

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada akhir abad ke-20 ini, komputer telah mengubah akuntansi secara drastis. Tugas yang tadinya dikerjakan dengan tangan sekarang dikerjakan dengan komputer dengan lebih cepat dan tepat. Penggunaan komputer pribadi dan banyaknya perangkat lunak di bidang akuntansi mempermudah pemahaman orang-orang mengenai akuntansi. Tambahan lagi dengan peralatan telekomunikasi yang canggih menyebabkan orang-orang dapat memperoleh data dari berbagai belahan dunia dengan mudah.

Di Indonesia, Komite Prinsip Akuntansi Indonesia merumuskan Standar Akuntansi untuk disahkan oleh Pengawas Pusat Ikatan Akuntan Indonesia (IAI) sebagai Standar Akuntansi Keuangan (SAK). SAK merupakan pedoman akuntansi yang paling penting. Laporan keuangan yang dikeluarkan pihak ekstern harus sesuai dengan SAK.

Suatu survei baru-baru ini menunjukkan keyakinan para manajer bahwa pelajaran akuntansi akan lebih berguna bagi mahasiswa dibandingkan dengan subjek-subjek bisnis lainnya. Beberapa survei lain menunjukkan bahwa mereka yang terlatih dalam bidang akuntansi dan keuangan, biasanya akan lebih cepat menanjak karirnya ke puncak organisasi, dibandingkan dengan mereka yang terlatih dibidang-bidang lainnya. Pada kenyataannya, akuntansi memang suatu subjek yang penting.

Dengan akuntansi perkembangan perusahaan bisa diikuti dari waktu ke waktu, keuntungan ataupun kerugian dapat dideteksi, sehingga jika perusahaan merugi bisa segera dicari penyebabnya dan ditanggulangi, sedangkan jika mendapat keuntungan perusahaan bisa mengembangkannya untuk perluasan usaha. Oleh karena itu kegiatan akuntansi sangat dibutuhkan oleh setiap perusahaan baik perusahaan kecil apalagi perusahaan besar, baik pada perusahaan yang berorientasi keuntungan maupun perusahaan non laba.

Pemrograman Sistem Pakar merupakan salah satu perangkat lunak (software) yang digunakan dalam riset ilmu pengetahuan dan teknologi, penerapan dasar ilmu juga dapat digunakan untuk menganalisa suatu fakta penelitian (Research fact). Sistem pakar ini digunakan untuk memecahkan dan mencari solusi akhir dari suatu masalah sesuai dengan data-data dan fakta-fakta yang ada dan dapat diimplementasikan. Dalam ilmu komputer, banyak ahli yang berkonsentrasi pada pengembangan system pakar. Sistem pakar adalah program komputer yang menirukan penalaran seorang pakar dengan keahlian pada suatu wilayah pengetahuan tertentu (Turban 1995). Permasalahan yang ditangani seorang pakar bukan hanya permasalahan yang mengandalkan algoritma, namun terkadang juga masalah yang sulit dipahami. Permasalahan tersebut dapat diatasi dengan seorang pakar dengan pengetahuan dan pengalamannya. Oleh karena itu sistem pakar dibangun berdasarkan algoritma tertentu tetapi berdasarkan basis pengetahuan dan aturan.

Dengan latar belakang masalah tersebut maka penulis tertarik untuk menyajikan judul: "**Analisis dan Perancangan Sistem Pakar Akuntansi**"

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas, dapat dirumuskan:

1. Bagaimana penerapan teknologi sistem pakar pada bidang akuntansi terutama dalam pemberian pengetahuan.
2. Bagaimana merepresentasikan hal-hal mengenai akuntansi.
3. Bagaimana menganalisa dan merancang sistem pakar akuntansi.

1.3 Batasan Masalah

Untuk menganalisis masalah dalam penelitian ini, maka perlu dibuat suatu batasan masalah agar persoalan yang dihadapi lebih terarah dan dapat dicari pemecahan masalah yang optimal. Beberapa pembahasan masalah yang perlu dibuat sbb:

1. Penerapan teknologi sistem pakar pada bidang akuntansi terutama dalam pemberian pengetahuan berisi definisi penting dalam akuntansi, prinsip-prinsip, fungsi, manfaat, profesi dan bidang-bidang akuntansi, sistem akuntansi yang baik, perkembangan akuntansi yang ada di Indonesia, serta pengendalian internal dalam transaksi.
2. Merepresentasikan hal-hal mengenai akuntansi berupa konsultasi (tanya jawab) yang berkaitan dengan masalah persamaan akuntansi, buku besar, jurnal dan posting, jurnal penyesuaian, neraca lajur, dan jurnal penutupan.

