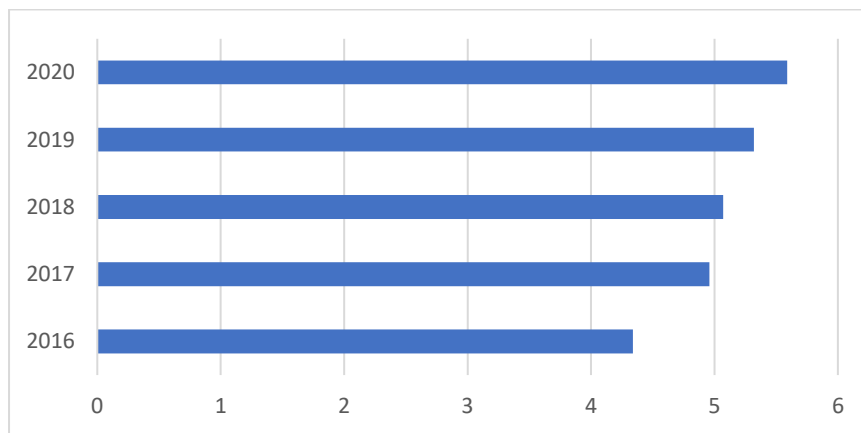


BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Indeks Pembangunan Teknologi Informasi dan Komunikasi (IP-TIK) Indonesia pada tahun 2020 sebesar 5,59 dalam skala 0-10, meningkat dibandingkan tahun 2019 sebesar 5,32 yang juga mengalami peningkatan di tahun 2018 sebesar 5,07[1]. Dibawah ini merupakan gambar 1.1 IP-TIK Indonesia selama 5 tahun terakhir.



Gambar 1.1 Data IP-TIK Indonesia

Gambar 1.1 menunjukkan internet di Indonesia semakin berkembang dari tahun ke tahun, sehingga masyarakat dapat memanfaatkannya untuk kegiatan sehari-hari seperti komunikasi secara cepat, berbelanja *online*, kebutuhan bisnis dan lain-lain[2]. Diantara banyaknya manfaat tersebut, internet juga dapat digunakan sebagai sarana untuk mendukung kegiatan pelaporan dana kas dan tabungan pada desa Karangjati.

Desa Karangjati merupakan desa yang terletak di kecamatan Sampang, Kabupaten Cilacap, Jawa Tengah. Saat ini, terdapat 17 RW dan 46 RT di desa Karangjati. Setiap RT di desa Karangjati mempunyai kebijakannya sendiri-sendiri. RT.01/RW.06 merupakan salah satu bagian dari desa Karangjati yang menerapkan kebijakan setor jimpitan dan juga membiasakan menabung bagi setiap kepala keluarganya.

Jimpitan merupakan suatu tradisi menabung secara kolektif oleh masyarakat desa di pulau Jawa[3]. Jimpitan sendiri berasal dari kata ‘menjumpit/jumputan’

yang memiliki arti mengambil barang kecil/lembut menggunakan ujung telunjuk dan ibu jari[4]. Praktik jimpitan adalah mengambil sumbangan berupa beras yang dikumpulkan secara beramai-ramai[4]. Seiring dengan perkembangan zaman, saat ini kegiatan penarikan jimpitan berubah. Uang menjadi objek yang dikumpulkan sebagai pengganti beras sebagaimana dilakukan oleh masyarakat sebelumnya[4]. Umumnya jimpitan dilakukan dengan cara dikumpulkan dalam wadah gelas plastik atau kaleng kecil yang biasanya menggantung di dekat pintu atau diikatkan di pagar rumah[4]. Setiap malam, warga yang bertugas menjaga keamanan desa akan mengumpulkannya. Namun untuk desa Karangjati, penarikan jimpitan masih menggunakan beras. Beras yang telah terkumpul kemudian dijual kepada warga yang membutuhkan dan hasil penjualan tersebut dijadikan satu-satunya pemasukan kas RT. Setiap jangka waktu 1 bulan, warga desa mengadakan perkumpulan/arisan yang fungsinya untuk pelaporan dana kas masuk dan keluar. Menurut ketua RT.01 RW.06 desa Karangjati, Nurwahidin, proses pelaporan dana kas tersebut mengharuskan adanya tempat untuk perkumpulan dan seringkali beberapa warga tidak hadir karena memiliki kesibukannya masing-masing.

