

# PERTEMUAN 2

## SISTEM INFORMASI DAN CBIS



suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi yang bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan pihak luar tertentu dengan laporan yang diperlukan

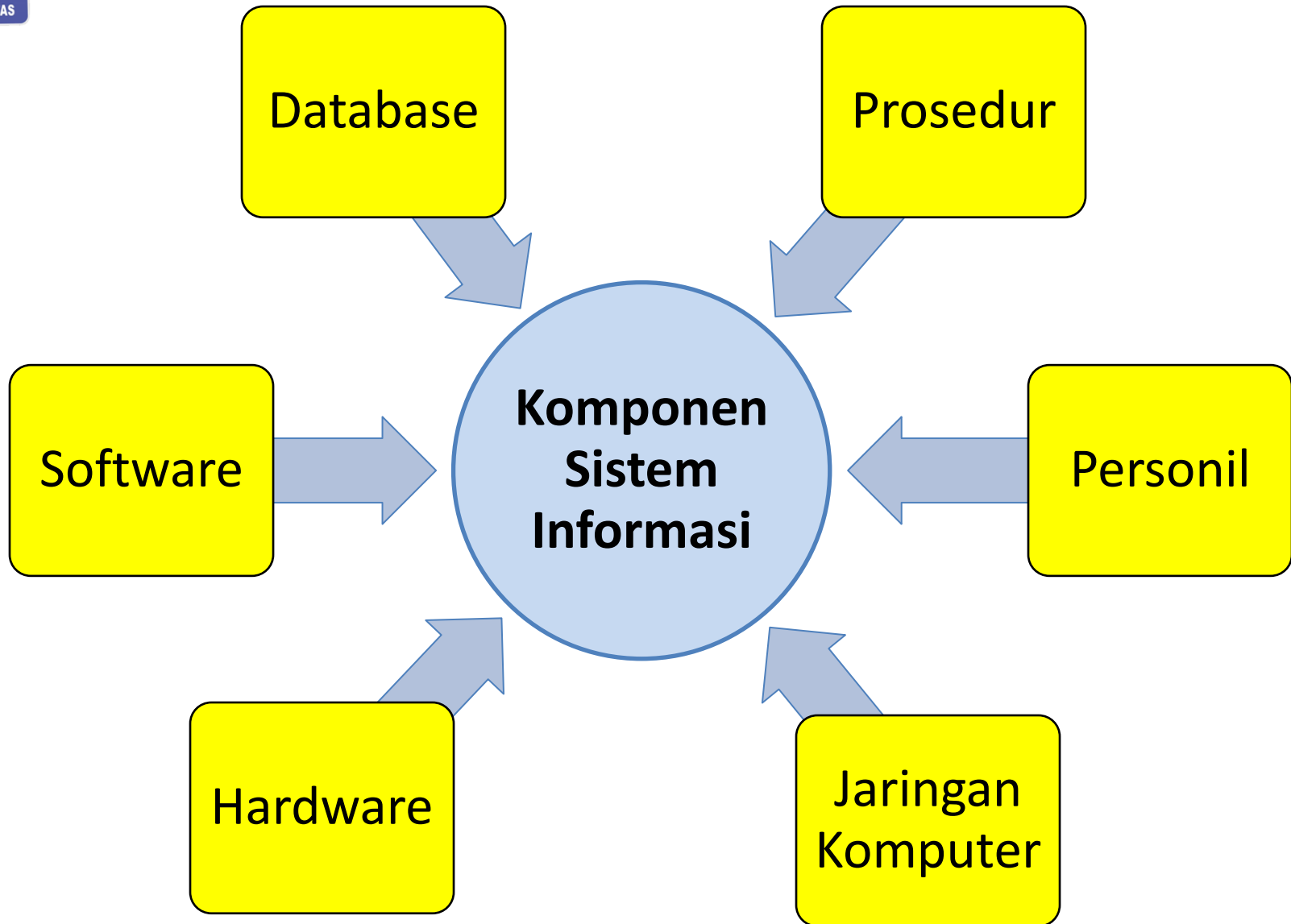
## **Definisi Sistem Informasi**

## Sistem Informasi Manajemen (SIM)

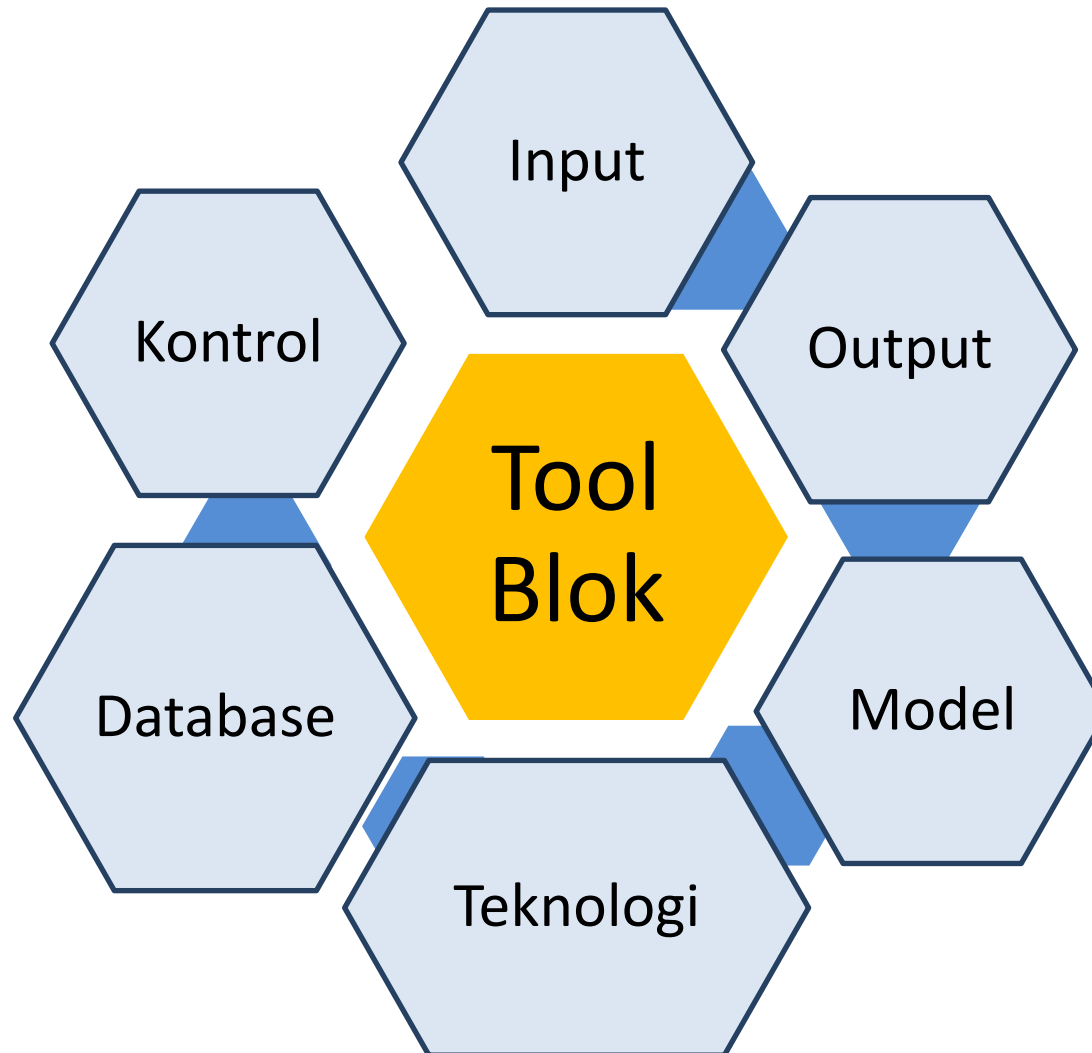


Sistem manusia/mesin yang menyediakan informasi untuk mendukung operasi manajemen dan fungsi pengambilan keputusan dari suatu organisasi (**Gordon B. Davis**)

Kumpulan dari interaksi sistem informasi yang menyediakan informasi baik untuk kebutuhan manajerial maupun kebutuhan operasi (**George M. Scott**)



