



Volume 01, Nomor 02
April 2012
P-ISSN: [2252-9853](#)
E-ISSN:

DOI :

***DESIGN APPLICATION MODEL "TOMAS DANANCE.COM" FOR NGO
(NGO CENTER OF STUDIES OF BANDUNG CITY AND BANDUNG DISTRICT)***

**Perancangan Model Aplikasi "Tomas Danance.com" Untuk LSM
(Pusat Studi LSM Kota dan Kabupaten Bandung)**

Supriyati¹⁾

Program Studi Komputerisasi Akuntansi dan Teknik Komputer
Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer
Universitas Komputer Indonesia
Jl. Dipatiukur No. 112-116 Bandung 40132
mandasupriyati@gmail.com¹

ABSTRACT

LSM atau yang lebih akrab dikenal dengan lembaga swadaya masyarakat memiliki peran yang sangat berarti di masyarakat terutama berkaitan dengan kiprahnya yang mencerminkan budaya dari suatu masyarakat tersebut. Namun untuk kondisi saat ini masih jarang ditemui LSM muda yang kreatif yang telah memanfaatkan teknologi informasi di dalam menghasilkan informasi keuangan yang akuntabel serta transparansi di dalam penyajiannya.

Metode penelitian yang peneliti lakukan adalah berorientasi objek dengan metode teknik pengumpulan data berdasarkan lapangan, instansional dan kepustakaan.

Hasil penelitian diperoleh adalah dengan membuat keluaran berupa blue print dan aplikasi yang berkaitan dengan: Usecase TomasDanance.co, E-Commerce pada LSM, Investasi pada LSM, Manajemen Keuangan pada LSM, Produk Industri Kreatif LSM, LSM Melakukan Registrasi

Keywords :

Design, Application model, Information System, Finance, LSM. Position Report.

1. Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Ditengah Isu menjelang BBM kenaikan tahun 2012, Tarif Dasar Listrik Naik Tahun 2013 dan Pemilu Tahun 2014 kemiskinan dan pengangguran sampai saat ini masih merupakan masalah pembangunan yang paling besar memperoleh perhatian dari pemerintah. Dilema saat ini semakin banyak masyarakat yang memiliki jenjang pendidikan namun justru merekapun termasuk yang memberikan kontribusi terhadap banyaknya pengangguran sehingga menjadi masalah yang perlu mendapat perhatian serius di Indonesia. Rahajeng, Arum dan Yulia (2009:17) mengatakan Indonesia yang berpenduduk 230 juta jiwa dengan *growth domestic bruto* (GDP) sebesar USD462 miliar di mana GDP per kapita sebesar US\$3400 (PPP) untuk tahun 2007. Untuk GDP/kapita tahun 2008 disebut US\$ 3979.001. Penyebaran penduduk yang tidak merata karena 60% bermukim di pulau Jawa. Namun, pada umumnya sumber daya manusia yang tersedia belum sesuai dengan

kebutuhan karena tidak memiliki keterampilan dan kompetensi dibidang TI yang mengakibatkan kesenjangan perkembangan industri TI karena pasar TI masih sangat terhambat oleh kendala struktural yang ada dan rendahnya infrastruktur TI. Masalah ini mengakibatkan user tidak dapat mengaplikasikan sistem informasi sehingga informasi yang dihasilkan menjadi tidak sesuai dengan kriteria informasi yang berkualitas. Untuk mengatasi hal di atas walaupun pada tahun 2009 menteri perindustrian Fahmi Idris berkata bahwa pemerintah terus berupaya dengan menjalin kerjasama dengan negara asing untuk mau menanamkan modalnya di Indonesia. Bukan saja di bidang manufaktur atau jasa TI, tapi juga dengan upaya peningkatan kualitas sumber daya manusia melalui proses pendidikan dan pelatihan dalam upaya mengejar berbagai ketinggalan. Namun, menurut data Departemen Komunikasi dan Informatika (Depkominfo), Indonesia masih memerlukan lebih dari 300.000 ahli TI untuk sektor industri pada tahun 2010. Data asosiasi perguruan tinggi informatika dan komputer (APTIKOM) mencatat, dunia pendidikan TI hanya memelurkan sekitar 20.000 lulusan tiap tahunnya. Tentu saja jumlah tenaga ahli TI, kita masih sangat kurang, sementara pasar tenaga kerja TI masih terbuka luas. I Made Wiryana (Akademisi TI Universitas Gunadarma) menyayangkan jika selama ini pengalokasian anggaran untuk TI masih berada pada pengadaan infrastruktur fisik meski tiap tahunnya pengalokasian cenderung menunjukkan kenaikan angka. Jadi, sebaiknya diimbangi juga dengan sisi lain, anggaran untuk organisasi, SDM, standardisasi, dan alokasi non fisik lainnya.

Menurut Wahyudi Kumorotomo dan Subando Agus Margono, (2009:86) permasalahan yang sering terjadi pada LSM sektor publik adalah:

1) Terdapatnya perbedaan persepsi antara *user* dengan analis sistem mengenai kebutuhan sistem informasi dalam rangka pembuatan keputusan.

2) Terhambatnya komunikasi antara *users* dengan analis sistem yang disebabkan permasalahan *power*, baik karena faktor teknologi maupun faktor birokrasi.

