



BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Politeknik Negeri Sriwijaya atau sering disingkat dengan Polsri merupakan instansi pemerintah di bawah naungan Kementerian Riset, Teknologi dan Perguruan Tinggi yang disahkan sejak 1 Juni 2015. Politeknik Negeri Sriwijaya adalah Perguruan Tinggi Negeri yang beralamatkan di Jalan Srijaya Negara Bukit Besar, Kota Palembang, Provinsi Sumatera Selatan. Pendidikan Politeknik berdasarkan Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 diselenggarakan dengan tujuan mempersiapkan peserta didik untuk memiliki keahlian terapan. Untuk itu dalam proses pembelajarannya perlu dirancang program-program yang dapat mendekatkan para peserta didik dengan dunia kerja yang kelak akan dihadapi. Implementasi dari upaya tersebut, kurikulum Program Diploma III dan Diploma IV Politeknik Negeri Sriwijaya terdapat mata kuliah Kuliah Kerja Lapangan (KKL). Prioritas utama kegiatan ini ditekankan pada kunjungan ke industri, perusahaan, instansi pemerintah atau institusi lainnya.

Kegiatan KKL adalah suatu kegiatan kurikulum yang harus dilaksanakan oleh setiap mahasiswa semester V atau mahasiswa yang telah lulus semester IV. Kegiatan ini dimaksudkan untuk memperluas wawasan mahasiswa dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi melalui kegiatan observasi (pengamatan langsung) dan diskusi serta wawancara dengan pihak industri atau perusahaan dan atau instansi pemerintah lainnya. Pelaksanaan kegiatan KKL dilakukan sesuai dengan kurikulum yang berlaku di masing-masing jurusan atau program studi dengan masa waktu maksimum 12 (dua belas) hari sejak hari keberangkatan.

Khusus nya kegiatan KKL yang ada di Jurusan Manajemen Informatika Politeknik Negeri Sriwijaya. Selama masa persiapan, Ketua Jurusan Manajemen Informatika menugaskan HMJ (Himpunan Mahasiswa Jurusan) Manajemen Informatika membentuk panitia KKL. Mahasiswa membuat proposal dan usulan surat pengantar KKL kepada Pembantu Direktur I dengan diketahui oleh Ketua



Jurusan. Penetapan pembimbing dilakukan oleh Pembantu Direktur I atas usulan Ketua Jurusan sebelum pelaksanaan KKL. Mahasiswa berkonsultasi dengan pembimbing sebelum berangkat ke lokasi KKL. Selama kegiatan KKL mahasiswa harus melakukan pengamatan langsung, wawancara dan diskusi dalam kegiatan tersebut mahasiswa mengikuti seminar, workshop, perkuliahan dengan pihak instansi atau perusahaan yang dikunjungi. Setelah kegiatan KKL dilaksanakan diwajibkan untuk membuat Laporan KKL yang akan diberikan penilaian oleh pembimbing (dosen tetap) yang ada di jurusan atau program studi Manajemen Informatika. Sama seperti Perguruan Tinggi lainnya, Politeknik Negeri Sriwijaya mempunyai Peraturan dan Tata Tertib yang wajib ditaati oleh seluruh mahasiswa Jurusan Manajemen Informatika Politeknik Negeri Sriwijaya. Untuk kegiatan KKL mahasiswa diharuskan membayar biaya KKL sesuai dengan tujuan dan hasil diskusi yang telah ditetapkan dengan Agen Perjalanan yang akan menunjang selama kegiatan KKL dilaksanakan.

Tujuan Perjalanan KKL disepakati Mahasiswa/i berdasarkan rapat dan kuisioner. Untuk selanjutnya pembayaran uang KKL dilakukan sesuai dengan ketentuan yang diberlakukan dengan batas waktu yang telah disepakati antara HMMI (Himpunan Mahasiswa Jurusan Manajemen Informatika) dengan Agen Perjalanan yang sudah di sahkan lewat MoU (Memorandum of Understanding). Pembayaran ke Agen Perjalanan harus lunas sebulan sebelum kegiatan dilaksanakan. Kadang masih ada mahasiswa non bidik misi yang tidak mengikuti KKL karena alasan biaya, Ketua Jurusan Manajemen Informatika memberikan kebijakan khusus bagi mahasiswa tersebut untuk mengikuti kegiatan KKL mahasiswa program bidik misi dengan biaya yang lebih sedikit sesuai dengan tujuan perjalanan KKL program bidik misi. Jika ada mahasiswa yang tidak mengikuti kegiatan KKL, maka akan mempengaruhi penilaian mata kuliah KKL (Kuliah Kerja Lapangan) mahasiswa tersebut. Pembayaran uang KKL sudah diterapkan cicilan pembayaran bagi mahasiswa. Tentunya masih dengan ketentuan yang berlaku untuk dapat melunasi sebelum batas waktu akhir pembayaran yang ditentukan.