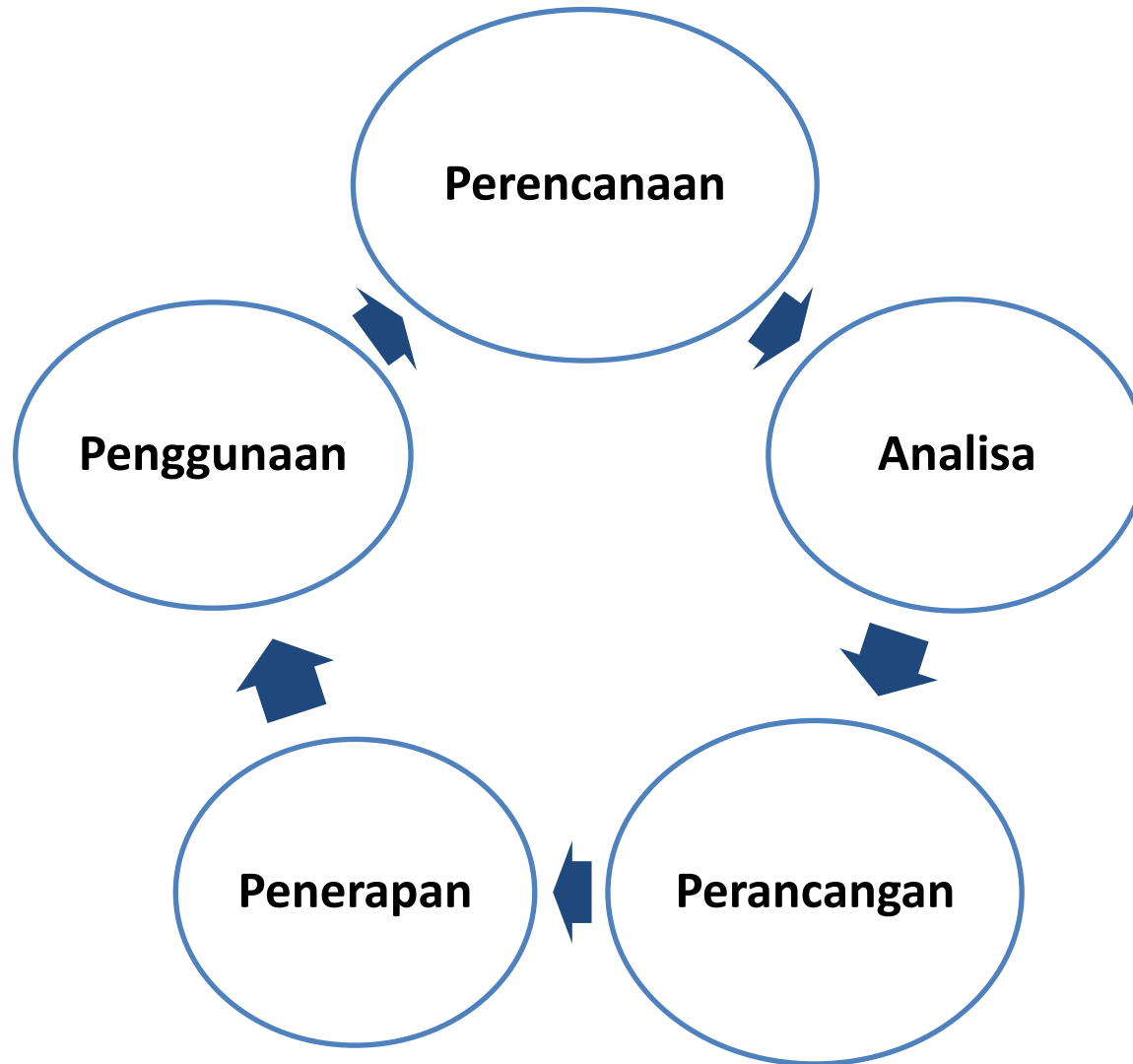
# Tool Blok sistem informasi



# Siklus Hidup Pengembangan Sistem

**Siklus Hidup Sistem** adalah Proses evolusioner yang diikuti dalam menerapkan sistem, sub sistem informasi berbasis komputer

# Tahapan Siklus Hidup Pengembangan Sistem



# Faktor yang Mempengaruhi Pengembangan SIM



1. Integrasi
2. Format tatap muka layar tampilan
3. Kekuatan kompetitor
4. Kualitas informasi yang dikehendaki
5. Kebutuhan sistem
6. Pengolahan data
7. Faktor organisasi
8. Kebutuhan untung rugi organisasi
9. Faktor manusia
10. Masalah hukum



# EUC (End User Computing)

**EUC** adalah Suatu lingkungan yang memungkinkan user secara langsung dapat menyelesaikan sendiri persoalan-persoalan terhadap kebutuhan informasi