Sejak Pencetusan utama oleh Presiden Susilo Bambang Yudhoyono menyebut pentingnya pengembangan ekonomi kreatif bagi masa depan ekonomi Indonesia. LSM (Lembaga Swadaya Masyarakat) sebagai organisasi masyarakat yang paling banyak diminati oleh Pemuda generasi penerus bangsa yang berpotensi terhadap pembangunan di Indonesia. Hendaknya pemuda memiliki sumber daya manusia yang memiliki jiwa kompetensi, kreatif, mandiri, dan *survive*. Salah satu upaya pemerintah di dalam meningkatkan kualitas SDM yang mandiri dan madani di Masyarakat adalah dengan program pemberdayaan masyarakat seperti melalui organisasi masyarakat. LSM yang memiliki peran sebagai wakil gerakan ekonomi rakyat atau tokoh masyarakat (Tomas) serta ikut andil di dalam membangun tatanan perekonomian Nasional. Hendaknya LSM sebagai sektor publik sebagai salah satu wujud usaha pemerintah di dalam meningkatkan kesejahteraan masyarakat. Namun fenomena yang terjadi banyak sekali LSM itu didirikan di Indonesia namun tidak sedikit LSM itu didirikan oleh Jiwa Muda Yang Memiliki dedikasi dalam mewujudkan kreativitas di masyarakat serta dapat mengelola keuangannya dengan transparansi dan akuntabel.

Kondisi yang menarik saat ini dengan adanya perkembangan teknologi informasi komunikasi saat ini yang dapat merubah transaksi yang bersifat tradisional menjadi skala nasional bahkan internasional seperti e-business saat ini, dimana semua transaksi dapat dilakukan secara *online*, kenapa tidak untuk LSM.

Beberapa kendala yang cukup urgen dialami LSM Muda di seluruh Indonesia adalah:

1. Kesulitan pengelolaan administrasi manajemen keuangan yang disebabkan oleh keterbatasan wawasan berkaitan LSM di Indonesia.

2. Untuk dapat *survive* dan dikenal di Indonesia melainkan dimanca negara keberhasilan LSM tidak sekedar diukur dari kuantitas dan kualitas layanan terhadap anggota, melainkan juga

tingkat kepercayaan masyarakat terhadap pelaporan keuangan yang disajikan secara transparansi dan akuntabel.

3. Keterbatasan sumber daya baik dari segi manusianya, fasilitas, sarana dan prasarana serta modal yang dimilikinya.

4. Ingin mengembangkan LSM yang berlandaskan pada web Dimana penelitian ini sejalan dengan misi pemerintah untuk mewujudkan lembaga publik yang baik, bersih transparansi dan akuntabel, melalui transparansi pelaporan keuangan.

5. Sistem yang berjalan saat ini masih belum terintegrasi dengan baik.

6. Sistem yang berjalan belum berbasis web dimana para anggota LSM yang ingin tahu kinerja LSM atau pelaporan yang dibutuhkan masih kesulitan berkomunikasi dan mengakses informasi dari kantor pusatnya.

7. Untuk memudahkan transaksi dan penawaran produk lebih efektif dan efisien ingin melakukan transaksi secara *online*.

Dengan adanya pengembangan dan penerapan Sistem Informasi Keuangan dan Akuntansi LSM berbasis web dengan salah satu upaya yang dapat diberikan untuk pemberdayaan usaha di masyarakat yaitu peningkatan kompetensi sumberdaya manusia khususnya kalangan muda, antara lain melalui upaya pembentukan “Tomas Danance.com” atau singkatan dari Tokoh Masyarakat Muda Finance yaitu model aplikasi keuangan figur dari tokoh masyarakat muda berbasis web.

Pembentukan “Tomas Danance.com” ini merupakan upaya-upaya yang mendukung keberlanjutan dan keberhasilan pengembangan usaha dalam bentuk perilaku yang mendorong terwujudnya Lembaga Swadaya Masyarakat (LSM) sebagai organisasi masyarakat yang banyak diminati oleh kalangan muda yang kreatif, transparansi dan akuntabel sebagai bentuk publik yang ada di masyarakat. Khususnya di dalam penyediaan laporan dan pelayanan informasi dari Organisasi/Komite LSM yang memudahkan para LSM untuk dapat mengakses dan memantau kinerja LSM serta berkomunikasi dengan masyarakat luas sehingga akhirnya dapat menumbuhkan kepercayaan untuk masyarakat luas karena adanya kreativitas dan transparansi dan akuntabel tadi.

1.2 Identifikasi Masalah

Ada beberapa identifikasi masalah dalam riset ini yaitu:

- A. Bagaimana Metode Penelitian yang digunakan untuk meneliti LSM di Kota dan Kabupaten Bandung?
- B. Bagaimana Membuat Model aplikasi “Tomas Danance.Com” pada LSM yang ada di Kota dan Kabupaten Bandung.

1.3 Tujuan Penelitian

Ada beberapa tujuan penelitian yaitu:

- A. Untuk mengetahui Metode Penelitian yang digunakan untuk meneliti LSM di Kota dan Kabupaten Bandung.
- B. Untuk Membuat Model aplikasi “Tomas Danance.Com” pada LSM yang ada di Kota dan Kabupaten Bandung.

1.4 Manfaat Penelitian

Ada beberapa manfaat penelitian yaitu:

1. Bagi peneliti memberikan wawasan dan pengetahuan yang berkaitan dengan ilmu yang diteliti.
2. Bagi LSM dapat memberikan masukan dan memberikan kemudahan di dalam birokrasi dan membuat kerja LSM Muda Kreatif dengan transparansi dan akuntabel.

2. Tinjauan Pustaka

Pemodelan Sistem

Model

Definisi model menurut Bambang (2004:251) “Model adalah abstraksi tertutup sistem secara semantik berarti model merepresentasikan penyederhanaan kenyataan yang lengkap dan konsisten, diciptakan agar dapat memahami sistem”.

Sistem

Pengertian sistem menurut Bambang (2004:251) “Sistem merupakan kumpulan subsistem-subsistem yang diorganisasikan untuk maksud dan sasaran tertentu”.

Pemodelan Sistem

Menurut Bambang (2004:252) “Pemodelan sistem melibatkan identifikasi entitas-entitas yang penting terhadap pandangan tertentu. Entitas-entitas ini membentuk kosa kata sistem yang dimodelkan”.

