lembaran kertas yang menumpuk, belum adanya rumus perhitungan keuangan yang baku adalah beberapa masalah yang dihadapi ketika perhitungan keuangan masih menggunakan cara manual sehingga cukup banyak menyita waktu dan selalu terjadi peningkatan pengeluaran pada setiap tahunnya serta terjadi kecemburuan sosial antara beberapa guru yang telah lama mengajar dan yang belum lama mengajar terkait perbedaan gaji yang tidak terlalu jauh.

Perhitungan absensi yang belum jelas, sehingga berpengaruh terhadap perhitungan gaji berdasarkan jumlah jam nya. Karena belum adanya pencatatan absensi yang akuran sering adanya ketidakdisiplinan guru dalam mengajar.

Adanya aktivitas yang berulang secara manual dalam pencatatan gaji yang mengharuskan lama dalam pembuatan data gaji setiap guru.

Maka Dengan perkembangan teknologi maka setiap masalah yang ada diatas akan dibangun Sistem Absen Guru Dan Keuangan pada MI-Alhidayah Bekasi.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian diatas, maka masalah diidentifikasikan sebagai berikut :

1. Banyak uang yang dikeluarkan untuk mencetak dokumen ke dalam lembaran-lembaran kertas.

2. Kesulitan dan cukup menghabiskan banyak waktu dalam pencarian dokumen pada lembaran-lembaran kertas yang menumpuk.
3. Proses perhitungan keuangan yang belum maksimal, dikarenakan belum adanya rumus perhitungan keuangan yang baku.
4. Proses perhitungan keuangan yang belum maksimal, karena prosesnya masih manual.
5. Pengolahan data guru yang belum baik sehingga kurang efektifnya dalam penggajian guru , dan absensi guru.
6. Kurang efektifnya absensi guru, sehingga memungkinkan terjadinya ketidakdisiplinan guru.

1.3 Maksud danTujuan

1.3.1 Maksud

Maksud dari pembuatan sistem informasi keuangan ini adalah untuk membuat Sistem Absensi dan Keuangan Mi Al-hidayah melalui pencatatan data yang terkomputerisasi dengan menggunakan *database* sebagai media penyimpanan datanya.

1.3.2 Tujuan

Tujuan yang diharapkan dari pembangunan sistem informasi ini adalah:

1. Mengubah setuap aktivitas manual ke komputerisasi sehingga lebih mudah

2. Sistem ini dapat mengolah pencatatan perhitungan gaji yang sesuai dengan jumlah jam kerja guru
3. Dengan sistem ini dapat menghasilkan aktivitas absensi yang detail dalam perhitungan setiap jam nya sesuai dengan jam mengajar guru.

1.4 Batasan Masalah

Masalah dibatasi dalam beberapa hal seperti berikut :

a. Desain Sitem Informasi ini berupa perangkat lunak berbasis desktop sebagai alternatif alat bantu dalampengelolaan keuangan di Madrasah Ibtidaiyah (MI) Al-hidayah kota Bekasi, Jawa Barat.
b. Sistem informasi yang dikembangkan dibuat untuk mempermudah bagian Tata Usaha untuk mengolah data.
c. DBMS yang digunakan adalah MySql.
d. Perangkat lunak dirancang dengan metode UML.

1.5 Metodologi Penelitian

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Tahap yang kami tempuh dalam pengumpulan data yang dibutuhkan untuk sistem informasi *desktop* ini adalah :

a. Observasi langsung ke kantor Madrasah Ibtidaiyah (MI) Al-hidayah kota Bekasi, Jawa Barat.
b. Wawancara dengan Wakil Kepala Sekolah (MI) Al-hidayah.

c. Studi pustaka yang dilakukan ialah dengan mempelajari berbagai literatur, seperti dokumen kertas dan sumber-sumber yang berkaitan dengan materi yang akan di bahas.

1.5.2 Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Metode yang akan di gunakan pada kasus ini adalah metode *Waterfall.* Metode ini mengusulkan sebuah pendekatan kepada perkembangan software yang sistematik dan sekuensial yang mulai pada tingkat dan kemajuan sistem pada seluruh analisis,desain,kode, pengujian, dan pemeliharaan. Dimodelkan setelah siklus rekayasa konvensional, model sekuensial linear melingkupi aktifitas-aktifitas sebagai berikut :

a. System Enginering

Karena sistem merupakan bagian dari sebuah sistem yang lebih besar, kerja dimulai dengan membangun syarat dari semua elemen sistem dan mengalokasikan beberapa subset dari kebutuhan ke software tersebut. Pandangan sistem ini penting ketika software harus berhubungan dengan elemen-elemen yang lain seperti software, manusia, dan *database*. Rekayasa dan analisis sistem menyangkut pengumpulan kebutuhan pada tingkat sistem dengan sejumlah kecil analisis serta desain tingkat puncak.Rekayasa informasi mancakup juga pengumpulan kebutuhan pada tingkat bisnis strategis dan tingkat area bisnis

b. Analysis

Proses pengumpulan kebutuhan diintensifkan dan difokuskan, khusunya pada software. Untuk memahami sifat program yang dibangun, analis harus memahami domain informasi, tingkah laku, unjuk kerja, dan interface yang diperlukan.Kebutuhan baik untuk sistem maupun software didokumentasikan dan dilihat lagi dengan pelanggan.