## Alasan EUC berkembang:

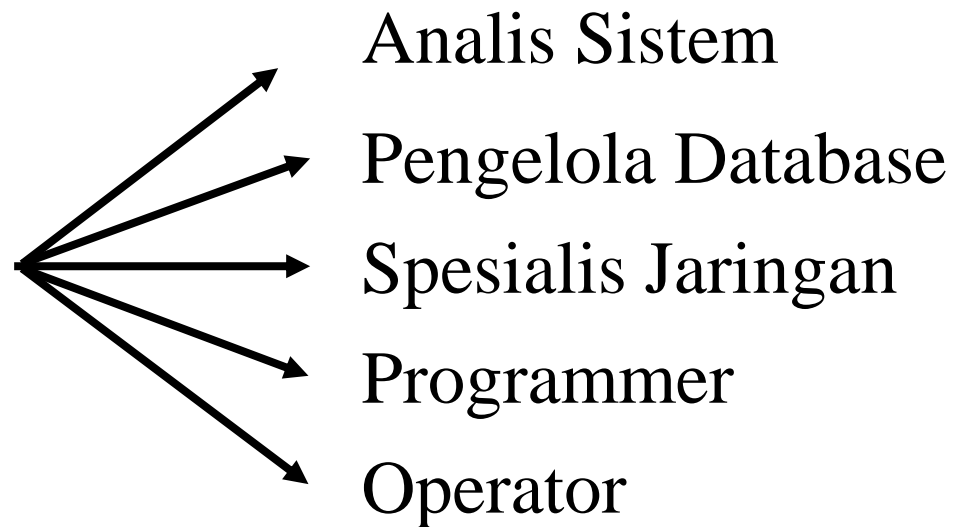
- Kurang responsif nya Departemen yang melayani permintaan user karena orang-orangnya terlalu sibuk
- Kecenderungan PC dan hardware pendukung yang semakin murah dan dapat dihubungkan dengan mudah ke server database



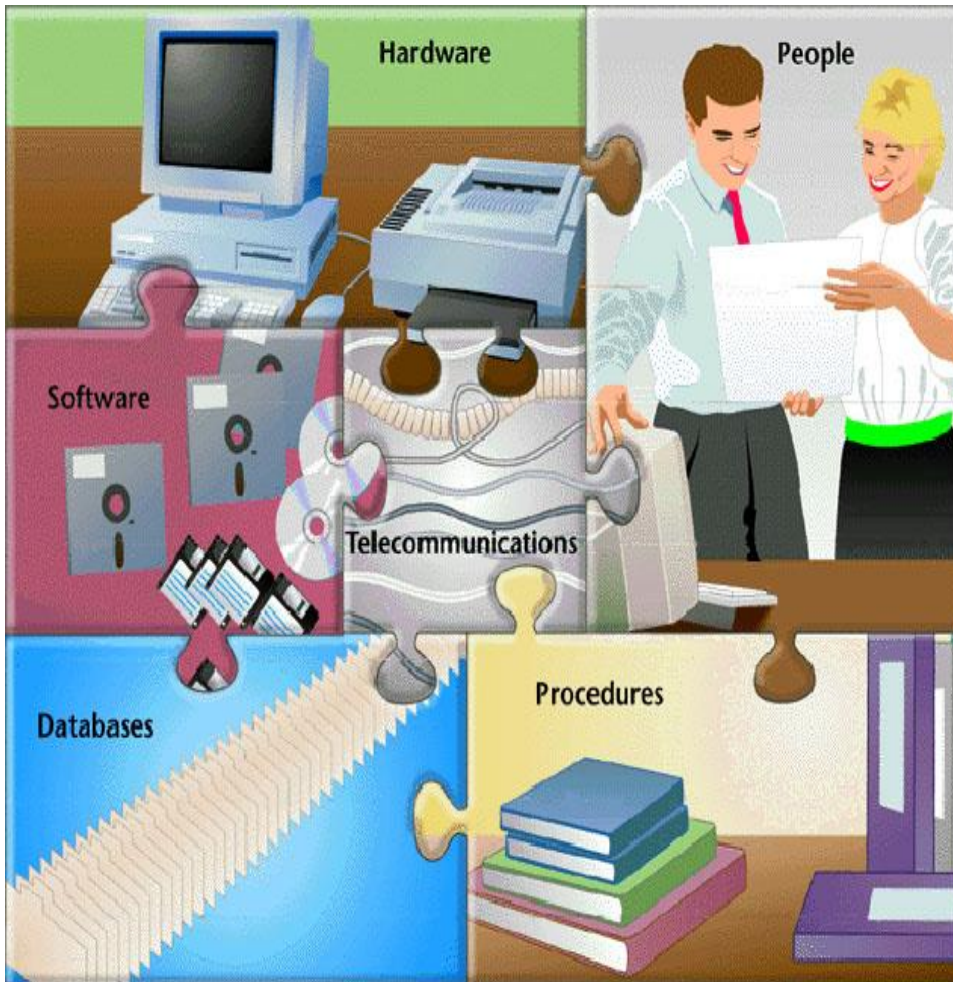


## Spesialisasi Informasi

Adalah pegawai perusahaan yang sepenuh waktu bertanggung jawab mengembangkan dan memelihara sistem berbasis komputer