Sistem

Sistem dalam suatu instansi bertujuan untuk mengendalikan aktivitas instansi, adapun definisi “sistem adalah kumpulan/group dari subsistem /bagian/komponen apapun baik fisik ataupun non fisik yang saling berhubungan satu sama lain dan bekerja sama secara harmonis untuk mencapai satu tujuan tertentu” (Susanto, 2004:18).

Informasi

Informasi bagi suatu instansi dibutuhkan untuk pengambilan keputusan, definisi dari “informasi adalah hasil pengolahan data yang memberikan arti dan manfaat” (Susanto, 2004:40).

Sistem Informasi

Definisi “sistem informasi adalah sebuah sistem yang terdiri atas rangkaian subsistem informasi terhadap pengolahan data untuk menghasilkan informasi yang berguna dalam pengambilan keputusan” (Kusrini dan Koniyo, 2007: 9)

Akuntansi

Definisi dari “akuntansi (*accounting*) adalah suatu sistem informasi yang mengidentifikasi, mencatat, dan mengkomunikasikan peristiwa-peristiwa ekonomi dari suatu organisasi kepada para pengguna yang berkepentingan” (Weygandt, dkk., 2007:4).

Berdasarkan definisi di atas penulis dapat menyimpulkan bahwa pemeriksaan akuntansi adalah suatu kegiatan yang mengolah transaksi bisnis yang dimulai dari proses pencatatan sampai pelaporan yang berhubungan dengan keuangan.

Sistem Informasi Keuangan

Definisi sistem informasi keuangan menurut Azhar Susanto (2009:93) menjelaskan bahwa:

Sistem informasi keuangan dirancang untuk menyediakan informasi yang berhubungan dengan arus uang ke para pemakai di perusahaan. Para pemakai utamanya adalah para *manager* yang menggunakan informasi tersebut untuk mengelola sumber dayanya.

Definisi lain dari sistem informasi keuangan menurut Kamus Istilah Akuntansi Joel G Siegel (2005:183) menjelaskan bahwa:

Sistem informasi keuangan/*financial information system* adalah istilah yang dipakai untuk sebuah sistem yang mengakumulasi dan menganalisis data keuangan agar dapat membuat keputusan manajemen keuangan yang baik dalam menjalankan usaha

Berdasarkan definisi di atas, penulis menyimpulkan bahwa sistem informasi keuangan adalah sistem yang menganalisis informasi keuangan dalam suatu perusahaan.

Industri Kreatif

Dalam hal industri kreatif, menurut John Howkins dalam *The Creative Economy: How People Make Money From Ideas*, ekonomi kreatif diartikan sebagai segala kegiatan ekonomi yang menjadikan kreativitas (kekayaan intelektual), budaya dan warisan budaya maupun lingkungan sebagai tumpuan masa depan. Sementara itu, industri kreatif adalah berbasis kreativitas, keterampilan, dan talenta yang memiliki potensi peningkatan kesejahteraan serta penciptaan lapangan kerja dengan menciptakan dan mengeksploitasi Hak Kekayaan Intelektual (HKI). Analoginya, ekonomi kreatif adalah kandangnya, industri kreatif adalah binatangnya. Konsep Ekonomi Kreatif merupakan sebuah konsep ekonomi di era ekonomi baru yang mengintensifkan informasi dan kreativitas dengan mengandalkan ide dan *stock of knowledge* dari Sumber Daya Manusia (SDM) sebagai faktor produksi utama dalam kegiatan ekonominya. Struktur perekonomian dunia mengalami transformasi dengan cepat seiring dengan pertumbuhan ekonomi, dari yang tadinya berbasis Sumber Daya Alam (SDA) sekarang menjadi berbasis SDM, dari era pertanian ke era industri dan informasi. Alvin Toffler (1980) dalam teorinya melakukan pembagian gelombang peradaban ekonomi kedalam tiga gelombang. Gelombang pertama adalah gelombang ekonomi pertanian. Kedua, gelombang ekonomi industri. Ketiga adalah gelombang ekonomi informasi. Kemudian diprediksikan gelombang keempat yang merupakan gelombang ekonomi kreatif dengan berorientasi pada ide dan gagasan kreatif.



Gambar 1. Industri Kreatif

Howkins (2001) dalam bukunya “The Creative Economy” menemukan kehadiran gelombang ekonomi kreatif setelah menyadari pertama kali pada tahun 1996 ekspor karya hak cipta Amerika Serikat mempunyai nilai penjualan sebesar US\$ 60,18 miliar yang jauh melampaui ekspor sektor lainnya seperti otomotif, pertanian, dan pesawat. Menurut Howkins ekonomi baru telah muncul seputar industri kreatif yang dikendalikan oleh hukum kekayaan intelektual seperti paten, hak cipta, merek, royalti dan desain. Ekonomi kreatif merupakan pengembangan konsep berdasarkan aset kreatif yang berpotensi meningkatkan pertumbuhan ekonomi. (Dos Santos, 2007). Ekonomi kreatif mempunyai 14 subsektor industri, yaitu periklanan (*advertising*), arsitektur, pasar seni dan barang antik, kerajinan, desain, fashion, video/film/animasi/fotografi, game, musik, seni pertunjukan (*showbiz*), penerbitan/percetakan, *software*, televisi/radio (*broadcasting*), dan riset & pengembangan (R&D). Saat ini industri kreatif di dunia tumbuh pesat. Ekonomi kreatif global diperkirakan tumbuh 5% per tahun, akan berkembang dari US\$ 2,2 triliun pada Januari 2000 menjadi US\$ 6,1 triliun tahun 2020. Di Indonesia, ekonomi kreatif cukup berperan dalam pembangunan ekonomi nasional. Hanya, ia belum banyak tersentuh oleh campur tangan pemerintah. Ini karena pemerintah belum menjadikannya sebagai sumber pendapatan negara yang penting. Pemerintah masih fokus pada sektor manufaktur, fiskal, dan agrobisnis. Menurut data Departemen Perdagangan, industri kreatif pada 2006 menyumbang Rp 104,4 triliun, atau rata-rata 4,75% terhadap PDB nasional selama 2002-2006. Jumlah ini melebihi sumbangan sektor listrik, gas dan air bersih. Tiga subsektor yang memberikan kontribusi paling besar nasional adalah

