

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Sistem Informasi Manajemen

Sistem Informasi Manajemen (SIM) menurut *O'Brien (2002)* dikatakan bahwa SIM adalah suatu sistem terpadu yang menyediakan informasi untuk mendukung kegiatan operasional, manajemen dan fungsi pengambilan keputusan dari suatu organisasi. Sistem Informasi Manajemen (SIM) merupakan sistem informasi yang menghasilkan hasil keluaran (*output*) dengan menggunakan masukan (*input*) dan berbagai proses yang diperlukan untuk memenuhi tujuan tertentu dalam suatu kegiatan manajemen (*Wikipedia, 2010*).

Tujuan SIM, yaitu:

1. Menyediakan informasi yang dipergunakan di dalam perhitungan harga pokok jasa, produk, dan tujuan lain yang diinginkan manajemen.
2. Menyediakan informasi yang dipergunakan dalam perencanaan, pengendalian, pengevaluasian, dan perbaikan berkelanjutan.
3. Menyediakan informasi untuk pengambilan keputusan.

Secara sederhana dapat dikatakan bahwa sebuah sistem informasi melakukan pemrosesan data dan kemudian mengubahnya menjadi informasi. Menurut *O'brien (2010)* SIM merupakan kombinasi yang teratur antara *people, hardware, software, communication network dan data resources* (kelima unsur ini disebut *komponen sistem informasi*) yang mengumpulkan, merubah dan menyebarkan informasi dalam organisasi, seperti pada Gambar 1.

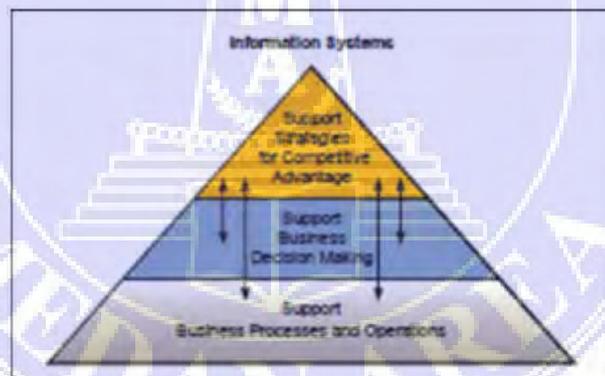


Gambar 1. Komponen Sistem Informasi

Sumber: O'Brien (2010)

Terdapat 3 peran utama sistem informasi dalam bisnis yaitu :

1. Mendukung proses bisnis dan operasional
2. Mendukung pengambilan keputusan
3. Mendukung strategi untuk keunggulan kompetitif



Gambar 2. Tiga Peran Utama Sistem Informasi

Sumber: O'Brien (2010)

2.1.1. Teknologi Informasi

a. Definisi Teknologi Informasi

Teknologi Informasi biasa disebut TI, IT (Information Technology) atau Infotech. Berbagai definisi teknologi informasi telah diutarakan oleh beberapa ahli, diantaranya :

1. *Haag dan Keen (1996), Teknologi Informasi adalah seperangkat alat yang membantu pengguna bekerja dengan informasi dan melakukan tugas-tugas yang berhubungan dengan pemrosesan informasi.*
2. *Martin (1999), Teknologi Informasi tidak hanya terbatas pada teknologi komputer (perangkat keras atau lunak) yang digunakan untuk memproses dan menyimpan informasi, melainkan juga mencakup teknologi komunikasi untuk mengirimkan informasi.*
3. *Williams dan Swayer (2003), Teknologi Informasi adalah teknologi yang menggabungkan komputasi (komputer) dengan jalur komunikasi berkecepatan tinggi yang membawa data, suara dan video.*

Dari definisi diatas terlihat bahwa teknologi informasi baik secara implisit maupun eksplisit tidak sekedar berupa teknologi komputer, tetapi juga teknologi telekomunikasi. Dengan kata lain, yang disebut teknologi informasi adalah gabungan antara teknologi komputer dan telekomunikasi.

2.1.2. Pengelompokan Teknologi Informasi

Telah diketahui bahwa teknologi informasi mencakup teknologi komputer dan teknologi komunikasi. Lebih rinci, teknologi informasi dapat dikelompokan

menjadi 6 teknologi, yakni teknologi komunikasi, teknologi masukan, teknologi perangkat lunak, teknologi penyimpanan, dan teknologi mesin pemroses.

