



## BAB I PENDAHULUAN

### 1. Pendahuluan

#### 1.1 Latar Belakang

Olimpiade Akuntansi Vokasi adalah sebuah ajang kompetisi dari Olimpiade Akuntansi Vokasi (OAV) yang diadakan jurusan akuntansi setiap tahunnya sejak Mei 2017. Kompetisi ini berlangsung selama beberapa hari dan diikuti oleh peserta Politeknik se-Indonesia. Adapun lomba yang tersedia di dalam Olimpiade ini ialah Cepat Tepat Akuntansi dan *Dexagon War*.

*Dexagon War* adalah sebuah perlombaan yang memiliki keunikan tersendiri dari segi permainannya. Di karenakan *Dexagon War* menggunakan sistem *gambling* yang mengharuskan peserta untuk men-judikan poin mereka untuk menang dan bertahan dalam perlombaan ini. Lomba ini dimulai dengan peserta mendaftarkan diri mereka ke panitia lomba dan setelah itu peserta akan diberikan poin yang nantinya akan mereka gunakan untuk menjawab soal lomba ini. Setelah seluruh peserta terdaftar barulah perlombaan ini dimulai dengan cara peserta dibacakan deskripsi soal yang akan mereka jawab dan peserta harus mentaruhkan sejumlah poin mereka untuk bisa menjawab soal tersebut. Disini yang menjadi rumit dan kompleks adalah dimana panitia harus berkeliling dan mencatat semua poin yang di taruhkan oleh semua peserta. Proses ini cukup memakan waktu yang sangat lama dan membutuhkan pengecekan ulang agar tidak terjadi kesalahan nominal.

Berdasarkan permasalahan diatas, dibutuhkan sebuah aplikasi yang dapat mengurangi durasi perlombaan ini dan juga mengurangi beban panitia tanpa harus melakukan pengecekan manual serta dapat mengurangi biaya alat tulis. Penulis menggunakan metode *Rapid Application Development* dalam pengembangan aplikasi yang akan dibangun. Maka dari itu, penulis bermaksud untuk membuat sebuah aplikasi “**Penerapan Algoritma *Promethee* pada Aplikasi *Dexagon War* Jurusan Akuntansi Politeknik Negeri Sriwijaya berbasis *Web Mobile*”.**



## 1.2 Permasalahan

Dari latar belakang yang telah di uraikan diatas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. OAV membutuhkan sebuah aplikasi yang berfungsi mengubah sisem soal dan jawab *Dexagon War* menjadi aplikasi dari sistem manual.
2. OAV membutuhkan sebuah aplikasi yang dapat mengubah sistem *bidding point* perlombaan manual menjadi aplikasi.
3. OAV membutuhkan sebuah aplikasi yang dapat menampilkan *output program* berupa nilai-nilai peserta berdasarkan nilai tertinggi dan terendah.

## 1.3 Tujuan dan Manfaat

### 1.3.1 Tujuan

Tujuan dari pembuatan Aplkikasi ini adalah:

1. Untuk mendapatkan Aplikasi soal dan jawaban berbasis *Web Mobile*.
2. Untuk mengubah proses *bidding point* dalam bentuk aplikasi *Web Mobile* dari sistem manual.
3. Untuk menampilkan *output* aplikasi berupa nilai point peserta dalam bentuk aplikasi *Web Mobile*.

### 1.3.2 Manfaat

Tujuan dari penulisan Tugas Akhir ini adalah:

1. Memudahkan pelaksanaan perlombaan *Dexagon War* menggunakan aplikasi *Web Mobile*.
2. Memudahkan peserta dalam melakukan proses *bidding point* menggunakan aplikasi.
3. Memudahkan panitia dalam menampilkan *output program* berupa nilai point peserta menggunakan aplikasi.



#### 1.4 Batasan Masalah

Sebagai acuan agar penelitian menjadi lebih terarah dan tidak menyimpang dari tujuan, maka penulis membatasi ruang lingkup pembahasan yaitu hanya mengenai pembuatan Penerapan Algoritma Promethee pada Aplikasi Dexagon War Jurusan Akuntansi Politeknik Negeri Sriwijaya berbasis Web Mobile, sebagai berikut:

1. Olimpiade Akuntansi Vokasi

Terdiri dari informasi mengenai kejuaraan pada jurusan Akuntansi Politeknik Negeri Sriwijaya yang di adakan sejak Mei 2017, dan apa saja kompetisi yang di adakan dalam kejuaraan ini.

2. *Dexagon War*

Terdiri dari informasi mengenai data-data yang harus digunakan dalam aplikasi yang akan di buat oleh penulis

3. Data Pengguna (*User*)

Terdiri dari informasi mengenai pengguna yang dapat mengakses sistem seperti admin, nama peserta, instansi, dan hak akses mereka.

4. Metode *Promethee*

Metode pemecah masalah yang akan dipakai dalam penelitian ini adalah metode *Promethee* yang merupakan salah satu dari beberapa metode yang digunakan untuk memecahkan masalah dalam *software* ini

5. Model pengembangan sistem yang akan dipakai dalam penelitian ini adalah metode *Rapid Application Development (RAD)* yang merupakan salah satu dari beberapa metode yang digunakan untuk pengembangan *software*.

#### 1.5 Sistematika Pembahasan

Sistematika Pembahasan berisi penjelasan ringkas isi per bab. Penjelasan ditulis satu paragraf per bab buku. Satu paragraf berisi minimal tiga kalimat. Agar mendapatkan gambaran yang jelas terhadap penyusunan Tugas Akhir ini, maka Tugas Akhir ini dibagi menjadi 5 bab, secara garis besar sistematika pembahasan sebagai berikut :



## **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini secara umum berfungsi mengantarkan pembaca untuk membaca laporan tugas akhir secara keseluruhan. Bab pendahuluan ini terdiri atas : Latar Belakang, Rumusan Masalah, Tujuan tugas akhir, Batasan Masalah dan Sistematika Pembahasan.

## **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Pada bab ini akan menjelaskan deskripsi tentang teori yang terkait langsung diberikan secukupnya, sekedar untuk memberikan pemahaman kepada pembaca yang kurang familiar dengan topik Tugas Akhir agar dapat mengerti isi-bab-bab selanjutnya

## **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

Pada bab ini penulis akan mendeskripsikan instansi tempat mahasiswa tugas akhir, metode yang akan digunakan dan konsep solusi yang ditawarkan.

## **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bab ini berisikan deskripsi hasil spesifikasi perangkat lunak yang akan dibuat, deskripsi rancangan perangkat lunak yang akan dibuat dan deskripsi perangkat lunak yang akan dibuat. Serta pembahasan untuk menunjukkan seberapa jauh solusi yang diuraikan pada bagian sebelumnya dapat menyelesaikan permasalahan utama tugas akhir.

## **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini merupakan bagian penutup berisi kesimpulan dan saran yang relevan dengan ketercapaian tujuan tugas akhir dengan permasalahan yang diselesaikan dalam tugas akhir serta saran yang berisi kajian hal-hal yang masih dapat dikembangkan lebih lanjut.