fashion (30%), kerajinan (23%) dan periklanan (18%). Selain itu, sektor ini mampu menyerap 4,5 juta tenaga kerja dengan tingkat pertumbuhan sebesar 17,6% pada 2006. Ini jauh melebihi tingkat pertumbuhan tenaga kerja nasional yang hanya sebesar 0,54%. Namun, ia baru memberikan kontribusi ekspor sebesar 7%, padahal di negara-negara lain, seperti Korsel, Inggris dan Singapura, rata-rata di atas 30%. Bahkan, data *Admob Mobile Metrics* pada Februari 2010 memaparkan, Indonesia menempati urutan keempat setelah AS, India, dan Inggris, berdasarkan permintaan *advertising* melalui *mobile advertising* dengan total permintaan sebesar 520.476.525 dan share 3,7 persen dibandingkan negara lain di seluruh dunia.

Creatives Industries as those industries which have their origin in individual creativity, skill & talent, and which have a potential for wealth and job creation through the generation and exploitation of intellectual property. This includes: advertising, architecture, the art and antiques market, crafts, design, designer fashion, film and video, interactive leisure software, music, the performing arts, publishing, software and computer services, television & radio.

LSM (Lembaga Swadaya Masyarakat) Menurut wikipedia adalah sebuah organisasi yang didirikan oleh perorangan ataupun sekelompok orang yang secara sukarela yang memberikan pelayanan kepada masyarakat umum tanpa bertujuan untuk memperoleh keuntungan dari kegiatannya. Organisasi ini dalam terjemahan harfiahnya dari Bahasa Inggris dikenal juga sebagai Organisasi non pemerintah (disingkat **ornop** atau **ONP** (Bahasa Inggris: *non-governmental organization*; **NGO**). Organisasi tersebut bukan menjadi bagian dari pemerintah, birokrasi ataupun negara. Maka secara garis besar organisasi non pemerintah dapat di lihat dengan ciri:

Organisasi ini bukan bagian dari pemerintah, birokrasi ataupun negara Dalam melakukan kegiatan tidak bertujuan untuk memperoleh keuntungan (nirlaba) Kegiatan dilakukan untuk kepentingan masyarakat umum, tidak hanya untuk kepentingan para anggota seperti yang di lakukan koperasi ataupun organisasi profesi.

Jenis dan kategori LSM

Secara garis besar dari sekian banyak organisasi non pemerintah yang ada dapat di kategorikan:

1. Organisasi donor, adalah organisasi non pemerintah yang memberikan dukungan biaya bagi kegiatan ornop lain.
2. Organisasi mitra pemerintah, adalah organisasi non pemerintah yang melakukan kegiatan dengan bermitra dengan pemerintah dalam menjalankan kegiatannya.
3. Organisasi profesional, adalah organisasi non pemerintah yang melakukan kegiatan berdasarkan kemampuan profesional tertentu seperti ornop pendidikan, ornop bantuan hukum, ornop jurnalisme, ornop kesehatan, ornop pengembangan ekonomi dll.
4. Organisasi oposisi, adalah organisasi non pemerintah yang melakukan kegiatan dengan memilih untuk menjadi penyeimbang dari kebijakan pemerintah. Ornop ini bertindak melakukan kritik dan pengawasan terhadap keberlangsungan kegiatan pemerintah.

3. Metode Penelitian

Definisi orientasi objek menurut Bambang (2004:48) "Orientasi objek adalah cara pandang bukan sekedar algoritma yang diterapkan pada bahasa berorientasi objek. Cara berpikir orientasi objek adalah segala sesuatu dipandang sebagai objek".

Pendekatan Berorientasi Objek

Menurut Coad-Yourdon (dalam Bambang, 2004:77):

...pendekatan berorientasi objek merupakan pendekatan yang menggabungkan semua konsep terbaik yang ada pada pendekatan-pendekatan pemecahan persoalan, yaitu:

- Pemodelan informasi (*information modeling*),

- Bahasa pemrograman berorientasi objek, sistem berbasis pengetahuan,
- Dan sebagainya,

Pendekatan berorientasi objek merupakan seluruh konsep yang merupakan basis kuat sebagai prinsip-prinsip pengolahan kompleksitas.

Kriteria Pendekatan Objek

Kriteria pendekatan objek menurut Booch (dalam Bambang, 2004:86):

Prinsip-prinsip yang mendasari pengembangan berorientasi objek adalah:

1. Abstraksi
2. Pengkapsulan
3. Modularitas
4. Hirarki
5. *Typing*
6. Kongkurensi
7. *Persistence*

Metode pendekatan dalam penelitian ini dilaksanakan dengan beberapa pendekatan sebagai berikut:

1. Pendekatan lapangan, yang dilakukan guna memperoleh data-data dan informasi primer melalui observasi/survey lapangan, wawancara langsung dengan para pelaku LSM muda kreatif.

2. Pendekatan instansional yang dilakukan untuk memperoleh data-data dan informasi sekunder yang dilanjutkan dengan koordinasi dan konsultasi serta pembahasan kepada pihak-pihak terkait.

3. Pendekatan kepustakaan yang dilakukan melalui kajian literatur (*desk study*) yang memuat ketentuan baik yang bersifat peraturan dan perundang-undangan, kebijaksanaan, hasil studi penelitian, dan pemikiran/konsep lain yang terkait.

Jenis data yang dikumpulkan untuk dianalisis terdiri atas data Primer dan data Skunder. Sumber data primer diperoleh dari hasil wawancara langsung dengan responden yang menggunakan kuisioner dan melakukan observasi lapangan. Sumber data Skunder diperoleh dari hasil studi pustaka, Review dokumenter, dan data-data dari Instansi, lembaga, badan, dan Biro yang terkait dengan studi ini.

