

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

SMA 1 Sumbul merupakan sebuah instansi pendidikan yang mendidik anak-anak sekolah menengah atas. SMA 1 Sumbul terletak di JL. SM Raja Atas No. 136 Sumbul kelurahan Pegagan Julu I kecamatan Sumbul Kabupaten Dairi Provinsi Sumatera Utara. SMAN 1 Sumbul saat ini memiliki 1 orang kepala sekolah, 70 orang tenaga pengajar PNS, 26 orang tenaga pengajar honor, 9 orang bagian tata usaha serta memiliki siswa sebanyak 1.060 orang untuk tahun ajaran 2021/2022.

Sumber penerimaan kas SMAN 1 Sumbul untuk saat ini terdiri dari pembayaran Sumbangan Pembinaan Pendidikan (SPP) senilai Rp 53.000.000, Bos Provinsi sebanyak Rp 37.000.000 dan Bos pusat Rp 1.590.000.000 maka total pemasukan kas SMAN 1 Sumbul perbulannya yaitu sebanyak Rp 1.680.000.000.

Sumber pengeluaran kas SMAN 1 Sumbul terdiri dari Belanja barang dan jasa seperti untuk kegiatan ekstrakurikuler, lalu untuk pengembangan standar isi yang meliputi kegiatan penyusunan silabus, RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran). Selain itu sumber pengeluaran kas juga terdiri dari pelaksanaan penerimaan siswa baru, pembelian bahan praktek olahraga, bahan praktikum, pembelian Alat Tulis Kantor, pengembangan sarana dan prasarana sekolah, pembayaran honorarium buat pegawai honor dan beban lainnya dikelola oleh bendahara SMAN 1 Sumbul.

Semua transaksi penerimaan dan pengeluaran kas yang terjadi masih menggunakan aplikasi *Microsoft Excel* secara manual sehingga pihak bendahara sekolah membutuhkan waktu yang relatif lama dan sewaktu-waktu data yang telah disimpan dapat hilang dan pihak bendahara akan sulit untuk mencari data tersebut. Data-data yang diinputkan di *Microsoft Excel* harus diinputkan satu persatu dan sering terjadi kesalahan pemasukan data sehingga cara tersebut kurang efektif dan efisien.

Maka dari itu solusi dari permasalahan diatas adalah perlu adanya suatu sistem yang terkomputerisasi untuk mempermudah pihak bendahara sekolah dengan pembuatan aplikasi berbasis web untuk pencatatan penerimaan dan pengeluaran kas. Diharapkan aplikasi ini dapat meningkatkan sistem pencatatan penerimaan dan pengeluaran kas menjadi efektif dan efisien. Dimana aplikasi tersebut akan menghasilkan jurnal umum, Buku Besar, serta laporan pengeluaran dan penerimaan kas.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka penulis dapat mengambil rumusan masalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana pencatatan penerimaan kas pada SMAN 1 Sumbul?
- b. Bagaimana pencatatan pengeluaran kas pada SMAN 1 Sumbul?
- c. Bagaimana cara pengelolaan penerimaan dana BOS dan pembayaran SPP?
- d. Bagaimana merancang sistem informasi pencatatan penerimaan dan pengeluaran kas yang menghasilkan Jurnal Umum, Buku Besar, serta laporan pengeluaran dan penerimaan kas di SMAN 1 Sumbul?

1.3 Tujuan

Tujuan dari pembuatan proyek akhir ini adalah sebagai berikut.

- a. Aplikasi hanya menghasilkan Jurnal Umum, Buku Besar serta laporan pengeluaran dan penerimaan kas.
- b. Aplikasi mampu mengelola pengeluaran di sekolah yaitu pembayaran beban.
- c. Aplikasi mampu Mengelola dana penerimaan dana Bos dan pembayaran SPP.
- d. Aplikasi mampu menghasilkan Jurnal Umum, Buku Besar serta laporan pengeluaran dan penerimaan kas di SMA 1 Sumbul.

1.4 Batasan Masalah

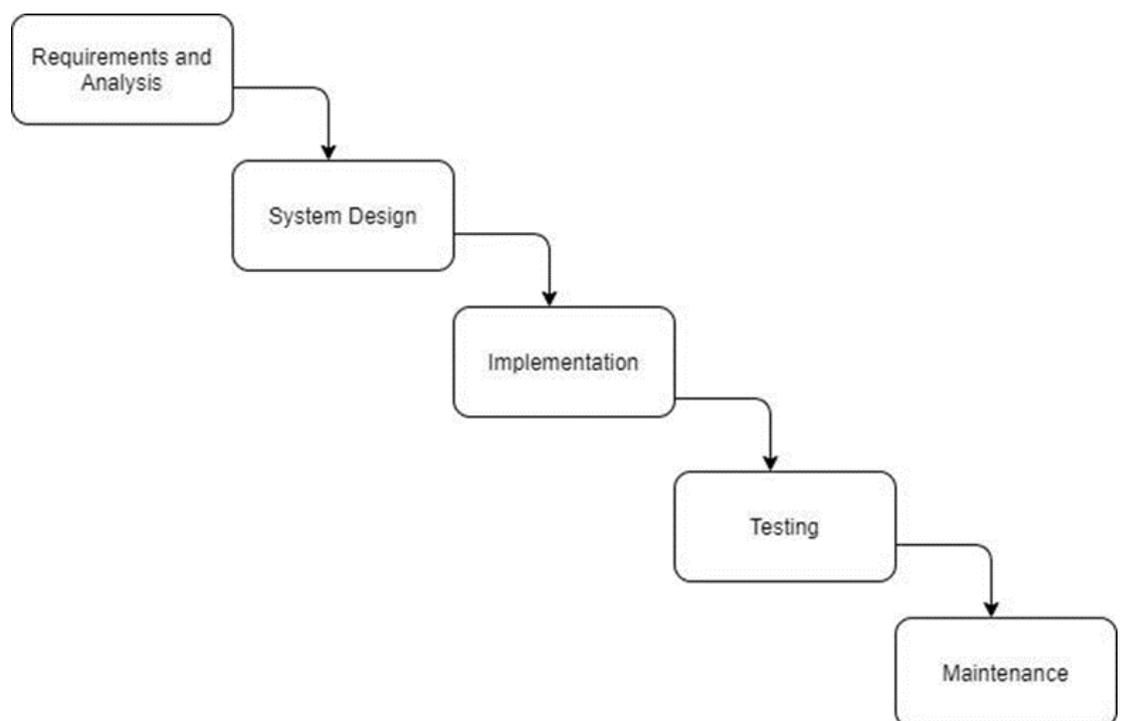
Batasan masalah dari proyek akhir ini adalah sebagai berikut:

