

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi menjadi hal yang sudah tidak asing lagi perkembangan teknologi informasi saat ini memang jauh lebih pesat dari tahun tahun sebelumnya transformasi dari teknologi masalalalu menjadi teknologi yang lebih canggguh mudah dan cepat. Tidak dapat disangkal bahwa salah satu penyebab utama terjadinya era globalisasi yang datangnya lebih cepat dari dugaan semua pihak adalah karena perkembangan pesat teknologi informasi. Penggabungan antara teknologi komputer dengan telekomunikasi telah menghasilkan suatu revolusi di bidang sistem informasi. Data atau informasi yang pada zaman dahulu harus memakan waktu sehari-hari untuk diolah sebelum dikirimkan ke sisi lain di dunia, saat ini dapat dilakukan dalam hitungan detik.

Aplikasi berbasis web merupakan teknologi yang berkembang pesat saat ini. Evolusi yang cepat dari aplikasi telah mempengaruhi kehidupan sehari-hari dari kebiasaan masyarakat. Aplikasi sekarang banyak digunakan untuk membantu dalam kehidupan kita sehari-hari. Keuntungan dari aplikasi seluler adalah sederhana dan selalu tersedia, menjadikannya ideal untuk aktivitas berat.

Percetakan ATM.com banyak melakukan pencatatan transaksi dan proses perhitungan akuntansi setiap hari, dimana data-data yang ada disimpan

dalam bentuk arsip menyebabkan proses pencarian data serta proses pembuatan laporan membutuhkan waktu yang cukup lama. Oleh karena itu, pengolahan data keuangan tersebut dikatakan belum sistematis, akibatnya laporan keuangan yang dihasilkan tidak tepat. Hal tersebut membuat pengelola sulit mengetahui keuangan toko dikarenakan belum diterapkannya sistem yang mampu mengelola manajemen keuangan. Percetakan ATM.com juga memiliki pelanggan dari instansi pendidikan yang memerlukan informasi secara berkala untuk mengetahui berapa jumlah hutang yang dimiliki oleh sekolah. Sehingga dipandang perlu untuk membuat sebuah aplikasi manajemen pembayaran yang bisa dilihat setiap saat.

Aplikasi manajemen pembayaran yang akan dibuat di percetakan ATM.com ini mencakup beberapa hal yaitu *form* untuk admin percetakan yang memuat input data yang berkaitan dengan belanja toko, piutang, cicilan, detail pembayaran, data pengguna dan laporan. Sedangkan form untuk client memuat informasi rincian jumlah hutang yang dimiliki oleh pelanggan tetap yaitu SDN 171 OKU, SMP N 17 OKU, SDN 170 OKU, SDN 172 OKU, SDN 177 OKU, Ponpes Bambu Sembilan, dan PAUD Kartini.

Permasalahan tersebut tentu memerlukan sistem pengolahan keuangan yang cepat dalam memproses data menjadi sebuah informasi. Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka akan dibuat ***“Aplikasi Manajemen Pembayaran dan Kas Bon pada Percetakan ATM.com Berbasis Web”***.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka penulis merumuskan permasalahannya yaitu bagaimana cara membuat Aplikasi pembayaran dan pencatatan kas bon yang terdiri dari input data yang berkaitan dengan belanja toko, piutang, cicilan, detail pembayaran, data pengguna dan laporan. Sedangkan form untuk client memuat informasi rincian jumlah hutang yang dimiliki oleh pelanggan tetap yaitu SDN 171 OKU, SMP N 17 OKU, SDN 170 OKU, SDN 172 OKU, SDN 177 OKU, Ponpes Bambu Sembilan, dan PAUD Kartini.

1.3. Batasan Masalah

Agar dalam perancangan ini dapat mencapai sasaran dan tujuan yang diharapkan, maka permasalahan yang ada dibatasi sebagai berikut :

- 1.3.1. Admin hanya memberikan akses kepada pengguna yang menjadi pelanggan tetap yaitu SDN 171 OKU, SMP N 17 OKU, SDN 170 OKU, SDN 172 OKU, SDN 177 OKU, Ponpes Bambu Sembilan, dan PAUD Kartini.
- 1.3.2. Hanya mengelola data hutang yang dimiliki para pelanggan tetap berupa hutang, cicilan dan sisa hutang yaitu SDN 171 OKU, SMP N 17 OKU, SDN 170 OKU, SDN 172 OKU, SDN 177 OKU, Ponpes Bambu Sembilan, dan PAUD Kartini.
- 1.3.3. Laporan akhir berupa informasi hutang yang dimiliki oleh pelanggan tetap yaitu SDN 171 OKU, SMP N 17 OKU, SDN 170

OKU, SDN 172 OKU, SDN 177 OKU, Ponpes Bambu Sembilan, dan PAUD Kartini.