A. Data Primer

Data primer dikumpulkan dengan 4 cara yaitu melalui pendekatan PRA (Participatory Rural Appraisal), Focus Group Diskusion (FGD) dan survey yaitu melalui wawancara dengan menggunakan kuesioner, serta pengamatan langsung (observasi).

1. Metode PRA

Metode PRA (*Participatory Rural Appraisal*) yaitu suatu pendekatan studi untuk lebih mengaktifkan masyarakat terutama para pelaku Usaha Mikro dan kecil di industri kreatif untuk ikut berpartisipasi dalam menyusun studi terkait dengan kebutuhan pengembangan usaha baik dari sisi aktivitas maupun dalam hal pendanaan.

2. Metode FGD

Metode FGD (Focus Group Discussion) yaitu suatu metode pendekatan untuk menggali masukan-masukan dari berbagai pihak yang terkait untuk memecahkan persoalan yang diteliti dan untuk menyempurnakan hasil penelitian.

a. Metode Wawancara

Wawancara dilakukan kepada responden para pelaku tokoh masyarakat muda, Wawancara dilaksanakan dengan berpedoman pada kuesioner atau daftar pertanyaan yang sudah disiapkan.

b. Metode Observasi (Pengamatan)

Pengamatan langsung dilakukan berdasarkan pokok-pokok identifikasi yang meliputi:

1. Kegiatan LSM
2. Kondisi LSM

B. Data Sekunder

Data sekunder yang akan dikumpulkan melalui studi pustaka, *Review* Dokumenter dan hasil-hasil kajian sebelumnya.

4. Hasil Penelitian

Berikut ini adalah tahapan perancangan model aplikasi tomasdanance.com yang peneliti lakukan yaitu:

A. Tahap Perencanaan

Pada tahap perencanaan merupakan pengenalan mengenai topik yang dibahas. Dimana tim peneliti melakukan koordinasi pendelegasian tugas dan mematangkan rencana penelitian serta memperdalam teori dan menginvestarisasi kebutuhan serta time schedule aktivitas penelitian

B. Tahap Pengembangan Sistem (Bangsis)

Pada tahap pengembangan sistem terdiri dari beberapa tahapan bangsis:

a. Tahap Survei (Investigasi Sistem)

Tahapan ini dilakukan untuk melihat fenomena yang terjadi saat ini sehingga Tim peneliti dapat menentukan judul serta dapat mendefinisikan masalah yang sesuai dengan tujuan dan kebutuhan yang ingin dicapai. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara studi pustaka dan melihat fenomena yang terjadi di lapangan sehingga mengetahui permasalahan yang terjadi di lapangan serta membuat batasan dari lingkup penelitian. Selain itu juga dilihat dari kelayakan operasional, teknis dan ekonomi.

b. Tahap Analisa

Pada tahap analisa tim peneliti dapat melihat dan memahami permasalahan dari sistem yang berjalan pada beberapa LSM.

c. Tahap Desain

Berdasarkan analisa permasalahan dan informasi yang diperoleh serta tujuan dan kebutuhan yang ingin dicapai maka tim peneliti menentukan spesifikasi dari prototipe yang akan dirancang dan dibuat sesuai kebutuhan untuk berbagai LSM tersebut. Pada tahap ini desain dibuat secara umum.

d. Tahap Pembuatan

Dengan melihat gambaran desain secara umum pada tahapan pembuatan yang dibuat meliputi spesifikasi teknologi yang telah dikonversi dan digunakan, baik dari model bisnis, perangkat *hardware* dan *software* serta aplikasi dibuat secara terintegrasi. Sampai saat ini tim masih pada tahap penyelesaian pembuatan.

e. Tahap Implementasi

Pada tahapan ini *software* aplikasi TomasDanance.com diimplementasikan dengan cara diujikan di beberapa unit usaha. Dengan memperhatikan beberapa *hardware* dan *software* pendukungnya.

f. Tahap Pemeliharaan

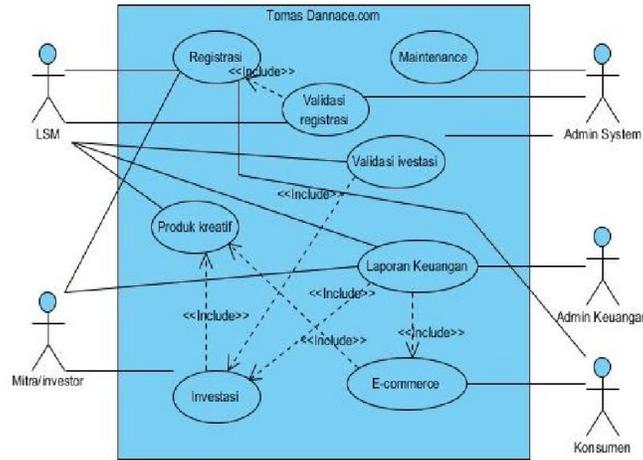
Pada tahap ini *software* aplikasi TomasDanance.com yang telah diujikan di *install* untuk digunakan oleh para LSM beserta beberapa unit usaha yang dijadikan *sample*.