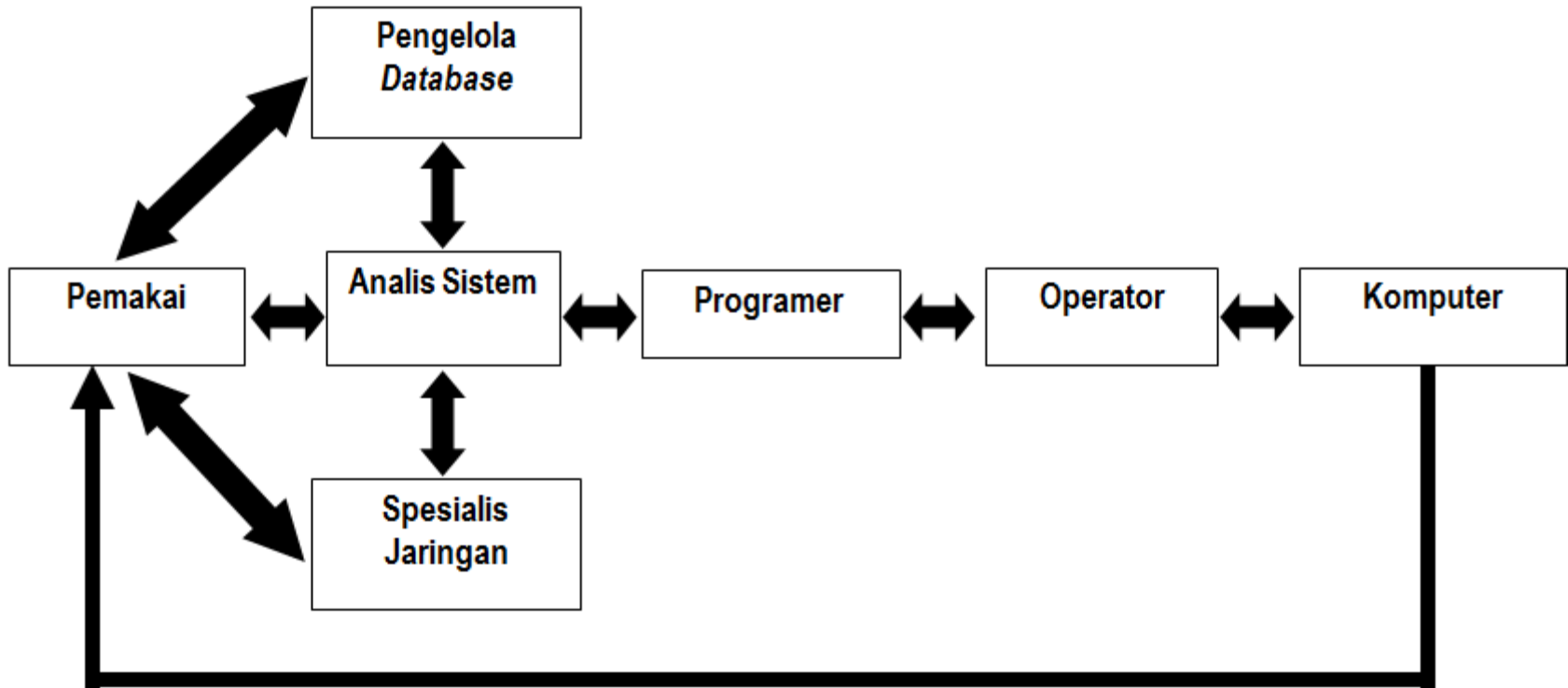


# Computer Based Information System



Seluruh aplikasi program komputer atau lebih dikenal dengan software di bidang bisnis tersebut lebih dikenal dengan istilah sistem informasi berbasis komputer (computer-based information system)