- 1.3.4. Aplikasi ini dirancang dengan menggunakan XAMPP Control Panel v.3.2.4, Sublime Text 3.

1.4. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

- 1.4.1. Menghasilkan suatu Aplikasi pembayaran dan pencatatan kas bon yang dapat mengatasi masalah sistem manual yang digunakan saat ini.
- 1.4.2. Memberikan kemudahan dalam pengelolaan kas bon dan piutang.
- 1.4.3. Memberikan informasi hutang terhadap instansi sekolah yang menjadi pelanggan tetap yaitu SDN 171 OKU, SMP N 17 OKU, SDN 170 OKU, SDN 172 OKU, SDN 177 OKU, Ponpes Bambu Sembilan, dan PAUD Kartini.
- 1.4.4. Meminimalisasi terjadinya kesalahan dalam memasukan data.

1.5. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1.5.1. Bagi Peneliti

- a. Mengetahui mengenai Aplikasi Pembayaran dan Pencatatan Kas Bon pada Percetakan ATM.com.

- b. Dapat menghasilkan suatu Aplikasi Pembayaran dan Pencatatan Kas Bon yang nantinya dapat digunakan pada Percetakan ATM.com.
- c. Bertambahnya wawasan bidang pemrograman dalam membuat Aplikasi berbasis website.

1.5.2. Bagi Universitas Baturaja

- a. Memperkenalkan Universitas Baturaja kepada masyarakat melalui karya yang dihasilkan oleh mahasiswa.
- b. Dapat mengetahui sejauh mana kemampuan mahasiswa dalam menerapkan ilmu yang telah diperoleh kepada masyarakat luas.

1.5.3. Bagi Percetakan ATM.com

- a. Pengelolaan data Pembayaran dan Kas Bon pada Percetakan ATM.com menjadi lebih baik dan mudah.
- b. Berkurangnya tingkat kesalahan dalam hal pencatatan data Pembayaran dan Kas Bon yang terjadi pada Percetakan ATM.com.

1.5.4. Bagi Pembaca

Dapat mempelajari cara merancang sebuah sistem ujian akhir semester berbasis website sebagai referensi penelitian yang relevan untuk penelitian selanjutnya.

1.6. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan untuk memudahkan dalam memahami alur pemikiran secara keseluruhan skripsi, penulisan skripsi ini secara garis besar dibagi menjadi tiga bagian yaitu sebagai berikut:

1.6.1. Bagian Awal

Bagian awal skripsi terdiri dari sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan dosen pembimbing, halaman pengesahan, halaman pernyataan karya ilmiah skripsi, halaman motto, halaman persembahan, halaman kata pengantar, halaman daftar isi, halaman daftar tabel, halaman daftar gambar, halaman daftar lampiran, halaman abstrak dalam bahasa Indonesia, halaman abstrak dalam bahasa Inggris.

1.6.2. Bagian Utama

Bagian utama skripsi ini terdiri dari empat bab yaitu:

a. BAB I Pendahuluan

Bab ini merupakan awal dalam penulisan Skripsi ini. Bab ini terdiri dari Latar Belakang, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

b. BAB II Tinjauan Pustaka

Pada Bab ini akan diuraikan teori yang diperlukan dalam penelitian yang terdiri dari: Manajemen Keuangan, Percetakan, *Mobile Website*, Rancang Bangun Aplikasi Manajemen Kasbon pada

Percetakan ATM.com berbasis *Website*, Perangkat Lunak yang Digunakan, Perancangan Terstruktur, dan penelitian terdahulu.

c. BAB III Analisis dan Perancangan

Pada Bab ini berisi uraian tentang Deskripsi singkat ATM.com, Analisis Masalah, Solusi-solusi yang diterapkan, Solusi yang dipilih, Analisis Kebutuhan, Metode Penelitian, dan Metode Pengembangan Sistem.

d. BAB IV Implementasi dan Pembahasan

Pada Bab ini berisi tentang analisa data tentang perancangan serta menampilkan hasil akhir berupa *screen capture* gambar dari implementasi sistem yang telah dirancang yaitu Aplikasi Manajemen Kasbon pada Percetakan ATM.com berbasis *Web*

1.6.3. Bagian Akhir

Bagian akhir skripsi ini terdiri dari:

a. BAB V Penutup

Bab ini merupakan akhir dalam penulisan Skripsi ini. Bab ini membuat suatu kesimpulan dari hasil penelitian ini dan atas dasar kesimpulan yang diperoleh, maka diberikan saran yang ditujukan untuk pengembangan lebih lanjut di masa yang akan datang tentang sistem ujian akhir semester.

b. Daftar Pustaka

Daftar Pustaka merupakan informasi mengenai buku-buku, sumber-sumber dan referensi yang digunakan.

c. Lampiran

Pada bagian ini terdiri dari lampiran-lampiran yang mendukung dalam penulisan skripsi ini.

