

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada saat ini teknologi informasi (TI) dalam suatu perusahaan atau instansi merupakan hal yang tidak bisa dipisahkan. Perusahaan atau instansi menerapkan teknologi informasi untuk menunjang kinerja operasional. Teknologi informasi memberikan banyak manfaat bagi perusahaan atau instansi diantaranya: pengakesan, pengiriman, penyimpanan dan pengelolaan informasi atau data menjadi lebih cepat. Hal tersebut menempatkan TI sebagai sumber daya yang sangat penting untuk dikelola secara baik dan benar. Untuk memastikan bahwa TI berjalan dengan baik, maka diperlukan suatu kontrol yaitu dengan menghadirkan konsultan audit khususnya auditor sistem informasi.

Auditor melakukan pengambilan data terhadap suatu perusahaan atau instansi untuk mengevaluasi dan mencari temuan. Ironisnya, meskipun teknologi informasi sudah umum dalam dunia bisnis tapi kondisi di lapangan tidak banyak para auditor sistem informasi yang bisa memanfaatkan akses peranan teknologi informasi dalam mengaudit sistem informasi dikarenakan *brainware* di lingkungan auditor sistem informasi yang mengenal teknologi informasi masih relatif sedikit, dalam memenuhi kebutuhan audit peluang ini masih jarang dilirik oleh para *programmer* sehingga, walaupun ada *software* tersebut relatif mahal (Adiono dan Pratiwi, 2012). Proses pengambilan data audit yang berlangsung masih dilakukan dengan cara konvensional (tidak terkomputersisasi) seringkali menemui kendala yang mengakibatkan kurangnya efektivitas dan efisiensi dalam proses *auditing*. Menurut (Pibriana dan Ricoida, 2018) kendala yang muncul dalam proses *auditing* antara lain: sulitnya untuk mendistribusikan dokumen-dokumen yang terkait dengan unit tertentu yang dibutuhkan oleh seorang auditor untuk mengaudit, membutuhkan waktu yang cukup lama dalam merekap dan menganalisis hasil audit untuk dilakukan pelaporan serta kesulitan saat melakukan monitoring hasil audit.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penulis hendak membuat aplikasi berbasis android dengan judul “*Computer Assisted Audit Techniques (CAAT) untuk Pengambilan Data Proyek Audit Bidang Application Control (Studi Kasus COBIT 4.1)*”. COBIT dipilih karena mempunyai kompromi antara dimensi vertikal dan horisontal yang lebih baik dibandingkan

standar-standar yang lainnya (Kaban, 2009). Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi suatu solusi yang dapat memberikan efektivitas serta efisiensi dalam proses *auditing*.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana membangun suatu aplikasi yang dapat menjadikan proses pengambilan data audit menjadi lebih efektif dan efisien ?

1.3 Batasan Masalah

Peneliti membatasi batasan-batasan masalah yang diteliti sebagai berikut :

1. Metode pengambilan data audit yang dapat auditor gunakan dengan aplikasi ini adalah : *interview*, observasi dan kuisioner.
2. Pada *form* pengambilan data audit kuisioner menggunakan skala likert.
3. Tidak menyediakan fitur komunikasi antara auditor lapangan dengan auditor kantor dan ketua auditor.
4. Aplikasi ini mengadopsi *framework* COBIT 4.1 sebagai *guideline*.

1.4 Tujuan Penelitian

Meningkatkan efektifitas dan efisiensi pengambilan data audit (audit data lapangan).

1.5 Manfaat Penelitian

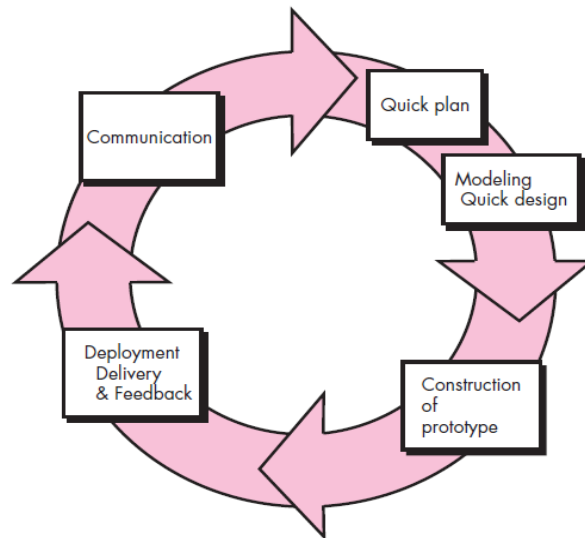
Manfaat yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Menjadikan pengambilan data audit menjadi efektif dan efisien.
2. Meminimalisir hilangnya data audit.
3. Meminimalisir kesalahan dalam pengambilan data audit.
4. Memudahkan auditor dalam melakukan pengambilan data audit.

1.6 Metodologi Penelitian

1.6.1 Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam penelitian ini adalah *prototype*. Metode pengembangan sistem model *prototype* merupakan salah satu metode pengembangan perangkat lunak yang banyak digunakan. Metode prototipe ini mampu menawarkan pendekatan yang terbaik dalam hal kepastian terhadap efisiensi algoritma, kemampuan penyesuaian diri dari sebuah sistem operasi atau bentuk-bentuk yang harus dilakukan oleh interaksi manusia dengan mesin. (Pressman, 2010:40)



Gambar 1.1 *Prototyping Paradigma*

Sumber: Pressman (2010)

Berikut adalah tahapan-tahapan metode *prototype* yang mengadopsi penafsiran (Pressman, 2010) pada Gambar 1.1:

1. *Communication*

Tahap ini merupakan tahap awal dengan melakukan analisis mengenai kebutuhan-kebutuhan pengguna.

2. *Quick Plan and Modeling Quick Design*

Setelah aspek-aspek kebutuhan sistem diketahui, sistem akan dimodelkan dengan *Quick Plan* yang merupakan dasar dari pengembangan *prototype*.

3. *Construction of Prototype*

Hasil dari “perancangan kilat” kemudian akan dikonstruksi kedalam bentuk *prototype*.

4. *Deployment Delivery & Feedback*

Prototype yang sudah dibuat kemudian diserahkan kepada pengguna untuk dilakukan evaluasi. Iterasi terjadi sampai kebutuhan pengguna terpenuhi.

1.7 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi penjelasan mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan tentang teori-teori yang mendasari masalah dalam penelitian ini.

BAB III METODOLOGI

Bab ini menguraikan tentang metode yang digunakan dalam penulis. Dalam melakukan pencarian data maupun dalam melakukan pengembangan sistem.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi pembahasan

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisi kesimpulan dari pembahasan pada bab-bab sebelumnya dan saran untuk pengembangan selanjutnya.