# JUSTIFIKASI CBIS



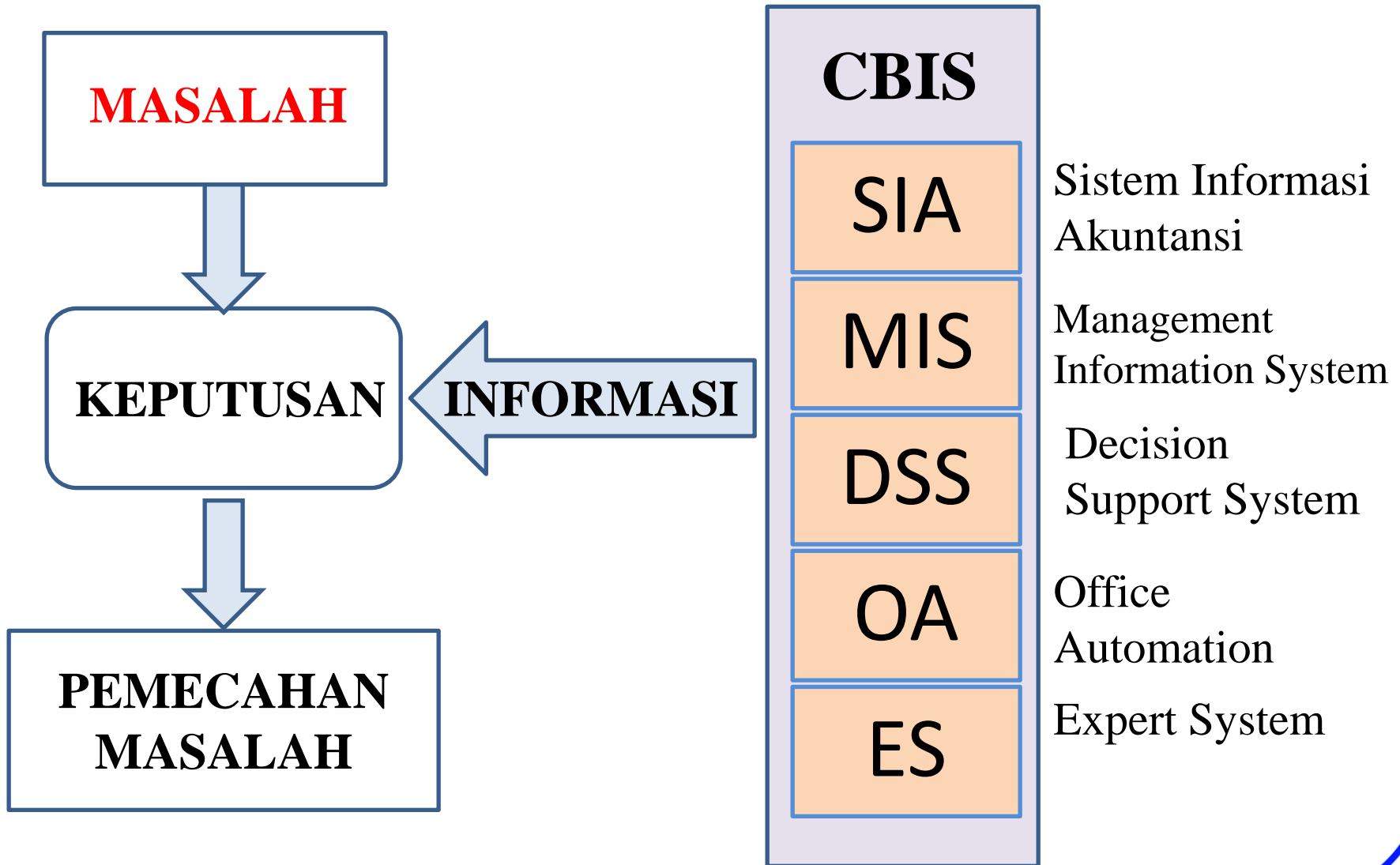
# KONSEP DASAR CBIS

Kita menggunakan istilah sistem informasi berbasis komputer (CBIS) untuk menggambarkan lima sub sistem yang menggunakan komputer yang menyediakan informasi untuk pemecahan masalah

## Sub sistem CBIS

1. Sistem Informasi Akuntansi
2. Sistem Informasi Manajemen
3. Sistem Penunjang Keputusan (DSS)
4. Otomatisasi kantor (OA)
5. Sistem Pakar

# Model CBIS dalam Pemecahan Masalah





# Macam-macam Sistem Informasi



# Contoh Sistem Informasi Administrasi Keuangan Siswa Berbasis Web

## Prosedur Sistem Berjalan

Proses administrasi keuangan siswa masih menggunakan pencatatan pada buku besar. Pada saat pencatatan pembayaran siswa dan pencarian data membutuhkan waktu yang lama sehingga tidak maksimal dalam melayani para siswa atau orangtua murid dalam melakukan transaksi. Untuk itu dibutuhkan suatu aplikasi yang dapat membantu dalam mengolah data dengan baik sehingga dapat menghasilkan suatu informasi data yang cepat dan akurat.



# **Contoh Sistem Informasi Administrasi Keuangan Siswa Berbasis Web**

## **Prosedur Sistem Usulan**

Dibutuhkan suatu sistem informasi administrasi keuangan untuk mempermudah staff Tata Usaha (TU) dalam melakukan transaksi pembayaran terhadap siswa dan orang tua siswa dengan mudah, cepat dan mengurangi kesalahan data.