- a. Aplikasi hanya menghasilkan Jurnal Umum, Buku Besar serta laporan pengeluaran dan penerimaan kas.
- b. Metode akuntansi yang digunakan adalah metode *cash basis*.

- c. Sistem yang dibuat digunakan oleh Bendahara dalam hal menginputkan data penerimaan dan pengeluaran kas.
- d. Aplikasi ini hanya menangani sampai tahap pengujian.
- e. Pengujian perangkat lunak menggunakan metode *black box testing*.
- f. Aplikasi ini tidak menghitung penggajian secara detail.
- g. Penerimaan kas bersumber dari dana SPP dan Dana Bos.
- h. Aplikasi ini tidak menangani pembelian peralatan dan perlengkapan secara detail.
- i. Aplikasi ini tidak mempertimbangkan klasifikasi pengeluaran.

1.5 Metode Pengerjaan

Metode pengerjaan yang penulis pakai untuk mengerjakan proyek akhir ini menggunakan metode *waterfall*. Dalam metode ini, jika tahap 1 belum selesai, maka tahap 2 tidak bisa berjalan begitupun seterusnya, semua tahapan saling berkaitan dan masing masing harus dikerjakan secara detail dan terdokumentasi. Metode *Waterfall* adalah suatu proses pengembangan perangkat lunak berurutan, dimana kemajuan teknologi dipandang sebagai terus mengalir ke bawah (seperti air terjun) melewati fase-fase perencanaan, pemodelan, implementasi (konstruksi), dan pengujian.



Gambar 1. 1 Metode *Waterfall*

a. *Requirements and Analysis*

Pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan aplikasi dengan mengumpulkan data dan informasi pihak bendahara sekolah dengan cara wawancara dilakukan kepada pihak bendahara sekolah. Informasi ini bisa didapatkan observasi dilakukan dengan mengamati secara langsung proses alurnya pencatatan penerimaan dan pengeluaran kas. Salah satu tahapannya adalah dengan melakukan wawancara bagian Lembaga Pengembangan Penelitian dan Pengabdian pada masyarakat (LP3M). Pada tahap observasi, peneliti mendapat informasi mengenai alur dari sistem yang berjalan dan hal-hal yang dibutuhkan oleh untuk membangun sistem *monitoring* kegiatan KKM.

b. *System Design*

Pada tahap ini dilakukan perancangan desain untuk pembangunan aplikasi. Tahap desain ini bertujuan untuk memberikan gambaran mengenai aplikasi yang ingin dibuat dengan membuat desain pembuatan program termasuk struktur data, relasi antar tabel, representasi antarmuka, dan prosedur pengodean.

c. *Implementation*

Tahap implementation merupakan tahap pembuatan aplikasi dengan menggunakan kode kode bahasa pemrograman tertentu.

d. *Testing*

Pada tahap ini dilakukan proses pengujian terhadap aplikasi yang dibuat, sebagai proses untuk memeriksa program ataupun sistem secara detail untuk menemukan kesalahan berupa *error*. Metode yang digunakan dalam pengujian yaitu *black box*.

e. *Maintenance*

Tahap *maintenance* yaitu tahap pemeliharaan untuk aplikasi yang telah dibuat, namun pada tahap ini penulis tidak mengerjakan tahap *maintenance*. Tahap terakhir pada model ini yaitu pendukung dan pemeliharaan melakukan pemeliharaan secara berkala yang dimulai dari mencadangkan *database*, perubahan struktur *hardware* dan *update* fitur pada sistem.

1.6 Jadwal Pengerjaan

Proyek akhir ini akan melalui tahapan dengan menggunakan metode *waterfall* yang dilakukan secara terurut. Berikut adalah jadwal pengerjaan dalam penyusunan proyek akhir ini.

Tabel 1. 1 Jadwal Pengerjaan

NO	KEGIATAN	2021												2022																											
		SEPTEMBER			OKTOBER			NOVEMBER			DESEMBER			JANUARI			FEBRUARI			MARET			APRIL			MEI			JUNI			JULI									
		6	7	8	9	5	6	7	8	6	7	8	9	5	6	7	8	5	6	7	8	5	6	7	8	5	6	7	8	5	6	7	8	5	6	7	8	1	2	3	4
A	<i>Requirements and analysis</i>	■	■	■	■																																				
B	<i>System Design</i>					■	■	■	■	■	■	■	■																												
C	<i>Implementation</i>													■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■												
D	<i>Testing</i>																					■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
E	<i>Maintenance</i>																													■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■