

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Arisan merupakan kegiatan mengumpulkan uang atau barang yang bernilai sama oleh beberapa orang kemudian diundi diantara mereka untuk menentukan siapa yang memperolehnya, undian dilaksanakan dalam sebuah pertemuan berkala sampai semua anggota memperolehnya. Arisan dalam masyarakat telah menjadi budaya yang telah melekat sejak lama, arisan juga mempunyai banyak manfaat sehingga kegiatan arisan masih terus di jalankan oleh masyarakat desa maupun kota. Beberapa diantara manfaat arisan yaitu sebagai wadah silaturahmi antar anggota arisan, karna arisan dalam pelaksanaan undian untuk mendapatkan nama yang akan menerima arisan tersebut haruslah dengan berkumpul, kemudian manfaat yang lain dari arisan tersebut adalah sebagai suntikan dana untuk modal usaha atau kebutuhan lainnya bagi penerima arisan.

Keluarga Pelajar dan Mahasiswa Indramayu yang biasa disebut KAPMI D.I Yogyakarta adalah sebuah organisasi mahasiswa daerah Indramayu yang berada di Yogyakarta. Arisan merupakan salah satu program kerja yang dilakukan KAPMI D.I

Yogyakarta dengan bertujuan untuk membantu ekonomi anggota serta salah satu cara untuk membuat anggota tetap berada dalam ikatan organisasi.

Sesuai dengan judul Aplikasi Arisan Keluarga Pelajar dan Mahasiswa Indramayu Berbasis Web, penelitian ini dilakukan untuk membangun aplikasi arisan KAPMI D.I Yogyakarta. Aplikasi yang akan dibangun ini untuk membantu KAPMI D.I Yogyakarta dalam mengelola kegiatan arisan KAPMI D.I Yogyakarta. Diharapkan aplikasi ini juga mampu meningkatkan efektifitas dan efisiensi KAPMI D.I Yogyakarta dalam mengelola arisan.

1.2 Rumusan Masalah

Kegiatan arisan di KAPMI D.I Yogyakarta sejauh ini dikerjakan dengan manual, apabila anggota KAPMI D.I Yogyakarta mendaftarkan diri untuk mengikuti arisan maka admin akan mencatatnya di buku, begitu juga dalam penyetoran arisan. Sedangkan undian dilakukan dengan cara memasukan nama anggota arisan kedalam gelas yang atasnya ditutup dengan kertas, selanjutnya kertas dikasih lubang agar gulungan kertas yang berisi nama anggota dapat keluar saat di kocok, anggota yang keluar namanya kemudian berhak menjadi penerima arisan.

Aplikasi arisan yang akan dibangun dalam penelitian dapat menggantikan buku dalam penyimpanan data, memasukan data anggota, memasukan data setoran, dan dapat melakukan undian acak yang akan diambil dari database anggota arisan.

1.3 Ruang Lingkup

Agar dapat mencapai sasaran dan tujuan yang diharapkan maka diberikan batasan masalah sebagai berikut :

1. Aplikasi ini membantu dalam mengelola data arisan KAPMI D.I Yogyakarta.
2. Aplikasi ini membantu menyimpan data anggota, data setoran, dan data penerima arisan.
3. Aplikasi ini membantu mengacak nomor anggota arisan dan akan menghasilkan satu nomor dari anggota arisan yang akan menjadi penerima arisan.
4. Anggota arisan adalah anggota KAPMI D.I Yogyakarta.
5. Apabila hasil undian keluar nomor dari anggota yang tidak hadir dalam pertemuan arisan maka undian akan di ulang sampai menghasilkan nomor anggota yang hadir.
6. Aplikasi akan menyimpan anggota yang sudah mendapatkan arisan.
7. Aplikasi akan menampilkan informasi kegiatan yang akan dilakukan KAPMI D.I Yogyakarta.

1.4 Tujuan

Penelitian dilakukan untuk membangun aplikasi yang akan digunakan membantu mengelola arisan di KAPMI D.I Yogyakarta secara komputerisasi. Aplikasi yang akan dibangun diharapkan mengganti aktifitas transaksi dalam arisan, seperti mencatat data anggota dan mencatat setoran arisan yang menggunakan buku secara manual.

Dengan aplikasi yang akan dibangun ini, diharapkan kegiatan arisan lebih mudah dikelola, karna pencatatan tidak lagi dilakukan dalam buku, melainkan sudah tersedia dalam aplikasi dan disimpan dalam database. Selain mencatat data anggota dan setoran arisan, aplikasi juga dapat melakukan undian secara acak untuk mendapatkan nama anggota yang akan mendapatkan arisan.