BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Umum

Perkembangan teknologi saat ini mengalami kemajuan sangat pesat, sehingga peranan teknologi bagi suatu perusahaan sangat penting untuk mendapatkan informasi yang jelas, tepat waktu dan dapat dipertanggungjawabkan. Seiring dengan kemajuan teknologi komputer saat ini telah mempengaruhi sistem kerja yang selama ini masih banyak dilakukan secara manual kini berganti dengan sistem kerja yang terkomputerisasi.

Penggunaan teknologi komputer juga harus didukung oleh sistem yang baik dan juga tenaga kerja yang sudah terlatih agar bisa menjalankan sistem tersebut dengan baik. Keseimbangan penggunaan teknologi dan manajemen perusahaan yang baik akan menghasilkan efisiensi dan efektivitas yang lebih baik juga bagi perusahaan, sehingga akan lebih menghemat waktu, biaya dan tenaga. Pengolahan data yang cepat dan akurat akan sangat membantu meringankan pekerjaan dalam proses pencarian data sampai pencatatan laporan keuangan.

Kantor Unit Pelaksana Teknis Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Nanga Tepuai yang beralamat di Jalan Sunan Kalijaga No.71 adalah salah satu kantor daerah yang merupakan organisasi mandiri dan terpisah dari perusahaan induknya yang berada di Kabupaten Kapuas Hulu di Kota Putussibau. Kantor Unit Pelaksana Teknis Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga diberikan kewenangan untuk menjalani operasional dan penunjang tertentu, dan mengetahui laporan

keuangan perlengkapan. Pengolahan data penerimaan dan pengeluaran kas Kantor Unit Pelaksana Teknis Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Nanga Tepuai masih sangat sederhana yaitu masih menggunakan *Microsoft Excel* sehingga membutuhkan waktu yang cukup lama sehingga data keuangan menjadi tidak efektif dan efisien, dan mudah dimanipulasi oleh pihak-pihak yang tidak bertanggung jawab.

Berdasarkan pengamatan di atas, maka dalam Tugas Akhir ini dibuatlah aplikasi pada Kantor Unit Pelaksana Teknis Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga untuk membantu dan mempermudah Kantor Unit Pelaksana Teknis Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga dalam mengolah laporan keuangan terutama pada laporan penerimaan dan pengeluaran kas. Maka dari itu penulis akan mencoba memanfaatkan sebuah aplikasi dengan mengambil judul “**Aplikasi Penerimaan Dan Pengeluaran Kas Pada Kantor Unit Pelaksana Teknis Dinas Pendidikan Pemuda Dan Olahraga Nanga Tepuai**”.

1.2. Maksud Dan Tujuan

Maksud dari penulisan Laporan Tugas Akhir ini adalah:

1. Mengetahui prosedur penerimaan dan pengeluaran kas pada kantor Unit Pelaksana Teknis Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Nanga Tepuai.
2. Membuat aplikasi penerimaan dan pengeluaran kas pada Kantor Unit Pelaksana Teknis Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Nanga Tepuai untuk membantu dan mempermudah lagi sistem penerimaan dan pengeluaran kas pada Kantor Unit Pelaksana Teknis Dinas Pendidikan Pemuda dan

Olahraga Nanga Tepuai menjadi lebih efektif dan lebih efisien, dan terhindar dari manipulasi data.

Sedangkan tujuan penulisan dari penulisan Tugas Akhir ini adalah sebagai salah satu syarat kelulusan Program Diploma Tiga (D.III) Program Studi Komputerisasi Akuntansi pada Akademi Manajemen Informatika dan Komputer Bina Sarana Informatika (AMIK BSI) Pontianak.

1.3. Metode Penelitian

1.3.1. Metode Pengumpulan Data

Dalam penulisan Tugas Akhir ini memerlukan beberapa metode pengumpulan data yang digunakan oleh penulis untuk memperoleh data-data adalah:

1. Metode Observasi

Penulis melakukan pengamatan secara langsung pada Kantor Unit Pelaksana Teknis di Jalan Sunan Kalijaga No.71 Nanga Tepuai Kecamatan Hulu Gurung. Observasi dilakukan dengan mengamati prosedur penerimaan dan pengeluaran kas.