Menganalisa dan merancang sistem pakar akuntansi meliputi analisis perbandingan laporan keuangan, ratio, sumber dan penggunaan modal kerja,

sumber dan penggunaan kas, break event, perubahan laba kotor, kredit dan penilaian laporan keuangan.

4. Dalam perancangan sistem pakar menggunakan pemrograman dengan bahasa Visual Basic serta menggunakan database Ms Access sebagai penyimpan data.
5. Dalam merepresentasi pengetahuan menggunakan teknik semantic network dan menggunakan metode inferensi rumit balik (backward chaining).
6. Jenis-jenis masalah disesuaikan dengan keterangan pakar atas nama Dra. Sri Hermuningsih, MM, internet dan buku.
7. User dapat berupa orang awam untuk menambah pengetahuan tentang akuntansi dan para akuntan untuk membantu dalam menganalisis akuntansi.

1.4 Tujuan Penulisan Skripsi

Adapun tujuan penulisan skripsi ini adalah mampu menganalisis dan merancang Sistem pakar yang dapat mengetahui dan mengerti hal-hal yang berkaitan dengan akuntansi.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat:

1. Membantu dan memberikan kemudahan bagi user dalam belajar dan melakukan akuntansi.
2. Membantu user untuk meningkatkan kemampuan mereka dalam pengambilan keputusan.
3. Memudahkan user untuk memperoleh informasi atau pengetahuan yang berhubungan dengan akuntansi.

1.6 Metodologi Penelitian

Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini meliputi metode pengumpulan data dan metode pengembangan sistem yaitu:

1. Pengumpulan Data

- Studi literatur

Metode ini dilakukan dengan cara mengambil dan mengumpulkan data-data dari studi pustaka maupun artikel yang berhubungan dengan permasalahan.

- Browsing Internet

Metode ini dilakukan dengan cara mengambil data dari internet yang berhubungan dengan permasalahan.

2. Pengembangan sistem

Sebuah model pengembangan perangkat lunak digunakan secara sekuensial seperti waterfall, dimana satu tahap dilakukan setelah tahap sebelumnya selesai dilaksanakan. Adapun model ini dimulai dari tahap:

- **Analisis**, pada tahap ini melakukan analisis sistem yang akan dibangun
- **Desain**, pada tahap ini melakukan pembuatan tabel aturan, membuat basis pengetahuan serta membuat interface (antarmuka).
- **Coding**, pada tahap ini merupakan proses mengubah desain menjadi bahasa pemrograman.
- **Testing**, pada tahap ini melakukan pengujian dari perangkat lunak.
- **Implementasi**, hasil perancangan dengan menggunakan bahasa pemrograman yang nantinya akan digunakan pada penerapan sistem.

1.7 Sistematika Penulisan

Menjelaskan mengenai pokok-pokok dari bahasan tiap-tiap bab yang saling berkaitan. Adapun penjelasan dari bab tersebut antara lain:

Bab 1 Pendahuluan

Pada bab ini akan dibahas mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan masalah, manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan skripsi.

Bab 2 Landasan Teori

Pada bab ini akan menjelaskan teori yang mendasari penyusunan skripsi. Adapun yang dibahas dalam bab ini adalah hal-hal yang berhubungan dengan sistem pakar dan akuntansi serta software yang dipakai (Visual Basic dan Ms Access).

Bab 3 Analisis dan Perancangan Sistem

Pada bab ini akan menjelaskan analisis mengenai hal-hal yang berkaitan dengan akuntansi, dan membahas tentang perancangan sistem pakar, serta pengembangan user interface.

Bab 4 Hasil dan Pembahasan

Pada bab ini akan menjelaskan mengenai hasil program dan pembahasan tentang pengujian program.

Bab 5 Penutup

Pada bab ini akan memberikan kesimpulan dari program analisis dan perancangan yang dibuat, serta memberikan saran-saran mengenai " Analisis dan Perancangan Sistem Pakar Akuntansi".