1. Teknologi Komunikasi
2. Teknologi Masukan

Teknologi masukan (*input technology*) adalah teknologi yang berhubungan dengan peralatan untuk memasukkan data ke dalam sistem komputer. Piranti masukan yang lazim dijumpai dalam sistem komputer berupa keyboard dan mouse.

3. Teknologi Mesin Pemroses

Mesin Pemroses (*processing machine*) lebih dikenal dengan sebutan CPU (*Central Processing Unit*), mikroprosesor, atau prosesor. Contoh prosesor yang terkenal saat ini, antara lain adalah Intel dan AMD.

4. Teknologi Penyimpanan

Teknologi penyimpanan dibedakan menjadi dua kelompok, yaitu memori internal dan penyimpanan eksternal. Memori internal (biasa juga disebut main memory atau memori utama) berfungsi sebagai pengikat sementara baik bagi data, program, maupun informasi ketika proses pengolahannya dilaksanakan oleh CPU. Dua contoh memori internal yaitu ROM dan RAM. ROM (*Read Only Memory*) adalah memori yang hanya bisa dibaca, sedangkan RAM (*Read Access Memory*) adalah memori yang isinya bisa diperbaharui.

Penyimpanan eksternal (*external storage*) dikenal juga dengan sebutan penyimpanan sekunder. Penyimpanan eksternal adalah segala piranti yang berfungsi untuk menyimpan data secara permanen. Pengertian permanen disini

berarti bahwa data yang terdapat pada penyimpanan akan tetap terpelihara dengan baik sekalipun komputer sudah dalam keadaan mati (tidak mendapat aliran listrik). Harddisk, disket, dan flashdisk adalah contoh penyimpanan eksternal.

5. Teknologi Keluaran

Teknologi keluaran (*output technology*) adalah teknologi yang berhubungan dengan segala piranti yang berfungsi untuk menyajikan informasi hasil pengolahan sistem. Layar dan monitor dan printer merupakan piranti yang biasa digunakan sebagai piranti keluaran.