Selain menarik jimpitan, ada juga dana tabungan pribadi antar kepala keluarga di desa Karangjati RT.01/RW.06. Meknismenya hampir sama dengan penarikan jimpitan. Bedanya, untuk dana tabungan dilakukan pencatatan dua kali. Pencatatan pertama dilakukan di kertas Daftar Tabungan Warga Desa Karangjati yang tertempel di dinding rumah warga yang terlihat pada Gambar 1.2. Kemudian pencatatan kedua dilakukan di kertas yang dibawa oleh petugas yang menarik tabungan. Setelah selesai penarikan, dilakukan perekapan untuk mengecek kesamaan hasil pencatatan dengan uang tabungan yang didapat dalam satu hari (observasi pribadi, 24 Maret 2022). Kertas hasil perekapan, kemudian disimpan di rumah bendahara RT yang kemudian dalam jangka waktu satu tahun dilakukan rekap kembali untuk mengetahui hasil tabungan yang dimiliki antar keluarga. Menurut ketua RT.01/RW.06 desa Karangjati, Nurwahidin, proses perekapan dana tabungan tersebut masih dilakukan secara manual. Seringkali, proses perekapan masih ditemukan kesalahan antara hasil uang yang diperoleh dengan hasil perekapan karena kurangnya ketelitian dalam melakukan perhitungan.

No	Tanggal	Jumlah Tab	TTH
1	1/1/16	10.000	1
2	1/1/16	10.000	1
3	1/1/16	10.000	1
4	1/1/16	10.000	1
5	1/1/16	10.000	1
6	1/1/16	10.000	1
7	1/1/16	10.000	1
8	1/1/16	10.000	1
9	1/1/16	10.000	1
10	1/1/16	10.000	1
11	1/1/16	10.000	1
12	1/1/16	10.000	1
13	1/1/16	10.000	1
14	1/1/16	10.000	1
15	1/1/16	10.000	1
16	1/1/16	10.000	1
17	1/1/16	10.000	1
18	1/1/16	10.000	1
19	1/1/16	10.000	1
20	1/1/16	10.000	1
21	1/1/16	10.000	1
22	1/1/16	10.000	1
23	1/1/16	10.000	1
24	1/1/16	10.000	1
25	1/1/16	10.000	1
26	1/1/16	10.000	1
27	1/1/16	10.000	1
28	1/1/16	10.000	1
29	1/1/16	10.000	1
30	1/1/16	10.000	1
31	1/1/16	10.000	1

Gambar 1 2 Daftar Tabungan Warga Desa Karangjati

Berdasarkan uraian diatas, maka dibuat sebuah penelitian dengan judul **“RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI KAS DAN TABUNGAN BERBASIS WEBSITE MENGGUNAKAN METODE *EXTREME PROGRAMMING* (STUDI KASUS: RT.01 RW.06 DESA KARANGJATI)”**. Sistem yang dibangun berbasis website menggunakan pendekatan metode *Extreme Programming*(XP). Metode XP ditemukan oleh Kent Beck (pakar *software engineering*) yang bekerja dengan Chrysler dalam pembuatan proyek *Chrysler Comprehensive Compensation* (C3)[5]. Metode *extreme Programming* (XP) memiliki empat nilai dasar, yaitu: (1) komunikasi (mengedepankan komunikasi kepada klien), (2) kesederhanaan (mengedepankan kesederhanaan saat proses pengembangan), (3) umpan balik (memberikan umpan balik secara leluasa kepada pelanggan), dan (4) keberanian (memberikan nilai keberanian saat proses pengembangan). Dari empat nilai dasar ini *extreme programming* menunjukkan bahwa dalam proses pengembangan menjunjung tinggi nilai fleksibel baik dalam proses perubahan maupun kemungkinan lain dalam proses

pengembangan[6]. Selanjutnya, dalam proses pengembangan sistem informasi kas ini, dilakukan pengujian sebagai verifikasi dan validasi apakah sistem informasi yang dihasilkan telah berfungsi dengan baik atau tidak[6]. Metode pengujian yang digunakan, yaitu *UAT*(*User Acceptance Test*) dan *black box test*.