C. Tahap Evaluasi Sistem

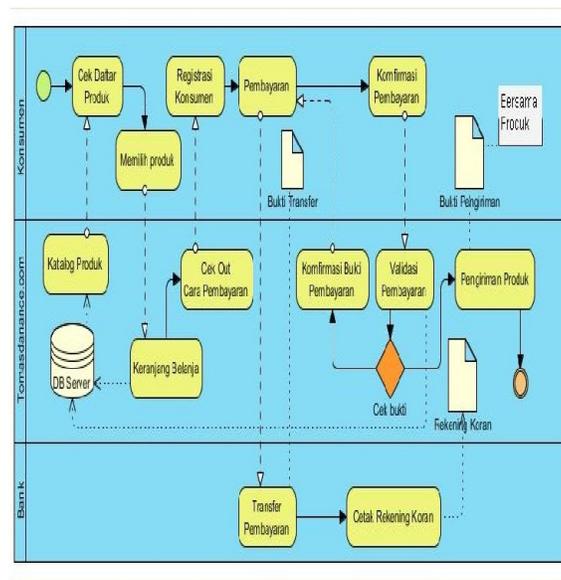
Pada tahap ini tim peneliti akan melakukan pengujian kepuasan user terhadap *software* aplikasi yang dibuat dengan tujuan yang ingin dicapai serta pembuatan laporan akhir dari program yang telah dibuat.

Setelah semuanya dilakukan langkah berikutnya adalah:

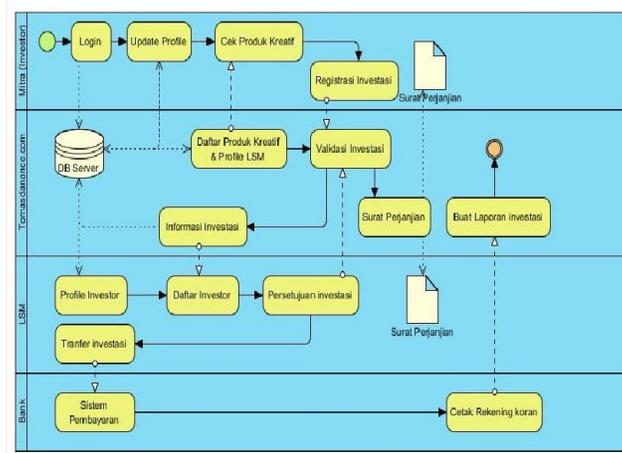
1. Pembuatan Blue Print pengerjaan:



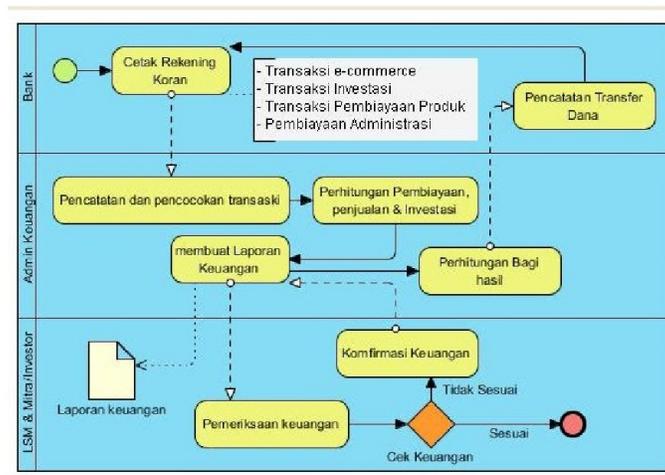
Gambar 2.
Blue Print Usecase TomasDanance.com



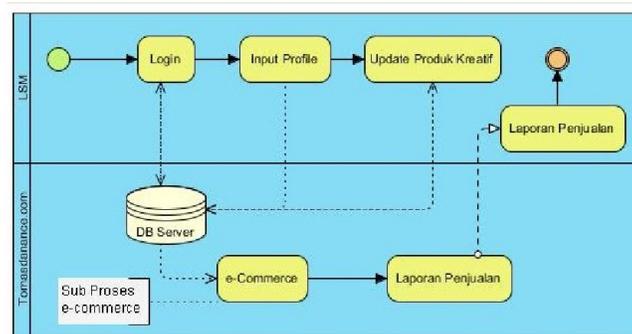
Gambar 3.
Blue Print E-Commerce pada LSM