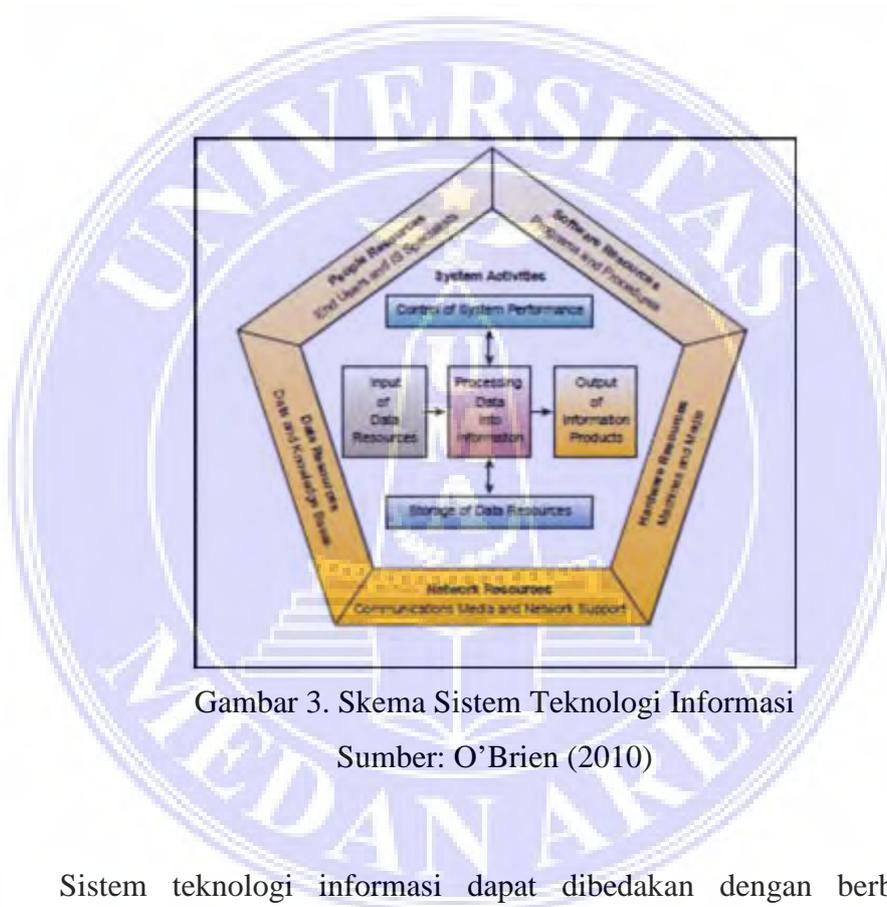
6. Teknologi Perangkat Lunak

Perangkat lunak (*software*) atau dikenal juga dengan sebutan program. Tentu saja untuk mengerjakan tugas komputer, diperlukan perangkat lunak sendiri. Sebagai contoh Microsoft Word merupakan contoh perangkat lunak pengolah kata yang berguna untuk membuat dokumen, sedangkan Adobe Photoshop adalah perangkat lunak yang berguna untuk mengolah gambar.

2.1.3. Komponen Sistem Teknologi Informasi

Yang dimaksud dengan sistem teknologi informasi adalah sistem yang terbentuk sehubungan dengan penggunaan teknologi informasi. Suatu sistem teknologi informasi pada dasarnya tidak hanya mencakup hal-hal yang bersifat fisik, seperti komputer dan printer, tetapi juga mencakup hal-hal yang tidak terlihat secara fisik, yaitu piranti lunak dan yang lebih penting lagi adalah orang. Dengan kata lain, komponen utama sistem teknologi informasi adalah berupa:

1. Data
2. perangkat keras (hardware)\
3. perangkat lunak (software)
4. Perangkat Jaringan (netware)
5. orang (brainware)



Gambar 3. Skema Sistem Teknologi Informasi
Sumber: O'Brien (2010)

Sistem teknologi informasi dapat dibedakan dengan berbagai cara pengklasifikasian. Misalnya, menurut fungsi sistem (*embedded IT System*, *dedicated IT system*, dan *general purpose IT system*), menurut departemen atau perusahaan bisnis (sistem informasi akuntansi, sistem informasi pemasaran, sistem informasi produksi, dll), menurut dukungan terhadap level manajemen dalam perusahaan (sistem pemrosesan transaksi, sistem pendukung keputusan,

dan sistem informasi eksekutif), menurut ukuran dan menurut cara melayani permintaan (klien-server).

2.1.4. E-commerce

E-commerce adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan penjualan barang dan jasa melalui Internet. Dalam pengertian yang paling umum, hanya menciptakan situs Web yang mengiklankan dan mempromosikan produk dapat dianggap “e-commerce.” Dalam beberapa tahun terakhir, bagaimanapun e-commerce telah menjadi jauh lebih canggih. Bisnis e-commerce sekarang menawarkan toko online yang rumit di mana pelanggan dapat mengakses ribuan produk, pemesanan, pilih metode pengiriman yang diinginkan dan membayar untuk pembelian menggunakan kartu kredit mereka.

Sedangkan menurut *O'Brien (2011)*, *E-commerce adalah pembelian, penjualan, pemasaran, dan pelayanan produk, layanan, dan informasi melalui berbagai jaringan komputer. Banyak perusahaan sekarang menggunakan internet, intranet, extranet, dan jaringan lain untuk mendukung setiap langkah dari proses komersial, termasuk segala sesuatu dari dukungan iklan, penjualan, dan pelanggan di World Wide Web untuk keamanan Internet dan mekanisme pembayaran yang memastikan penyelesaian pengiriman dan proses pembayaran.*

Sebagai contoh, sistem e-commerce termasuk situs Web Internet untuk penjualan online, akses ke database persediaan ekstranet oleh pelanggan besar, dan

penggunaan intranet perusahaan dengan tenaga penjualan untuk mengakses catatan pelanggan untuk manajemen hubungan pelanggan.