# Contoh Sistem Informasi Administrasi Keuangan Siswa Berbasis Web

## Kebutuhan Pengguna Sistem Usulan

### 1. Admin Keuangan

Login, kelola transaksi, konfirmasi pembayaran, kelola Laporan pembayaran, logout

### 2. Admin Kurikulum

Login, kelola data siswa, kelola data kelas, logout

### 3. User siswa/orang tua siswa

Login, lihat data keuangan, lihat data tunggakan, lihat laporan pembayaran, konfirmasi pembayaran, kelola profile siswa, logout

# 1. Mock up Admin Keuangan

Propotype Login

Login Form

 Username

 Password

Masuk

Propotype Menu Utama

Logo Administrasi Siswa

Transaksi Tunggakan Konfirmasi Pembayaran Pembayaran

Selamat Datang | salibiah 

Logo

SELAMAT DATANG DI

# 1. Mock up Admin Keuangan

Propotype  
menu  
Pembayaran

Logo Administrasi Siswa

Data Pembayaran Tahun ini

PSB

TAHUN AJARAN	JUMLAH BIAYA		PILIH
	LAKI-LAKI	PEREMPUAN	
			Detail

Pembayaran Lainnya

No	TAHUN AJARAN	UNTUK SISWA	JUMLAH PEMBAYARAN							
			SPP	LKS SEMESTER 1	UTS	UAS	BIAYA YATIM (%)	DAFTAR ULANG	LKS SEMESTER 2	BIAYA PRAKTIKUM

Logo Administrasi Siswa

FORM PEMBAYARAN SISWA

NIK

Pembayaran :

Note :

DATA SISWA/I

NIK/NIS :

Nama Lengkap :


Kelas :

Foto


Propotype form  
Pembayaran  
siswa

# 1. Mock up Admin Keuangan

## Propotype Laporan Pembayaran Siswa

 Logo Administrasi Siswa

DATA PEMBAYARAN SISWA 3

 Periode

Show  Entries Search

NO PEMBAYARAN	NIS	NAMA	KELAS	TGL	PETUGAS	JUMLAH	PILIH

Showing 1 to 1 of entries Previous 1 Next

## 2. Mock up Admin Kurikulum

### Propotype Login

Login Form

 Username

 Password

### Propotype Menu Utama

 Administrasi Siswa   Selamat Datang : Agus 

 Logo

SELAMAT DATANG DI

SISTEM INFORMASI ADMINISTRASI KEUANGAN SISWA

## 2. Mock up Admin Kurikulum

### Propotype Data Siswa


Administrasi Siswa

DATA SISWA


Pilih Kelas :

-Pilih Kelas-
















Silahkan Pilih Kelas

### Propotype Data Kelas


Administrasi Siswa

DATA KELAS

+ Data

#	KODE	NAMA	Pilihan
			 
			 
			 
			 
			 
			 

Showing 1 to 6 of 6 entries


Previous

1

Next

## 2. Mock up Admin Kurikulum

Propotype  
Tahun Ajaran


 Administrasi Siswa

TAHUN AJARAN

Tahun Ajaran:

No	Tahun Ajaran	Status	Pilihan

Propotype Data  
Beasiswa

 Administrasi Siswa

BEASISWA

NO REGISTER	NAMA SISWA	KETERANGAN	BEASISWA	PILIH
				<input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Delete"/>



### 3. Mock up User Siswa/Orang Tua

#### Propotype Login



A login form titled "Login Form" with two input fields: "Username" (with a person icon) and "Password" (with a lock icon). Below the fields is an oval button labeled "Masuk".


#### Propotype Menu Utama



A main menu mockup for "E-Keuangan Siswa". The header includes a "Logo" placeholder, the text "E-Keuangan Siswa", and navigation links for "Keuangan", "Konfirmasi", and a user profile "Hai.. Novia Azaria" with a dropdown arrow. The main content area features a large "Logo" placeholder and the text "Selamat Datang DI Sistem Informasi Administrasi Keuangan Siswa".


# 3. Mock up User Siswa/Orang Tua

## Propotype Tunggakan

 E-Keuangan Siswa

DATA TUNGGAKAN

 Bayar Tunggakan

1. SPP

Juli	Agustus	September	Oktober	November	Desember	Januari	Februari	Maret	April	Mei	Juni