Pengolahan data pembayaran uang KKL mahasiswa di Jurusan Manajemen Informatika secara umum sudah terkomputerisasi. Mahasiswa semester IV yang akan mengikuti kegiatan KKL melakukan pembayaran uang KKL dengan mendatangi Sekretaris Jurusan Manajemen Informatika, lalu Sekretaris Jurusan mencatat data pembayaran keuangan mahasiswa dengan memberikan kwitansi pembayaran yang kemudian disalin untuk disimpan ke dalam *Microsoft Excel*. Penggunaan Aplikasi *Microsoft Excel* masih menyulitkan karena harus membuat rumus *excel* baik rumus matematika, logika maupun *text* dalam melakukan penghitungan, dan cukup memakan waktu dalam pengolahan data serta ada kemungkinan terjadinya *human error*.

Oleh karena itu, Jurusan Manajemen Informatika Politeknik Negeri Sriwijaya memerlukan *virtual account* yang merupakan tabungan singgah untuk menampung pembayaran periodik keuangan mahasiswa yang bersifat sementara. Maka, dibutuhkan sebuah aplikasi *virtual account* keuangan mahasiswa berbasis *android* yang dibuat untuk melakukan pencatatan dan pengolahan data pembayaran uang KKL mahasiswa. Dengan perancangan *virtual account* keuangan mahasiswa berbasis *android*, Sekretaris Jurusan Manajemen Informatika tak harus masuk ke dalam ruangnya dan mengakses komputernya untuk melakukan pencatatan data pembayaran keuangan mahasiswa dengan memberikan kwitansi pembayaran yang kemudian disalin untuk disimpan ke dalam *Microsoft Excel*, juga menghindari kesalahan mahasiswa kehilangan kwitansi pembayaran dan dengan sistem ini data pembayaran mahasiswa dapat disimpan dengan aman di *database*. Sistem ini dirancang dengan menggunakan sistem operasi *Android*, *MySQL* sebagai *database server*nya dan *PHP* sebagai jembatan komunikasinya, sehingga memungkinkan user untuk mengakses informasi yang tersedia secara *mobile* dimanapun berada.

Dari uraian diatas, maka penulis bermaksud membangun sebuah aplikasi dengan menggunakan bahasa pemrograman *Java Eclipse* dan *PHP*, serta *database MySQL* dengan judul **“Perancangan Virtual Account Keuangan Mahasiswa (Khusus Uang KKL) Politeknik Negeri Sriwijaya Berbasis Android”**.



1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang diatas, maka penulis merumuskan permasalahan yang ada yaitu, Bagaimana membangun suatu Perancangan *Virtual Account* Keuangan Mahasiswa (Khusus Uang KKL) Politeknik Negeri Sriwijaya Berbasis Android dengan menggunakan bahasa pemrograman *Java Eclipse* dan *PHP*, serta *MySQL* sebagai *database* nya?

1.3. Batasan Masalah

Agar penulisan Laporan Akhir ini lebih terarah dan tidak menyimpang dari permasalahan yang ada, maka penulis membatasi ruang lingkup penulisan, yaitu:

- a. Perancangan *Virtual Account* Keuangan Mahasiswa Politeknik Negeri Sriwijaya Berbasis Android dengan menggunakan bahasa pemrograman *Java Eclipse* dan *PHP* serta *database MySQL*.
- b. Aplikasi ini hanya berisi pengolahan data keuangan mahasiswa khusus pembayaran uang KKL di Jurusan Manajemen Informatika Politeknik Negeri Sriwijaya.
- c. Aplikasi ini terdiri dari halaman *web* untuk mahasiswa dan orang tua/wali mahasiswa tersebut, agar dapat mengakses informasi pembayaran uang KKL dan aplikasi *virtual account* berbasis *android* yang digunakan admin untuk mengolah data pembayaran uang KKL mahasiswa.

1.4. Tujuan dan Manfaat Penulisan

1.4.1. Tujuan

Adapun tujuan dari penulisan Laporan Akhir ini adalah sebagai berikut:

- a. Bagi Jurusan Manajemen Informatika Politeknik Negeri Sriwijaya, yaitu: membangun sebuah aplikasi *virtual account* keuangan mahasiswa khusus pembayaran uang KKL yang dapat diakses oleh setiap mahasiswa.
- b. Bagi penulis, yaitu: mengembangkan serta meningkatkan ilmu pengetahuan yang diperoleh selama perkuliahan, serta untuk memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan Pendidikan D3 Jurusan Manajemen Informatika.