Gambar 4. Framework untuk e-commerce

2.1.5. E- Business

e-Business atau Electronic business dapat didefinisikan sebagai aktivitas yang berkaitan secara langsung maupun tidak langsung dengan proses pertukaran barang dan/atau jasa dengan memanfaatkan internet sebagai medium komunikasi dan transaksi ,dan salah satu aplikasi teknologi internet yang merambah dunia bisnis internal, melingkupi sistem, pendidikan pelanggan, pengembangan produk, dan pengembangan usaha. Secara luas sebagai proses bisnis yang bergantung pada sebuah sistem terotomasi. Pada masa sekarang, hal ini dilakukan sebagian besar melalui teknologi berbasis web memanfaatkan jasa internet. Terminologi ini pertama kali dikemukakan oleh Lou Gerstner, CEO dari IBM.

Marketspace adalah arena di internet, tempat bertemunya calon penjual dan calon pembeli secara bebas seperti layaknya di dunia nyata (marketplace). Mekanisme

yang terjadi di marketpace pada hakekatnya merupakan adopsi dari konsep “pasar bebas” dan “pasar terbuka”, dalam arti kata siapa saja terbuka untuk masuk ke arena tersebut dan bebas melakukan berbagai inisiatif bisnis yang mengarah pada transaksi pertukaran barang atau jasa. (<http://id.wikipedia.org/wiki/E-business>).

E-business adalah praktek pelaksanaan dan pengelolaan proses bisnis utama seperti perancangan produk, pengelolaan pasokan bahan baku, manufaktur, penjualan, pemenuhan pesanan, dan penyediaan servis melalui penggunaan teknologi komunikasi, komputer, dan data yang telah terkomputerisasi. (Steven Alter. Information System: Foundation of E-Business. Prentice Hall. 2002).

2.1.6. E-Government

E-government mengacu pada penggunaan teknologi informasi oleh pemerintahan, seperti menggunakan *intranet* dan *internet*, yang mempunyai kemampuan menghubungkan keperluan penduduk, bisnis dan kegiatan lainnya. Bisa merupakan suatu proses transaksi bisnis antara publik dengan pemerintah melalui sistem otomasi dan jaringan *internet*, lebih umum lagi dikenal sebagai *world wide web*.

Intinya *e-government* adalah penggunaan teknologi informasi yang dapat meningkatkan hubungan antara pemerintah dan pihak-pihak lain. Manfaat *e-government* yang dapat dirasakan antara lain:

1. Pelayanan servis yang lebih baik kepada masyarakat.

Informasi dapat disediakan 24 jam sehari, 7 hari dalam seminggu, tanpa arus

menunggu dibukanya kantor. Informasi dapat dicari dari kantor, rumah, tanpa harus secara fisik datang ke kantor pemerintahan.

2. Peningkatan hubungan antara pemerintah, pelaku bisnis, dan masyarakat umum.

Adanya keterbukaan (transparansi) maka diharapkan hubungan antara berbagai pihak menjadi lebih baik. Keterbukaan ini menghilangkan saling curiga dan kekesalan dari semua pihak.

3. Pemberdayaan masyarakat melalui informasi yang mudah diperoleh. Dengan adanya informasi yang mencukupi, masyarakat akan belajar untuk dapat menentukan pilihannya. Sebagai contoh, data-data tentang sekolah: jumlah kelas, daya tampung murid, *passing grade*, dan sebagainya, dapat ditampilkan secara *online* dan digunakan oleh orang tua untuk memilihkan sekolah yang pas untuk anaknya.

4. Pelaksanaan pemerintahan yang lebih efisien.

Sebagai contoh, koordinasi pemerintahan dapat dilakukan melalui e-mail atau bahkan *video conference*. Bagi Indonesia yang luas areanya sangat besar, hal ini sangat membantu. Tanya jawab, koordinasi, diskusi antara pimpinan daerah dapat dilakukan tanpa kesemuanya harus berada pada lokasi fisik yang sama. Tidak lagi semua harus terbang ke Jakarta untuk pertemuan yang hanya berlangsung satu atau dua jam saja.

Tuntutan masyarakat akan pemerintahan yang baik sudah sangat mendesak untuk dilaksanakan oleh aparatur pemerintah. Salah satu solusi yang diperlukan adalah keterpaduan sistem penyelenggaraan pemerintah melalui jaringan sistem

informasi *on-line* antar instansi pemerintah baik pusat dan daerah untuk mengakses seluruh data dan informasi terutama yang berhubungan dengan pelayanan publik.