2. Lain-lain

Daftar Ulang	LKS Semester 1	LKS Semester 2	UTS	UAS

3. PSB

Biaya PSB : 0

Sisa Pembayaran : 0

Total Pembayaran : 0

### 3. Mock up User Siswa/Orang Tua

#### Propotype Konfirmasi Pembayaran

Logo E-Kuangan Siswa

<CONFIRMASI PEMBAYARAN

No Pembayaran

-Pilih-

Bank Tujuan

-Pilih-

Dari Bank

No Rekening

Atas Nama

Jumlah Bayar

Tgl Transfer

Bukti Bayar

Browser

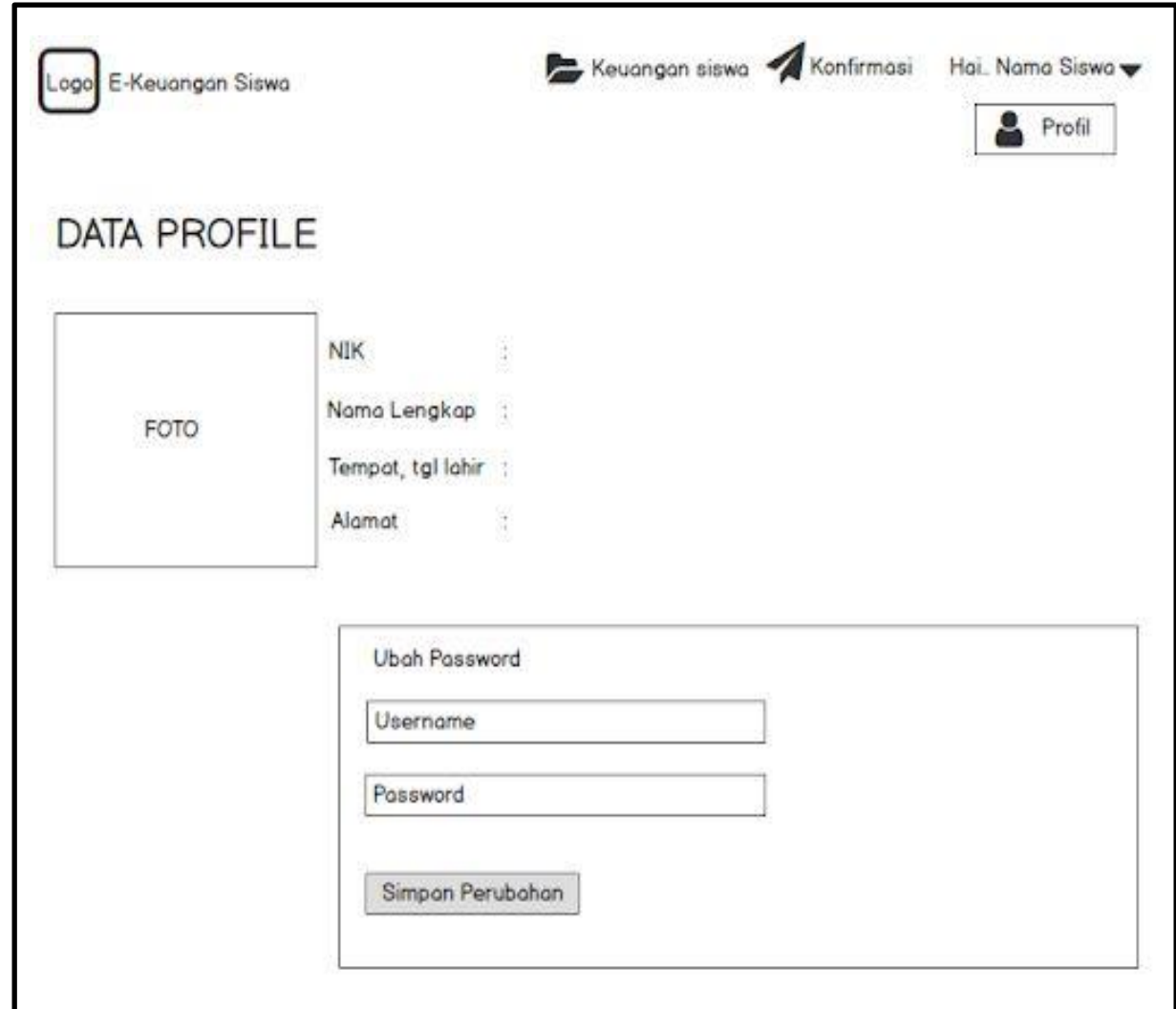
No File Selected

Catatan

Kirim Konfirmasi

### 3. Mock up User Siswa/Orang Tua

#### Propotype Profile Siswa



Logo E-Kuangan Siswa

Keuangan siswa Konfirmasi Hai. Nama Siswa ▾

Profil

#### DATA PROFILE

FOTO

NIK :  
Nama Lengkap :  
Tempat, tgl lahir :  
Alamat :

Ubah Password

Username

Password

Simpan Perubahan

# **Tugas Mandiri dilakukan secara berkelompok**

- Buatlah ide atau gagasan kreativitas & inovasi pada bidang IPTEK yang bermanfaat bagi masyarakat, instansi pemerintah atau dunia usaha
- Buatlah rancangan dari ide diatas dalam bentuk prototipe atau mock up (berbasis website atau android) dan jelaskan fungsi dari rancangan aplikasi tersebut.
- Merancang prototipe atau mock up menggunakan aplikasi
- Dikumpulkan pada pertemuan ke-4