

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Di era digital yang semakin maju, salah satunya dalam sektor pertanian. Kemajuan era teknologi informasi dan komunikasi saat ini telah menciptakan berbagai macam inovasi dalam sektor perdagangan, bisnis, maupun pertanian, majunya era teknologi dapat mendorong mengatasi permasalahan dalam aktivitas sehari-hari, sebelum mengenalnya era teknologi, banyak orang menyelesaikan pekerjaan sehari-hari mereka secara manual. Salah satunya di pencatatan pembukuan dan berita secara digital.

Pembukuan atau akuntansi adalah pencatatan yang dibuat oleh perusahaan yang mencakup transaksi biaya pengeluaran dan pendapatan, Data disimpan dan dituangkan dalam hasil akhir atau laporan untuk mempertanggungjawabkan aliran anggaran dan mengetahui kondisi dari suatu perusahaan yang sedang berjalan, semakin banyaknya pencatatan disuatu perusahaan mendorong perusahaan untuk ekstra dalam mencatat keuangan perusahaan.

Pembukuan yang masih menggunakan sistem manual tanpa menggunakan alat bantu komputer sering kali mengalami permasalahan, seperti kekeliruan dalam perhitungan gaji, kekeliruan dalam menghitung pendapatan dan pemasukan, kebutuhan perusahaan dalam pencatatan dan penyimpanan data tidak dapat lagi diakomondir secara manual.

Perhitungan pajak dan proses pembayaran kepada pemerintah yang dilakukan secara manual dapat menimbulkan kerugian baik terhadap perusahaan maupun terhadap pemerintah. Hal tersebut menjadi latar belakang pembuatan aplikasi pembukuan dan pembelajaran sehingga dapat menimbulkan hal positif bagi kalangan masyarakat maupun perusahaan agar seluruh aktivitas dalam pembukuan dapat terpantau atau terkontrol dengan baik dan efisien.

1.2. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang diatas, dapat diambil indentifikasi masalah, yaitu:

1. Bagaimana membuat sistem informasi berupa android pembukuan untuk mendata dan mencatat seluruh keuangan?
2. Bagaimana merancang suatu website dan anroid yang dapat mempermudah dalam pencatatan keuangan?
3. Bagaimana merancang suatu website dan android yang terintegrasi untuk memantau pencatatan keuangan?

1.3. Batasan Masalah

Untuk memfokuskan penelitian ini pada pembuatan website dan aplikasi Android, maka diberikan batasan-batasan pada permasalahan sebagai berikut:

1. Aplikasi yang ditampilkan berupa aplikasi Pembukuan dan Pembelajaran.
2. Aplikasi yang dibuat untuk mempermudah melakukan pencatatan keuangan dan mempermudah melihat berita berita baru yang ada di sekitar sektor pertanian.
3. Aplikasi dibuat berbasis aplikasi android dan web.
4. Aplikasi hanya dibuat untuk wilayah Desa Sukamakmur Bogor

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk membangun aplikasi android yang dapat memudahkan pelaku usaha pertanian dalam pencatatan keuangan dan aplikasi dapat membantu menampilkan berita berita yang ada di sektor pertanian.

1.5. Manfaat Penelitian

Diharapkan hasil penelitian ini dapat melayani kebutuhan setiap orang di masyarakat terdekat.

1. Penelitian ini diharapkan dapat membantu para petani melakukan pencatatan keuangan dan membantu petani agar melihat berita terbaru dengan mudah
2. Diharapkan dapat membantu meningkatkan pengetahuan mengenai pertanian melalui berita dan membantu mempermudah dalam pencatatan keuangan.

1.6. Metodologi Pembuatan Aplikasi

Langkah-langkah yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini adalah:

a. Pengumpulan data

Pada tahap ini, metode pengumpulan data terdiri dari wawancara dan observasi. Format wawancara memberikan informasi keuangan dan beberapa pertanyaan tentang penggunaan anroid.

b. Pembuatan Aplikasi

Setelah data terkumpul, langkah selanjutnya adalah pengajuan aplikasi. Tahapan aplikasinya adalah:

1. Analisis Kebutuhan

Pada tahap analisis kebutuhan, mengetahui masalah, masalah diidentifikasi, persyaratan perangkat lunak dan persyaratan aplikasi. Analisis yang digunakan adalah kombinasi dari pendekatan terstruktur dan pengembangan aplikasi.

2. Perancangan

Tahapan desain didasarkan pada wawancara dan pengamatan penulis dan pemangku kepentingan dan dirancang menggunakan alur kerja yang sistematis dengan diagram alir. Langkah selanjutnya adalah membuat desain *user interface* yang digunakan sebagai acuan tata letak *system* yang akan kita buat. Perancangan algoritma menggunakan *visual code* dan *android studio*.

3. Implementasi

Langkah ini merupakan langkah penting karena langkah ini menerapkan kode ke sistem sehingga menjadi website dan aplikasi Android dan siap dijalankan.

4. Pengujian

Tahap ini adalah tahapan pengujian aplikasi yang sudah rampung untuk menguji jika terdapat *bug* atau terdapat fitur yang masih tidak sesuai keinginan.

1.7. Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Pada Bab ini membahas tentang latar belakang, identifikasi masalah, definisi, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada Bab ini menjelaskan teori-teori yang dapat mendukung pengembangan aplikasi.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada Bab ini menjelaskan langkah-langkah yang diambil untuk memecahkan masalah penelitian yang ada pada saat pembuatan aplikasi.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada Bab ini menjelaskan implementasi aplikasi. Implementasi aplikasi dimulai dengan pengujian, menjelaskan fungsi dan fiturnya.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada Bab ini menjelaskan kesimpulan dan saran berdasarkan ringkasan hasil analisis kerja.