Dalam sektor pemerintah, perubahan lingkungan strategis dan kemajuan teknologi mendorong aparat pemerintah untuk mengantisipasi paradigma baru dengan upaya peningkatan kinerja birokrasi serta perbaikan pelayanan menuju terwujudnya pemerintah yang baik (*good governance*). Hal terpenting yang harus dicermati adalah sektor pemerintah merupakan pendorong serta fasilitator dalam keberhasilan berbagai kegiatan pembangunan, oleh karena itu keberhasilan pembangunan harus didukung oleh kecepatan arus data dan informasi antar instansi agar terjadi keterpaduan sistem antara pemerintah dengan pihak penggunaan lainnya.

Upaya percepatan penerapan *e-government*, masih menemui kendala karena saat ini belum semua daerah menyelenggarakannya. Apalagi masih ada anggapan *e-government* hanya membuat *web site* saja, sosialisasinya tidak terlaksana dengan optimal. Namun berdasarkan Inpres, pembangunan sistem informasi pemerintahan terpadu ini akan terealisasi sampai tahun 2005 mendatang. Kendati demikian yang terpenting adalah menghapus opini salah yang menganggap penerapan *e-government* ini sebagai sebuah proyek, padahal merupakan sebuah sistem yang akan memadukan subsistem yang tersebar di seluruh daerah dan departemen.

2.2. Implementasi Sistem Informasi

Kebutuhan akan Sistem Informasi merupakan hal yang dianggap memiliki tingkat lebih tinggi dan aktif dibandingkan dengan data. Informasi yang diperoleh melalui suatu sistem dan teknologi merupakan suatu pengetahuan yang akan digunakan untuk pengambilan suatu keputusan.

Pada suatu sistem informasi terdapat komponen-komponen seperti :

1. Perangkat keras (hardware) : mencakup piranti-piranti fisik seperti komputer, server, dan printer.
2. Perangkat lunak (software) atau program : sekumpulan instruksi yang memungkinkan perangkat keras untuk dapat memproses data.
3. Prosedur : sekumpulan aturan yang dipakai untuk mewujudkan pemrosesan data dan keluaran yang dikehendaki.
4. Orang : semua pihak yang bertanggung jawab dalam pengembangan sistem informasi, pemrosesan, dan penggunaan keluaran sistem informasi.
5. Basis data (database) : sekumpulan tabel, hubungan, data grafis, dan lain-lain yang berkaitan dengan penyimpanan data.
6. Jaringan komputer dan komunikasi data: sistem penghubung yang memungkinkan sumber (resources) dipakai secara bersama atau diakses oleh sejumlah pemakai.

Dalam Tahapan Pembangunan Sistem Informasi. Sistem Informasi diperlukan untuk beberapa tahapan yang satu sama lain saling berkaitan dan

merupakan suatu siklus yang tidak pernah berhenti. Adapaun tahapan yang dilakukan adalah sebagai berikut :

A. Identifikasi

Pemahaman awal perlunya pembuatan sistem informasi dan permintaan formal untuk mengembangkan sistem informasi.

B. Inisiasi dan Perencanaan

Untuk menentukan spesifikasi kebutuhan dan untuk mengetahui bagaimana sistem informasi dapat membantu penyelesaian permasalahan. Pada tahap ini dibuat keputusan perlunya dibuat suatu aplikasi atau mengembangkan aplikasi yang sudah ada.

C. Analisis

Melakukan analisis untuk membuat spesifikasi dan mengstrukturkan kebutuhan pengguna serta menseleksi aplikasi lain yang sudah ada. Pada tahapan ini akan diperoleh spesifikasi fungsional sistem.

D. Perencanaan Logika

Mendapatkan dan menstrukturkan kebutuhan sistem informasi secara keseluruhan. Pada tahap ini akan diperoleh spesifikasi rinci data, laporan, tampilan, dan aturan pemrosesan.

E. Perancangan Fisik

Mengembangkan spesifikasi teknologi yang akan digunakan, pada tahap ini akan diperoleh struktur program dan basisdata, serta perancangan struktur fisik.

F. Implementasi

Pembuatan program dan basisdata, melakukan instal dan menguji sistem. Pada tahapan ini akan diperoleh program aplikasi dan dokumentasi.

G. Pemeliharaan

Melakukan pemantauan kegunaan dan fungsi sistem, serta melakukan audit sistem secara periodik.

