

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Yayasan Pendidikan dan Sosial Al-Izzah merupakan sebuah lembaga *non-profit* yang bergerak dibidang pendidikan berbasis Agama Islam. Yayasan yang berlokasi di Perumahan Mutiara Bekasi Jaya ini telah berdiri sejak tahun 1998. Pada awal berdirinya, Yayasan ini hanya membangun lembaga pendidikan berupa Taman Pendidikan Al-Quran. Hingga kini, Yayasan ini telah memiliki lembaga pendidikan berupa Taman Pendidikan Al-Quran dan Taman Kanak-kanak.

Berdasarkan hasil wawancara, diketahui bahwa pada sistem berjalan saat ini, bagian yang bertugas untuk mencatat semua data yang berkaitan dengan pencatatan administrasi Yayasan, termasuk pencatatan data murid, data pengajar, penerimaan dan pengeluaran kas adalah Kepala Sekolah. Pada Yayasan ini terdapat lima belas orang pengajar yang terbagi menjadi dua bagian, yaitu pengajar TPA dan pengajar TK.

Sistem pencatatan kehadiran pengajar saat ini dengan cara manual, yaitu pengajar yang hadir mengisi daftar kehadiran yang telah disediakan oleh Kepala Sekolah dengan mencantumkan nama lengkap dan tanda tangan pengajar tanpa ada keterangan waktu datang dan pulang sehingga tidak dapat diketahui secara tepat pukul berapa pengajar datang dan pulang. Apakah telah sesuai dengan waktu yang telah ditetapkan atau tidak.

Kepala Sekolah melakukan rekapitulasi kehadiran pengajar yang selanjutnya akan dilakukan perhitungan gaji. Perhitungan gaji pengajar dilakukan dengan menjumlahkan komponen perhitungan gaji, yaitu Gaji Pokok, Tunjangan Makan, Tunjangan Transportasi dan Tunjangan Hari Raya (THR) serta pengurang gaji akibat ketidakhadiran. Kendala yang terdapat pada Yayasan ini adalah selain pencatatan kehadiran yang dilakukan secara manual dan melakukan rekapitulasi kehadiran setiap harinya, sehingga sering terjadi data yang tidak terekap, juga perhitungan gaji pengajar yang dilakukan secara manual karena harus menghitung secara manual berdasarkan kehadiran pengajar.

Penerimaan kas berasal dari uang Pendaftaran dan uang SPP yang diterima setiap bulan pada tanggal 1 sampai dengan 10 yang dibayarkan oleh orangtua murid setiap bulannya. Penerimaan kas tersebut dicatat kedalam buku penerimaan uang.

Pengeluaran kas berasal dari pembelian barang yang digunakan untuk kebutuhan Kegiatan Belajar Mengajar (KBM), Gaji pengajar dan pembayaran tagihan air serta listrik, telepon Yayasan serta kebutuhan lain yang digunakan untuk keperluan Yayasan. Pengeluaran kas tersebut dicatat kedalam buku pengeluaran. Semua bukti transaksi yang bersumber dari transaksi penerimaan dan pengeluaran kas yang terjadi selama ini masih dikelola dengan cara pengumpulan data dan di catat di buku saja, sehingga baik itu bukti transaksi maupun pencatatannya masih rentan rusak dan kehilangan data. Kepala Sekolah yang bertugas untuk mencatat penerimaan dan pengeluaran kas masih terjadi kesalahan pencatatan nominal uang. Pada Yayasan ini tidak membuat Laporan Keuangan. Oleh karena itu, penulis bermaksud membangun aplikasi yang mampu mencatat penerimaan kas dan pengeluaran kas, serta mencatat kehadiran dan menghitung gaji pengajar berbasis web.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah yang akan dibahas adalah sebagai berikut.

- a. Bagaimana mencatat penerimaan dan pengeluaran kas?
- b. Bagaimana menghasilkan laporan penerimaan dan pengeluaran kas?
- c. Bagaimana mencatat kehadiran pengajar?
- d. Bagaimana menghasilkan laporan kehadiran pengajar?
- e. Bagaimana prosedur perhitungan gaji pengajar?
- f. Bagaimana menghasilkan laporan gaji pengajar?
- g. Bagaimana proses pemberian informasi gaji kepada pengajar?