Metode pengujian *UAT* (*User Acceptance Test*) merupakan suatu metode pengujian oleh pengguna untuk menghasilkan sebuah dokumen yang bertujuan sebagai bukti bahwa sistem yang dibuat telah dapat diterima oleh pengguna[7]. Melalui *UAT*, pengembang dapat memahami pengguna dari aplikasi yang dikembangkannya, serta pengguna dapat berkomunikasi lebih lanjut dengan pengembang terkait dengan kebutuhan mereka terhadap aplikasi tersebut[8].

Pengujian *black box* merupakan jenis pengujian perangkat lunak atau sistem informasi yang menekankan kepada *input* dan *output*. Dengan menggunakan *black box testing*, pengembang dapat mengetahui fungsionalitas dari perangkat lunak sudah berjalan baik atau belum[6]. Sistem yang dibuat, menggunakan Bahasa pemrograman PHP dengan *framework* Laravel. Laravel merupakan sebuah *MVC web development framework* yang didesain untuk meningkatkan kualitas perangkat lunak dengan mengurangi biaya pengembangan dan perbaikan serta meningkatkan produktifitas pekerjaan dengan sintaks yang bersih dan fungsional yang dapat mengurangi banyak waktu untuk implementasi[7].

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diambil rumusan masalah sebagai berikut:

1. Belum adanya sistem informasi pelaporan dana kas dan tabungan pribadi di RT.01 RW.06 desa Karangjati.
2. Diperlukan pengetahuan referensi tahapan analisis uji penerimaan pengguna untuk menguji sistem informasi pelaporan dana kas dan tabungan pribadi yang akan dibuat apakah ada kesesuaian antara permintaan warga terhadap website yang dibuat.

3. Adanya masalah dalam memahami hasil analisis pengujian sistem informasi kas dan tabungan studi kasus: RT.01 RW.06 desa Karangjati menggunakan metode *User Acceptance Test*

1.3 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka didapat beberapa pertanyaan terkait penelitian yang akan dibahas, yaitu:

1. Bagaimana tahapan merancang dan membangun sistem informasi kas dan tabungan menggunakan metode *extreme programming* studi kasus: RT.01 RW.06 desa Karangjati?
2. Bagaimana tahapan pengujian yang dilakukan dengan menggunakan metode *User Acceptance Test*?
3. Apa hasil analisis pengujian yang dilakukan dengan menggunakan metode *User Acceptance Test*?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dan pertanyaan penelitian diatas, maka dapat diambil tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Membuat tahapan merancang dan membangun sistem informasi kas dan tabungan menggunakan metode *extreme programming* studi kasus: RT.01 RW.06 desa Karangjati.
2. Membuat tahapan pengujian yang dilakukan dengan menggunakan metode *User Acceptance Test*?
3. Membuat hasil analisis dari pengujian dengan menggunakan metode *User Acceptance Test*.

1.5 Batasan Masalah

Adapun batasan-batasan masalah pada penelitian ini, diantaranya:

1. Sistem informasi yang dibangun berbasis website, yang dapat dijalankan secara online.

2. Sistem Informasi yang dibuat menggunakan metode *extreme programming(XP)*.
3. Penelitian ditujukan kepada masyarakat desa RT.01/RW.06 desa Karangjati untuk proses pelaporan dana kas warga dan perekapan dana tabungan warga.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini, yaitu:

1. Bagi peneliti
 - Menambah pengetahuan dan wawasan terkait rancang bangun sistem informasi berbasis website dengan menggunakan metode *extreme programming(XP)*.
 - Menambah wawasan dan pengetahuan terkait pembuatan karya tulis ilmiah.
2. Bagi pembaca
 - Sebagai wawasan, pengetahuan dan referensi dalam melakukan penelitian lanjutan.
 - Memberikan motivasi kepada pembaca dalam menentukan topik penelitian.
3. Bagi objek penelitian
 - sistem informasi ini dapat membantu masyarakat desa dalam pelaporan dana kas warga dan perekapan tabungan warga.