2.2.1. Prinsip Pengembangan Sistem Informasi

Sewaktu Anda melakukan proses pengembangan sistem, beberapa prinsip harus tidak boleh dilupakan. Prinsip-prinsip ini adalah sebagai berikut ini:

1. Sistem yang dikembangkan adalah untuk manajemen.

Setelah sistem selesai dikembangkan, maka yang akan menggunakan informasi dari sistem ini adalah manajemen, sehingga sistem harus dapat mendukung, kebutuhan yang diperlukan oleh manajemen. Pada waktu Anda mengembangkan sistem, maka prinsip ini harus selalu diingat.

2. Sistem yang dikembangkan adalah investasi modal yang besar.

Sistem informasi yang akan Anda kembangkan membutuhkan dana modal yang tidak sedikit, apalagi dengan digunakannya teknologi yang mutakhir. Sistem yang dikembangkan ini merupakan investasi modal yang besar. Seperti halnya dengan investasi modal lainnya yang dilakukan oleh perusahaan, maka setiap investasi modal harus mempertimbangkan hal-hal berikut ini:

3. Semua alternatif yang ada harus diinvestigasi

Bila alternatif yang ada diabaikan dan sudah terlanjur menanamkan dana ke suatu proyek investasi tertentu, maka investor akan kehilangan kesempatan untuk menanamkan dananya ke investasi yang lain. Ekonom menyebut hal ini dengan istilah biaya kesempatan (opportunity cost). Misalnya Anda mempunyai dana sebesar Rp X,- dan bila di investasikan ke proyek A akan mendapatkan keuntungan sebesar Rp A,-, maka Rp A,- ini yang disebut dengan opportunity cost. Bila Anda tidak menginvestasikan dana Anda sebesar Rp X,- tersebut ke proyek A, tetapi ke proyek B, maka proyek B harus memberikan hasil lebih besar dari opportunity cost yang hilang akibat tidak diinvestasikan ke proyek A. oleh karena itu dari beberapa alternatif investasi yang ada harus di investigasi untuk menentukan alternatif yang terbaik atau yang paling menguntungkan.

4. Investasi yang terbaik harus bernilai.

Belum tentu alternatif terbaik merupakan investasi yang menguntungkan. Investasi terbaik ini memang menguntungkan dibandingkan dengan alternatif yang lainnya, tetapi untuk investasi terbaik ini sendiri harus juga diukur.

Investasi ini baru dikatakan menguntungkan bila bernilai yang artinya manfaat (benefit) atau hasil baliknya lebih besar dari biaya untuk memperolehnya (cost). Cost-benefit analysis atau cost-effectiveness analysis dapat digunakan untuk menentukan apakah proyek investasi tersebut bernilai atau tidak.

5. Sistem yang dikembangkan memerlukan orang-orang yang terdidik.

Manusia merupakan faktor utama yang menentukan berhasil tidaknya suatu sistem, baik dalam proses pengembangannya, penerapannya, maupun dalam proses operasinya. Oleh karena itu orang yang terlibat dalam pengembangan maupun penggunaan sistem ini harus merupakan orang yang terdidik tentang permasalahan-permasalahan yang ada dan terhadap solusi-solusi yang mungkin dilakukan. Terdidik disini bukan berarti harus secara formal duduk di perguruan tinggi, tetapi dapat dilakukan secara latihan kerja (on the job training). Analisis sistem harus mempunyai pendidikan terhadap masalah yang dihadapinya. Tidaklah mungkin seorang analis sistem akan mengembangkan suatu sistem informasi bisnis tanpa mempunyai pengetahuan sedikitpun tentang bisnis atau akan mengembangkan sistem informasi akuntansi tanpa mengetahui pengetahuan sedikitpun tentang akuntansi dan teknologi komputer. Bagaimana mungkin nantinya analis sistem ini akan berkomunikasi dengan manajemen dan programmer yang akan membuat programnya. Demikian juga dengan pemakai sistem harus merupakan orang yang terdidik tentang sistem ini dan dapat dilakukan dengan memberikan on-the-job training kepada mereka tentang cara menggunakan sistem yang diterapkan.