1.3 Tujuan

Adapun tujuan yang hendak dicapai dalam pengerjaan proyek akhir ini adalah sebagai berikut.

- a. Mampu mencatat penerimaan dan pengeluaran kas;
- b. Mampu menghasilkan laporan penerimaan dan pengeluaran kas;
- c. Mampu mencatat kehadiran pengajar;
- d. Mampu menghasilkan laporan kehadiran pengajar;
- e. Mampu menghitung gaji pengajar;
- f. Mampu menghasilkan laporan gaji pengajar;

- g. Mampu memberikan informasi penerimaan gaji pengajar melalui SMS.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah ini bertujuan untuk menjaga agar pembahasan tidak keluar dari topik permasalahan. Adapun batasan-batasannya adalah sebagai berikut.

- a. Aplikasi ini hanya mencatat penerimaan dan pengeluaran kas secara tunai;
- b. Aplikasi ini hanya menghasilkan jurnal umum, buku besar, laporan penerimaan dan pengeluaran kas, laporan kehadiran dan laporan gaji;
- c. Aplikasi ini tidak menangani pencatatan beban penyusutan serta beban lainnya yang tidak menyebabkan pengeluaran kas;
- d. Aplikasi ini tidak menangani jurnal koreksi;
- e. Aplikasi ini tidak menangani kenaikan gaji pengajar;
- f. Aplikasi ini tidak mampu terhubung dengan internet;
- g. Aplikasi ini tidak menghitung pajak penghasilan pengajar.

1.5 Metodologi Pengerjaan

Pada metodologi pengerjaan Proyek Akhir ini, dibutuhkan beberapa metode pengambilan data. Adapun metodologi pengerjaan yang digunakan adalah sebagai berikut:

a. Metode Pengumpulan Data

Pada perancangan aplikasi ini diperlukan pendekatan terstruktur dalam usaha memperoleh data. Adapun metode pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Wawancara

Teknik pengumpulan data dengan cara tanya jawab mengenai pengelolaan kas masuk dan kas keluar, pencatatan kehadiran serta penggajian pengajar dengan bagian terkait, yaitu Kepala Sekolah Yayasan Al-Izzah.

2. Observasi Lapangan

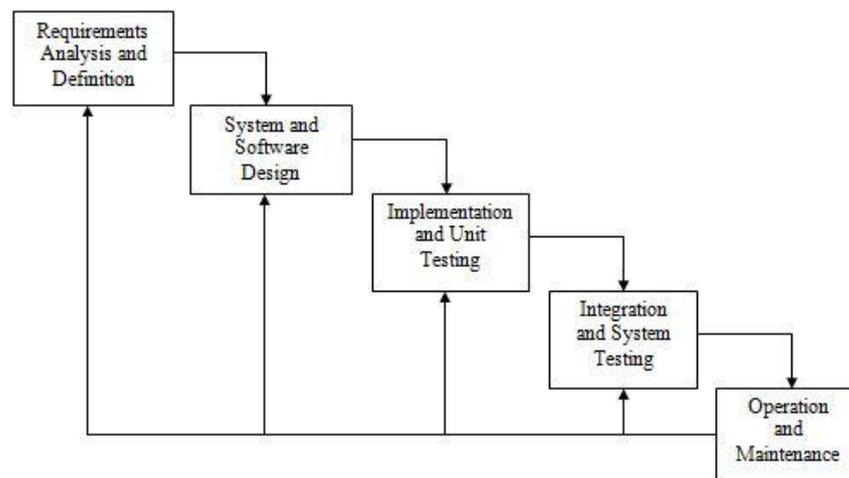
Teknik pengumpulan data dengan cara mengamati secara langsung mengenai pengelolaan kas masuk dan kas keluar, pencatatan kehadiran serta penggajian pengajar.