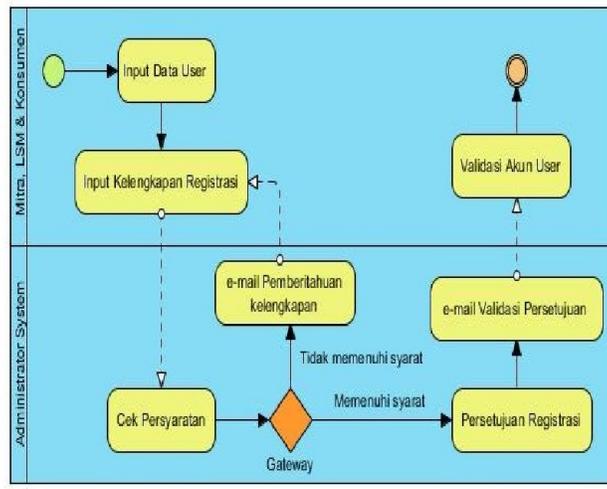
Gambar 4. Blue Print Investasi pada LSM



Gambar 5. Blue Print Manajemen Keuangan pada LSM

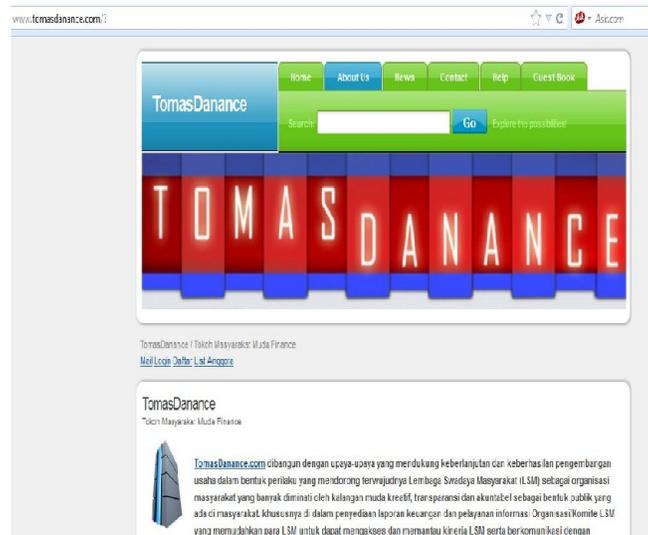


Gambar 6. Blue Print Produk Industri Kreatif LSM

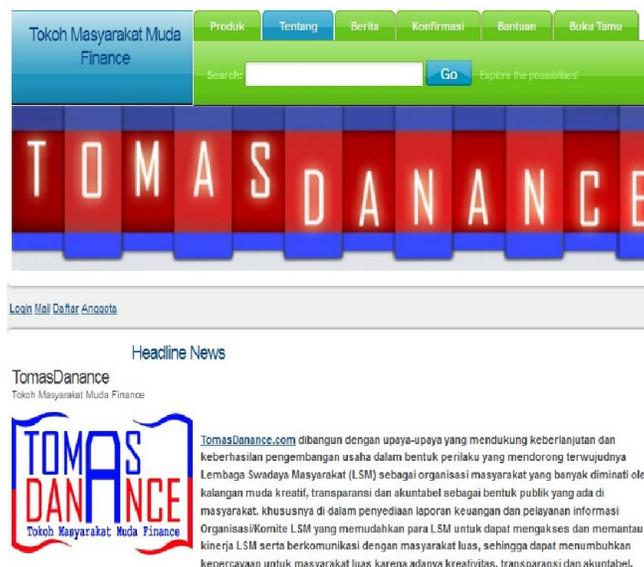


Gambar 7. Blue Print LSM Melakukan Registrasi

Gambaran desain di atas dapat dilihat di website: tomasdanance.com.



Gambar 8. Tampilan Website TomasDanance.com



Gambar 9. Headline' News

5. Pembahasan

Beberapa solusi yang ditawarkan kepada LSM Muda Indonesia, diantaranya dengan dibuatnya tomasdanance.com, yaitu:

1. Perbaikan pengelolaan administrasi manajemen keuangan LSM.
2. Peningkatan profitabilitas kesejahteraan anggota LSM melalui berbasis Web yang transparansi pelaporan keuangan yang sesuai dengan standar akuntansi LSM dan penyediaan informasi yang dibutuhkan anggota LSM dan masyarakat luas.
3. Pelatihan kompetensi SDM pengurus dan anggota LSM yang dijadikan sampel.
4. Penyediaan Media Komunikasi antar LSM dan Pelaporan *Online* untuk para anggota LSM yang dapat diakses dimanapun sehingga dapat membantu di dalam efisiensi dan efektivitas dari aktivitas operasional LSM.

Penawaran Produk dan Program-program dan Transaksi serta pendaftaran anggota baru dan keikutsertaan sebagai investor/penyumbang dana dapat dilakukan secara *Online*.

6. Simpulan dan Saran

6.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian di atas penulis mendapatkan beberapa simpulan yaitu:

A. Bahwa di dalam melaksanakan penelitian penulis menggunakan metode penelitian beorietasi objek, dengan beberapa teknik pendekatan pengumpulan data yaitu:

1. Pendekatan lapangan,
2. Pendekatan instansional,
3. Pendekatan kepustakaan

B. Perancangan model aplikasi tomas danance.com ini terdiri dari beberapa blue print diantaranya yaitu:

1. Usecase TomasDanance.com
2. E-Comerce pada LSM

3. Investasi pada LSM
4. Manajemen Keuangan pada LSM
5. Produk Industri Kreatif LSM
6. LSM Melakukan Registrasi

6.2 Saran

Saran penulis untuk mengembangkan lebih lanjut yang ditujukan kepada pihak LSM tempat melakukan penelitian adalah sebagai berikut:

- A. Perlu diadakan pengembangan sistem informasi berbasis enterprise dan mengolah data untuk menghasilkan informasi yang berhubungan dengan proses kinerja agar informasi yang dihasilkan menjadi cepat dan akurat, serta optimalnya prosedur kerja.
- B. Apabila LSM mau menrapkan Perusahaan menggunakan model aplikasi yang penulis buat maka komputer yang digunakan minimal menggunakan Processor AMD Turion (tm) 64 Mobile Technology MK-38, MMX, 3Dnow, 2.2 GHz, Motherboard AMD, Hardisk Minimal 80 Gb, memory DDR2 1278 MB, ATI RADEON XPRESS Series 1100MB dan terdapat *Software* windows XP, Microsoft Visual Basic 6.0, Xampp dan Crystal Report 8.5. Selain itu dibutuhkan sumber daya manusia yang diperlukan untuk menjalankan program adalah orang yang mengerti komputer dan siklus audit.

UCAPAN TERIMA KASIH

1. Direktur Jenderal Pendidikan Tinggi dan Bapak Agus Subekti, selaku Direktur Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat. Atas pemberian dana dalam penelitian kami.
2. Dr. Ir. Eddy Soeryanto Soegoto Selaku Rektor Universitas Komputer Indonesia sebagai tempat bernaungnya peneliti.
3. Ir. Wanita Subadra Abioso, M.T Mantan Direktorat Research And Development dan Dr. Lia Warlina, Ir. M.Si selaku Direktur LPPM UNIKOM yang telah menyediakan waktu dan kesabarannya menuntun peneliti dalam melakukan riset ini serta senantiasa memberikan inspirasi dan motivasinya.
4. Prof. Dr. H. Denny Kurniadie Ir., M.Sc. selaku Dekan FTIK UNIKOM.
5. Ketua Prodi omputerisasi Akuntansi dan Laboratorium Komputerisasi Akuntansi yang telah bersedia meminjamkan labkatnya untuk penelitian.
6. Ketua LSM KRIA, Azka Cendikia dan MNI yang telah bekerja sama menjadi unit analisis peneliti.
7. Semua pihak yang telah membantu penulis.