2.3. Tahapan Kerja Dan Proses Pengembangan Sistem.

Proses pengembangan sistem umumnya melibatkan beberapa tahapan kerja dan melibatkan beberapa personil dalam bentuk suatu team untuk mengerjakannya. Pengalaman menunjukkan bahwa tanpa adanya perencanaan dan koordinasi yang baik, maka proses pengembangan sistem tidak akan berhasil dengan memuaskan. Untuk maksud ini sebelum proses pengembangan sistem dilakukan, maka harus dibuat terlebih dahulu skedul kerja yang menunjukkan tahapan-tahapan kerja dan tugas-tugas pekerjaan yang akan dilakukan, sehingga proses pengembangan sistem dapat dilakukan dan selesai dengan berhasil sesuai dengan waktu dan anggaran yang direncanakan. Siklus atau Daur Hidup Pengembangan Sistem (Systems Development Life Cycle atau SDLC) umumnya menunjukkan tahapan-tahapan kerja dan tugas-tugas kerja yang harus dilakukan. Beberapa methodology pengembangan sistem juga menyediakan lebih terinci konsep kerja yang harus dilakukan dalam proses pengembangan sistem.

1. Proses Pengembangan Sistem Tidak Harus Urut.

Prinsip ini kelihatannya bertentangan dengan prinsip nomor 4, tetapi tidaklah sedemikian. Tahapan kerja dari pengembangan sistem di prinsip nomor 4 menunjukkan langkah-langkah yang harus dilakukan secara bersama-sama. Ingatlah waktu adalah uang. Misalnya di dalam pengembangan sistem, perancangan output merupakan tahapan yang harus dilakukan sebelum melakukan perancangan file. Ini tidak berarti bahwa semua output harus dirancang semuanya

terlebih dahulu baru dapat melakukan perancangan file, tetapi dapat dilakukan secara serentak, yaitu sewaktu proses pengadaan hardware.

2. Jangan Takut membatalkan proyek.

Umumnya hal ini merupakan pantangan untuk membatalkan suatu proyek yang sedang berjalan. Keputusan untuk meneruskan suatu proyek atau membatalkannya memang harus dievaluasi dengan cermat. Untuk kasus-kasus yang tertentu, dimana suatu proyek terpaksa harus dihentikan atau dibatalkan karena sudah tidak layak lagi, maka harus dilakukan dengan tegas. Keraguan untuk terus melanjutkan proyek yang tidak layak lagi karena sudah terserapnya dana kedalam proyek ini hanya akan memubang dana yang sia-sia. Ekonom menyebut dana yang sudah terserap ini dengan istilah sunk cost dan sunk cost ini tidak relevan untuk digunakan sebagai dasar pengambilan keputusan, karena biaya ini sudah tidak dapat ditarik kembali. Jika proyek yang tidak layak masih terus dilanjutkan lagi, maka dana berikutnya yang terserap akan sia-sia.

3. Dokumentasi harus ada untuk pedoman dalam pengembangan sistem.

Kegagalan untuk membuat suatu dokumentasi kerja adalah salah satu hal yang sering terjadi dan merupakan kesalahan kritis yang dibuat oleh analis sistem. Banyak analis sistem yang membicarakan pentingnya dokumentasi. Mereka membuat dokumentasi hasil dari analisis setelah mereka selesai mengembangkan sistemnya dan bahkan ada yang tidak membuat dokumentasi ini. Dokumentasi ini seharusnya dibuat pada waktu proses dari pengembangan sistem itu sendiri masih

dalam proses, karena dokumentasi ini dapat dihasilkan dari hasil kerja tiap-tiap langkah di pengembangan sistem. Dokumentasi yang dibuat dan dikumpulkan selama proses dari pengembangan sistem dapat digunakan untuk bahan komunikasi antara analis sistem dengan pemakai sistem dan dapat digunakan untuk mendorong keterlibatan pemakai sistem.

2.4. Sistem Manajemen Keuangan Daerah

Pengertian sistem adalah suatu kerangka dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan yang disusun sesuai dengan suatu skema yang menyeluruh, untuk melaksanakan suatu kegiatan atau fungsi utama dari suatu organisasi, sedangkan prosedur-prosedur yang saling berhubungan disusun sesuai dengan skema yang menyeluruh adalah suatu urutan pekerjaan kerani (*clerical*), biasanya melibatkan beberapa orang dalam satu bagian atau lebih, disusun untuk menjamin adanya perlakuan yang seragam terhadap transaksi-transaksi yang terjadi dalam suatu organisasi (Baridzwan, 1988 : 3).