3. Studi Pustaka

Teknik pengumpulan data dengan mengacu pada buku pedoman yang dibutuhkan sebagai tambahan referensi yang ada di perpustakaan.

b. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam perancangan aplikasi ini adalah metodologi terstruktur, yaitu dengan menggunakan metode *System Development Life Cycle* (SDLC). SDLC merupakan keseluruhan proses dalam membangun sistem melalui beberapa langkah. Model yang digunakan dalam pembangunan aplikasi ini adalah model *waterfall*. Model *waterfall* pertama kali diperkenalkan oleh Winston Royce pada tahun 1970 yang diperkenalkan dari proses pengembangan perangkat lunak yang berasal dari sistem rekayasa perangkat lunak lainnya karena mengalir dari satu fase ke fase yang lainnya, oleh karena itu model ini disebut juga dengan “Model Air Terjun (*Waterfall Model*)” [1]. Dalam proyek akhir pengerjaan proyek hanya sampai pada tahap pengujian.



Gambar 1-1
Siklus SDLC Model *Waterfall*

a. Definisi dan Analisis Kebutuhan (*Requirements Analysis and Definition*)

Pada tahap ini dilakukan analisis terhadap kebutuhan sistem, dimulai dari pengumpulan data sampai penganalisisan data. Sistem layanan, kendala dan tujuan yang didapat melalui konsultasi dan wawancara langsung dengan pengguna sistem. Setelah itu akan didefinisikan dan dirinci untuk kemudian dilakukan proses pembuatan desain perangkat lunak.

b. Desain Perangkat Lunak dan Sistem (*System and Software Design*)

Pada tahap ini dilakukan perancangan sistem berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan dan data yang telah dikumpulkan. Proses desain sistem mengalokasikan persyaratan baik perangkat keras atau perangkat lunak sistem dengan membentuk arsitektur sistem secara keseluruhan. Desain perangkat lunak melibatkan identifikasi dan menggambarkan pemisahan sistem perangkat

lunak dan hubungannya. Perancangan ini dibuat dengan menggunakan *Entity Relationship Diagram (ERD)* yang akan menggambarkan perancangan pada basis data, relasi antar tabel, struktur tabel, struktur *chart* dan *mockup*.

c. Pengujian Unit dan Implementasi (*Implementation and Unit Testing*)

Pada tahap ini, desain perangkat lunak direalisasikan sebagai serangkaian program atau unit program. *Unit testing* melibatkan pembuktian bahwa setiap unit memenuhi spesifikasinya. Secara teknis tahap ini nantinya dikerjakan oleh programmer dengan menggunakan bahasa pemrograman yang telah ditentukan.

d. Pengujian Sistem dan Integrasi (*Integration and System Testing*)

Pada tahap ini unit program individu atau program yang terintegrasi akan diuji sebagai sistem yang lengkap untuk memastikan bahwa persyaratan perangkat lunak telah dipenuhi. Pengujian akan dilakukan dengan menggunakan metode *black box testing*. Pada *black box testing*, cara pengujian hanya dilakukan dengan cara menjalankan atau mengeksekusi unit kemudian diamati apakah hasilnya telah sesuai dengan proses bisnis yang diinginkan.

e. Perawatan dan Perbaikan (*Operation and Maintenance*)

Sistem terinstal dan dimasukkan ke dalam penggunaan praktis. Pemeliharaan melibatkan pengkoreksian dari berbagai error dan kesalahan yang tidak ditemukan pada tahap-tahap awal dari *life cycle*, perbaikan terhadap unit sistem dan pengembangan terhadap program yang telah dibuat, tetapi dalam proyek akhir ini tahap *operation & maintenance* tidak dilakukan.

1.6 Jadwal Pengerjaan

Berikut merupakan jadwal pengerjaan dalam pembangunan aplikasi.

Tabel 1-1
Jadwal Pengerjaan

Kegiatan	November 2016	Desember 2016	Januari 2017	Februari 2017	Maret 2017	April 2017	Mei 2017
Analisis Kebutuhan							
Desain							
Pembuatan Kode Program							
Pengujian							
Dokumentasi							