c. Design

Desain software sebenarnya adalah proses multi langkah yang berfokus pada empat atribut sebuah program yang berbeda; struktur data, arsitektur software, representasi interface, dan detail (algoritma) prosedural. Proses desain menterjemahkan syarat/kebutuhan ke dalam sebuah representasi software yang dapat diperkirakan demi kualitas sebelum dimulai pemunculan kode. Sebagaimana persyaratan, desain didokumentasikan dan menjadi bagian dari konfigurasi software.

d. Coding

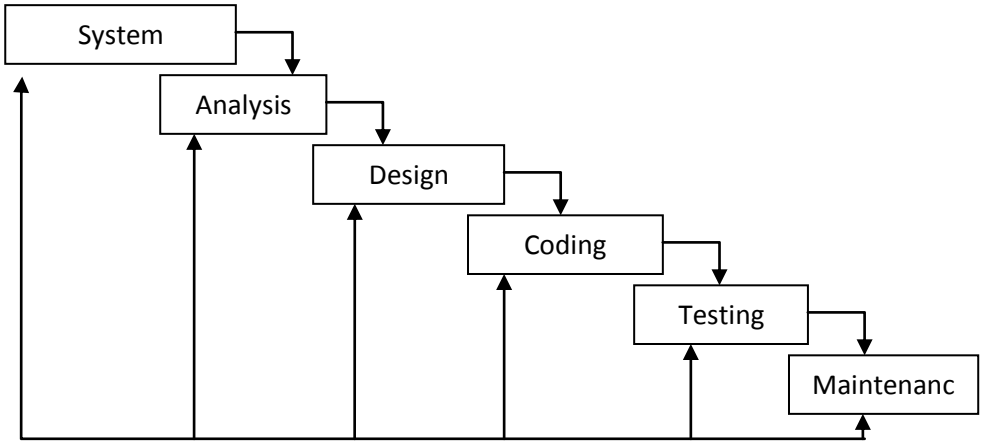
Desain harus diterjemahkan kedalam bentuk mesin yang bisa dibaca. Langkah pembuatan kode melakukan tugas ini. Jika desain dilakukan dengan cara yang lengkap, pembuatan kode dapat diselesaikan secara mekanis.

e. Testing

Sekali program dibuat, pengujian program dimulai. Proses pengujian berfokus pada logika internal *software*, memastikan bahwa semua pernyataan sudah diuji, dan pada eksternal fungsional, yaitu mengarahkan pengujian untuk menemukan kesalahan – kesalahan dan memastikan bahwa input yang dibatasi akan memberikan hasil aktual yang sesuai dengan hasil yang dibutuhkan.

f. Maintenance

Software akan mengalami perubahan setelah disampaikan kepada pelanggan (perkecualian yang mungkin adalah software yang dilekatkan). Perubahan akan terjadi karena kesalahan – kesalahan ditentukan, karena software harus disesuaikan untuk mengakomodasi perubahan – perubahan di dalam lingkungan eksternalnya (contohnya perubahan yang dibutuhkan sebagai akibat dari perangkat peripheral atau sistem operasi yang baru), atau karena pelanggan membutuhkan perkembangan fungsional atau unjuk kerja. Pemeliharaan software mengaplikasikan lagi setiap fase program sebelumnya dan tidak membuat yang baru lagi.



Gambar 1.1 Model Waterfall (**Roger S. Pressman (1992:24)**)

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang diterapkan dalam penyusunan laporan kerja praktek ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab 1 menguraikan permasalah secara garis besar tentang latar belakang, identifikasi masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab 2 menjelaskan tinjauan perusahaan dan landasan teori. Dimana tinjauan perusahaan berisi sejarah singkat perusahaan, maksud dan tujuan, sasaran perusahaan, lingkup kerja perusahaan, dan struktur organisasi. Sedangkan pada landasan teori membahas konsep dasardan teori yang berkaitan dengan topic penelitian yang dilakuakan dan hal –hal yang

berguna dalam proses identifikasi masalah yang melandasi pembangunan *Sistem Informasi*.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab 3 menjelaskan mengenai hasil analisis terhadap system yang sedang berjalan untuk mengetahui kekurangan dan kebutuhan sistem yang akan dibangun agar menjadi lebih baik. Dijelaskan pula perancangan system secara keseluruhan berdasarkan hasilanalisis. Perancangan sisitem ini mencakup perancangan basis data, pemodelan system dengan *flow chart* dan UML, serta terdapat perancangan antar muka dari sistem yang akan dibangun.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Bab 4 menjelaskan implementasi dan hasil pengujian dari perancangan sistem yang dilakukan.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab 5 berisi kesimpulan yang diperoleh dari topik penelitian dan berisi saran untuk pengembangan Sistem Informasi yang telah dibangun untuk dikembangkan dikemudian hari.