1.4.2. Manfaat

Adapun manfaat yang di dapat dalam penyusunan Laporan Akhir ini adalah:

- a. Bagi mahasiswa Jurusan Manajemen Informatika, yaitu: mempermudah mahasiswa dalam mendapatkan serta mengetahui informasi mengenai data keuangan pembayaran mahasiswa tersebut.
- b. Bagi penulis, yaitu: Sebagai sarana untuk menambah wawasan berfikir dan mengembangkan daya kreatifitas dalam menerapkan ilmu komputer khususnya dengan menggunakan aplikasi *Android* dan Mengetahui ruang lingkup serta gambaran tentang Politeknik Negeri Sriwijaya.
- c. Bagi Lembaga Politeknik Negeri Sriwijaya, yaitu: Dapat dijadikan *literature* bagi mahasiswa lain dalam proses pembuatan aplikasi yang berbasis *android* dan penulisan laporan selanjutnya.

1.5. Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian yang digunakan dalam penyusunan Laporan Akhir ini adalah sebagai berikut:

1.5.1. Lokasi Pengumpulan Data

Penelitian dilakukan oleh penulis di Jurusan Manajemen Informatika Politeknik Negeri Sriwijaya Palembang, yang beralamatkan di Jalan Srijaya Negara, Palembang. Berlangsung pada tanggal 02 April sampai dengan 15 Juni 2015.

1.5.2. Metode Pengumpulan Data

Menurut Sukamto dan Shalahuddin (2013:18) Hal pertama yang dilakukan dalam analisis sistem adalah melakukan pengumpulan data. Ada beberapa teknik pengumpulan data yang sering dilakukan yaitu sebagai berikut:

- a. Wawancara (*Interview*)

Wawancara diartikan sebagai komunikasi verbal antara peneliti dengan responden secara langsung. Pada teknik ini penulis melakukan wawancara langsung dengan Bapak Firdaus Kepala Bagian Administrasi Umum dan Keuangan Politeknik Negeri Sriwijaya, Bapak Robinson Sekretaris Jurusan



Manajemen Informatika Politeknik Negeri Sriwijaya dan dengan anggota HMJ Manajemen Informatika yaitu Nurliza Lova sebagai Sekretaris Pelaksanaan KKL tahun 2015, yaitu berupa data-data yang akan dibutuhkan penulis untuk Laporan Akhir ini.

b. Pengamatan (*Observasi*)

Pengamatan (*observasi*) merupakan cara pengumpulan data dengan melakukan pengamatan secara langsung pada proses-proses yang sedang berjalan. Pengamatan ini meliputi perhatian terhadap sesuatu objek dengan menggunakan seluruh alat indra. Pada teknik ini penulis melakukan pengamatan dengan datang langsung ke tempat penelitian yaitu di Jurusan Manajemen Informatika Politeknik Negeri Sriwijaya.

c. Studi Literatur

Pengumpulan data dapat dilakukan dengan cara mencari dan mempelajari *literature*, buku-buku, artikel, jurnal, teori yang mendukung, serta referensi lainnya yang berkaitan dengan Laporan Akhir ini. Studi Literatur juga dapat bersumber dari Laporan Akhir alumni dari perpustakaan Jurusan Manajemen Informatika yang ada di Politeknik Negeri Sriwijaya.

1.6. Sistematika Penulisan

Agar pembahasan Laporan Akhir ini dapat memberikan gambaran sesuai dengan tujuan, maka penulisan Laporan Akhir ini disusun dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini akan membahas mengenai latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menguraikan secara singkat mengenai teori-teori yang berkaitan dengan judul Laporan Akhir ini, yaitu teori umum, teori khusus, pengertian judul dan teori program. Teori umum merupakan



teori yang berkaitan dengan pengertian secara umum yang ada pada laporan ini. Teori khusus merupakan teori mengenai sistem yang akan dibuat dalam tahap pengembangan sistem. Teori program menjelaskan sekilas tentang program yang digunakan untuk membuat sistem, yaitu bahasa pemrograman *Java Eclipse*, pemrograman *PHP*, database *MySQL* dan segala sesuatu yang berhubungan dengan rancangan yang akan digunakan.

BAB III GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

Bab ini menguraikan tentang gambaran umum perusahaan atau instansi, yaitu mengenai sejarah singkat, visi dan misi, struktur organisasi, sistem yang sedang berjalan, dan hal lain yang berhubungan dengan perusahaan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi uraian mengenai rancangan dan pembuatan sistem informasi yang meliputi penentuan alat dan bahan yang digunakan dalam penulisan, pendefinisian masalah, studi kelayakan, perancangan sistem informasi, hasil dari proses perancangan, dan pengoperasian sistem informasi tersebut.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dari apa yang telah dipaparkan dan dibahas dalam bab-bab sebelumnya. Sebagai tindak lanjut dari kesimpulan, maka pada akhir penulisan dikemukakan saran yang dapat berguna bagi semua pihak.