2. Metode Wawancara

Penulis melakukan tanya jawab kepada Bapak Zulfauji, A.Ma., S.Mn selaku kepala Kantor Unit Pelaksana Teknis Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga dan beberapa pegawai lainnya, sehingga dapat diperoleh informasi yang berhubungan dengan Tugas Akhir ini, seperti prosedur dan pengolahan data penerimaan dan pengeluaran kas, serta kendala yang dihadapi dalam pengolahan data kas tersebut.

3. Studi Pustaka

Sebagai sarana pembantu penulisan dalam membuat Tugas Akhir ini, penulis melakukan studi pustaka dengan membaca referensi-referensi yang relevan dengan permasalahan yang diangkat dalam Tugas Akhir, baik bersumber dari buku, materi perkuliahan, maupun referensi internet.

1.3.2. Metode Perkembangan *Software*

Metode perkembangan *software* yang digunakan adalah metode *waterfall*. Menurut Rosa A.S. dan M.Shalahuddin (2010:28) “model SDLC air terjun (*waterfall*) sering juga disebut model sekuensial linier (*sequential linear*) atau alur hidup klasik (*classic life cycle*)”.

Beberapa tahapan yang digunakan dalam metode *waterfall* untuk penyelesaian Tugas Akhir ini antara lain:

1. Analisa Kebutuhan *Software*

Pada tahap ini, penulis melakukan survey langsung pada Kantor Unit Pelaksana Teknis Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga, untuk menentukan ruang lingkup guna menentukan *software* yang dibutuhkan sebagai proses komputerisasi sistem.

2. Desain

Tahap ini menyatakan sebuah desain sistem lanjutan yang akan dibuat dengan menggambarkan sebuah model sistem untuk menyelesaikan sebuah masalah yang dihadapi perusahaan. Dalam tahap ini dibutuhkan sistem di desain kedalam bentuk ERD dan LRS untuk rancangan database, *use case* diagram dan *activity* diagram sebagai penggambaran aktivitas dalam aplikasi yang akan

di rancang, *deployment* diagram dan *sequence* diagram sebagai *software architecture*, serta desain *user interface*.

3. *Code Generation*

Dengan tahap ini, implementasi desain dibuat kedalam program perangkat lunak. Pada tahap ini dibuat sistem baru dengan alat bantu yang digunakan antara lain Visual Basic 6.0 sebagai bahasa pemrograman, MySQL ODBC Conector sebagai *database*, WampServer sebagai penghubung, dan Crystal Report 8.5 sebagai pembuatan laporan.

4. *Testing*

Pada tahap ini berfokus pada perangkat lunak dari segi logika dan fungsional dan memastikan bahwa semua bagian sudah di uji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (*error*) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan. *Testing* aplikasi yang digunakan adalah *Blackbox testing*.

5. *Support*

Dalam tahap *support* ini mendefinisikan upaya pengembangan sistem yang sedang dibuat terkait *hardware* dan *software* yang akan digunakan.

1.4. Ruang Lingkup

Agar tidak menyimpang pada pokok permasalahan yang sebenarnya dan mengingat luasnya permasalahan yang ada di dalam akuntansi, maka dengan ini penulis membatasi ruang lingkup mulai dari data rekening, data supplier, data unit, data barang, data pengguna, transaksi pembelian, transaksi kas masuk, dan transaksi kas keluar. Keluaran yang dihasilkan dalam aplikasi penerimaan dan

pengeluaran kas ini antara lain buku besar dan jurnal umum. Untuk mendukung pembuatan program ini *software* yang digunakan adalah Visual Basic 6.0 sebagai bahasa pemrograman, MySQL ODBC Conector sebagai *database*, WampServer sebagai penghubung, dan Crystal Report 8.5 sebagai pembuatan laporan.