Menurut Jaya (1999 :11) keuangan daerah adalah seluruh tatanan, perangkat kelembagaan dan kebijaksanaan anggaran daerah yang meliputi pendapatan dan belanja daerah. Menurut Mamesah (1995 :16) keuangan daerah adalah semua hak dan kewajiban yang dapat dinilai dengan uang, demikian pula segala sesuatu baik berupa uang maupun barang yang dapat dijadikan kekayaan daerah sepanjang belum dimiliki/dikuasai oleh negara atau daerah yang lebih tinggi, serta pihak lain sesuai dengan ketentuan peraturan yang berlaku. Mardiasmo (2000 : 3) mengatakan bahwa dalam pemberdayaan pemerintah

daerah ini, maka perspektif perubahan yang diinginkan dalam pengelolaan keuangan daerah dan anggaran daerah adalah :

1. pengelolaan keuangan daerah harus bertumpu pada kepentingan publik (*public oriented*);
2. kejelasan tentang misi pengelolaan keuangan daerah pada umumnya dan anggaran daerah pada khususnya;
3. desentralisasi pengelolaan keuangan dan kejelasan peran para partisipan yang terkait dalam pengelolaan anggaran, seperti DPRD, KDH, Sekda dan perangkat daerah lainnya;
4. kerangka hukum dan administrasi atas pembiayaan, investasi dan pengelolaan keuangan daerah berdasarkan kaidah mekanisme pasar, value for money, transparansi dan akuntabilitas;
5. kejelasan tentang kedudukan keuangan DPRD, KDH dan PNS Daerah, baik ratio maupun dasar pertimbangannya;
6. ketentuan tentang bentuk dan struktur anggaran, anggaran kinerja, dan anggaran multi-tahunan;
7. prinsip pengadaan dan pengelolaan barang daerah yang lebih professional;
8. prinsip akuntansi pemerintah daerah, laporan keuangan, peran DPRD, peran akuntan publik dalam pengawasan, pemberian opini dan rating kinerja anggaran, dan transparansi informasi anggaran kepada publik;
9. aspek pembinaan dan pengawasan yang meliputi batasan pembinaan, peran asosiasi, dan peran anggota masyarakat guna pengembangan profesionalisme aparat pemerintah daerah;

10. pengembangan sistem informasi keuangan daerah untuk menyediakan informasi anggaran yang akurat dan pengembangan komitmen pemerintah daerah terhadap penyebaran informasi.

Pengelolaan keuangan daerah berarti mengurus dan mengatur keuangan daerah itu sendiri berdasarkan pada prinsip-prinsip menurut Devas, dkk (1989 : 279-280) adalah sebagai berikut.

1. Tanggung jawab (*accountability*). Pemerintah daerah harus mempertanggungjawabkan keuangannya kepada lembaga atau orang yang berkepentingan sah, lembaga atau orang itu adalah Pemerintah Pusat, DPRD, Kepala Daerah dan masyarakat umum.
2. Mampu memenuhi kewajiban keuangan. Keuangan daerah harus ditata dan dikelola sedemikian rupa sehingga mampu melunasi semua kewajiban atau ikatan keuangan baik jangka pendek, jangka panjang maupun pinjaman jangka panjang pada waktu yang telah ditentukan.
3. Kejujuran. Hal-hal yang menyangkut pengelolaan keuangan daerah pada prinsipnya harus diserahkan kepada pegawai yang benar-benar jujur dan dapat dipercaya.
4. Hasil guna (*effectiveness*) dan daya guna (*efficiency*). Merupakan tata cara mengurus keuangan daerah harus sedemikian rupa sehingga memungkinkan program dapat direncanakan dan dilaksanakan untuk mencapai tujuan pemerintah daerah dengan biaya yang serendah-rendahnya dan dalam waktu yang secepat-cepatnya.

5. Pengendalian. Aparat pengelola keuangan daerah, DPRD dan petugas pengawasan harus melakukan pengendalian agar semua tujuan tersebut dapat tercapai