Daftar Pustaka

- Abdul Halim. 2007. *Akuntansi Sektor Publik: Akuntansi Keuangan Daerah*. Edisi Tiga. Jakarta: Penerbit Salemba Empat.
- Abdul Kadir. 2003. *Pengenalan Sistem Informasi*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Abdul Kadir & Terra CH. Triwahyuni. 2003. *Pengenalan Teknologi Informasi*. Yogyakarta: ANDI OFFSET.
- Achjar Ijjas. 2004. *Reformasi Sistem Pembiayaan Usaha Kecil*. Global Mahardika Publication dan Modal Research, Jakarta.
- Alavi, M. & Gallupe, R. B. 2003. Using Information Technology in Learning: Case Studies in Business and Management Education Programs. *Academy of Management Learning and Education*, 2(2). 139–153.
- Azhar Susanto. 2003. Pengaruh Persepsi Manajer mengenai Sistem Informasi Manajemen. *Kualitas Sistem Informasi Manajemen. Kebutuhan Informasi dan Kualitas Informasi terhadap Kinerja Keputusan Manajer*. *Jurnal Riset Akuntansi*. Bandung: Universitas Padjadjaran.
- Biro Pusat Statistik 2004. *Statistik Usaha Kecil Menengah*. Badan Pusat Statistik, Jakarta.
- Hall A. James. 2004. *Accounting Information System. Sistem Informasi Akuntansi*. Terjemahan Dewi Fitriyani & Deny Arnos Kwary. Jakarta: Salemba Empat.
- Hoffer, J.A. Prescott, M.B. & McFadden, F.R. 2005. *Modern Database Management*. 7th Edition. New Jersey: Pearson Prentice-Hall. Inc.
- Ikatan Akuntansi Indonesia, 2009, Standar Akuntansi Keuangan, PT Salemba Empat Patria, Jakarta 2009.
- Indra Bastian, 2005, Akuntansi Sektor Publik: Suatu Pengantar, Yogyakarta: Erlangga
- Indra Bastian. 2007, Sistem Akuntansi Sektor Publik. Salemba 4: Jakarta
- Istianingsih dan Setyo Hari Wijanto. 2008. Pengaruh Kualitas Sistem Informasi, Perceived Usefulness, Dan Kualitas Informasi Terhadap Kepuasan Pengguna Akhir Software Akuntansi. *Simposium Nasional Akuntansi XI*. Pontianak.
- Kendall, *Analysis and Design Software Engineering*, Mc Graw Hill, 2007.
- Laudon, K.C. & Laudon, J.P. 2005. *Management Information Systems*. 8th. Terjemahan oleh: Erwin Philipus. Yogyakarta: Penerbit ANDI
- Losavio, F. Chirinos. L. Levy, N. & Cherif, A.R. 2003. Quality Characteristics for Software Architecture. *Journal of Object Technology*. Volume 2. Number 2. March-April.
- Marshall, Patricia. 2003. *Mengapa Beberapa Orang Lebih Sukses Dari Yang Lainnya?. Manusia dan Kompetensi Panduan Praktis Untuk Keunggulan Bersaing*. Editor Boulter. Murray Dalziel. & Jackie Hill. Alih bahasa Bern. Hidayat. Penerbit PT Bhuana Ilmu Populer. Ha. 36-51.
- Mc Leod, R. & Schell, G.P. 2008. *Management Information Systems*. 10th Edition. *Sistem Informasi Manajemen*. Terjemahan Oleh: Ali Akbar Yulianto dan Afia R. Fitriati. Jakarta: Salemba Empat.
- M. Nazir. 2005. *Metode Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Mudrajad Kuncoro. 2006. Strategi: *Bagaimana Meraih Keunggulan Kompetitif*. Jakarta: Erlangga.

- Nurafiah, Nunuy, 2010, Akuntansi Pemerintahan: Implementasi Akuntansi Keuangan Pemerintah Daerah, Jakarta: Kencana
- P., Pacoe, C. & Bruce, H. 2000. Applebee, A., Clayton. *International Journal of Flexible Manufacturing Systems*. 12, 253-274. Australian Academic.
- Rahajeng. Arum. & Yulia. 2009. Pacu Daya Saing Dengan Investasi IT. *Biskom*. Jakarta: Edisi Juli.
- Rahajeng. Arum. & Yulia. 2009. *Anggaran TI Efisiensi atau Tambah Lagi?*. *Biskom*. Jakarta: Hal. 14-18. Edisi Agustus.
- Roger Pressman, 2008, *Software Engineering*, Mc Graw Hill.
- Sjaifudian, Hetifah, Dedi Haryadi, Maspiyai. 1995. *Strategi dan Agenda Pengembangan Usaha Kecil*. Akatiga, Bandung.
- Sukardi, HM. 2002. *Studi Kelembagaan dan Sistem Pembiayaan Usaha Kecil dan Menengah*. Proceeding Simposium Nasional Riset Ekonomi dan Manajemen I, Ikatan Sarjana Ekonomi Indonesia, Surabaya 29 Juni 2002.
- Sutyasti Soemitro Remi. 2005. Strategi Pemulihan Ekonomi Melalui Pemberdayaan Usaha Kecil Menengah. Dalam Analisis Ekonomi Jawa Barat. Unpad Press, Bandung.
- Wiloejo Wirjo Wijono. 2007. Pemberdayaan Lembaga Keuangan Mikro Sebagai Salah Satu Pilar Sistem Keuangan Nasional. Dalam Jurnal Ekonomi dan Keuangan. Edisi Khusus Tahun 2007.
- <http://www.bapeda-jabar.go.id/docs/perencanaan/2007>.
- http://id.wikipedia.org/wiki/Aplikasi#Perangkat_lunak_rekayasa_produk/2011.

Profil Penulis

Penulis 1

Nama Lengkap : Supriyati

Alamat : Puri Jatihandap Residence,
Jl. Jatihandap No.8 RT04/RW16
Bandung 40193

No Telp : 081322161020/022-61008900

Email : mandasupriyati@gmail.com

