

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Museum Batik Yogyakarta adalah suatu bentuk badan usaha dibidang ilmu pengetahuan batik serta penjualan *souvenir* batik dimana kegiatan pokoknya menjual *souvenir* dan *tour* pengetahuan tentang batik yang terletak di Jalan Dr Sutomo No. 13 A, Bausasran, Danurejan, Bausasran, Danurejan, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta 55211. Dalam kegiatan operasional usahanya Museum Batik Yogyakarta melakukan transaksi jual beli *souvenir* langsung kepada para pengunjungnya. Akan tetapi, setiap transaksi yang telah dilakukan mereka hanya menerbitkan bukti transaksi berupa nota ataupun faktur atas pembelian *souvenir* tersebut. Kemudian bukti transaksi harian yang telah diterbitkan oleh karyawan diserahkan ke bagian atau divisi akuntansi untuk dilakukan pencatatan akuntansi sehingga menghasilkan laporan keuangan dari transaksi yang ada. Museum Batik Yogyakarta dalam melakukan pengolahan data terdapat masalah dan tidak adanya pencatatan keuangan. Yang disebabkan karena semua pencatatan data maupun transaksi masih dilakukan secara manual. Untuk menghasilkan informasi pendapatan dari penjualan *souvenir*, saat ini Museum Batik Yogyakarta hanya mengandalkan catatan manual tersebut, tanpa mengetahui arus keuangan, mengakibatkan informasi yang dihasilkan kurang akurat.

Pencatatan manual ini biasanya memakan waktu sedikit lebih lama yaitu 2 hari dalam hal penjurnalan.

Sistem Informasi Akuntansi (SIA) juga merupakan suatu dampak perkembangan ilmu dan teknologi, dimana pencatatan akuntansi secara manual sekarang digantikan oleh computer untuk mendapatkan informasi. Untuk mendapatkan informasi yang lebih cepat, maka dengan menggunakan SIA akan mempersingkat waktu dalam pencatatan dan penjurnalan. Dengan menggunakan aplikasi dimaksudkan agar Museum Batik Yogyakarta dapat mengetahui informasi arus keuangan dalam jurnal akuntansi dan laporan keuangan. Dengan hal tersebut, pemilik Museum Batik Yogyakarta dapat mengetahui apakah bisnis nya mengalami kemajuan atau kemunduran, dan pada akhirnya pemilik dapat mengambil keputusan atas informasi yang didapatkan.

Berdasarkan uraian diatas, permasalahan yang terdapat pada Museum Batik Yogyakarta dapat diminimalisir atau dapat diatasi dengan membuat sistem informasi akuntansi transaksi penjualan *souvenir* di Museum Batik Yogyakarta. Dengan sistem informasi akuntansi yang akan dibangun tersebut diharapkan mampu menyelesaikan masalah-masalah yang ada dalam pengelolaan keuangan di Museum Batik Yogyakarta.

1.2 Rumusan Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas maka masalah pokok yang hendak dideskripsikan adalah : Bagaimana membuat

sistem informasi akuntansi transaksi penjualan *souvenir* di Museum Batik Yogyakarta?

1.3 Batasan Penelitian

Beberapa batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Sistem informasi memproses data transaksi penjualan dari bukti transaksi sebagai input ke dalam jurnal umum dan ayat jurnal penyesuaian untuk kemudian diproses menjadi laporan-laporan akuntansi yang terdiri dari laporan jurnal, laporan jurnal pembelian, laporan jurnal penjualan, laporan penjualan, laporan pembelian, laporan barang dan laporan keuangan yang meliputi laporan laba rugi.
2. Sistem informasi yang dibuat dengan bahasa pemrograman Java dan MySQL.
3. Perancangan sistem dengan menggunakan NetBeans IDE 8.2.

1.4 Maksud Penelitian

Adapun maksud dari penelitian ini adalah merancang dan membuat sistem informasi akuntansi transaksi penjualan *souvenir* di Museum Batik Yogyakarta sehingga Museum Batik Yogyakarta memiliki proses pelaporan secara otomatis dari kas masuk sampai laporan keuangan.

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini dimaksudkan untuk merancang dan membuat sistem informasi akuntansi transaksi penjualan *souvenir* di

Museum Batik Yogyakarta sehingga sistem akan mempunyai kemampuan

:

1. Tersedianya proses penjurnalan laporan keuangan yang dapat disajikan dalam waktu minimal 2 menit.
2. Memudahkan pembuatan laporan keuangan secara otomatis.

1.6 Metodologi Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Peneliti menjabarkan berbagai cara memperoleh data-data yang digunakan untuk kebutuhan penelitian, metode yang digunakan yaitu:

1. Metode Observasi

Dalam hal ini, pengamatan dilakukan langsung pada Museum Batik Yogyakarta. Data yang didapat diantaranya:

- a. Profil Museum Batik Yogyakarta
- b. Struktur Organisasi
- c. Sarana yang dimiliki

2. Metode Wawancara

Data yang diperoleh dari metode wawancara sebagai berikut :

- a. Kategori barang
- b. Data karyawan
- c. Harga barang yang dijual
- d. Kas masuk perbulan

3. Metode Studi Pustaka

Studi pustaka yaitu Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan penelaahan terhadap berbagai buku, *literatur*, catatan, serta berbagai laporan yang berkaitan dengan masalah yang ingin dipecahkan.

1.6.2 Metode Pengembangan Sistem

Untuk metode pengembangan sistem peneliti menggunakan *System Development Life Cycle* (SDLC). Pengertian dari *System Development Life Cycle* (SDLC) adalah proses pembuatan dan perubahan sistem serta model dan metodologi yang digunakan untuk mengembangkan sistem-sistem tersebut. Konsep ini umumnya merujuk pada sistem computer atau informasi. SDLC juga merupakan pola yang diambil untuk mengembangkan sistem perangkat lunak, yang terdiri dari tahap-tahap :

1. Rencana (*planning*)

Aktivitas yang meliputi pengembangan ini yaitu :

- a. Membuat SIA untuk digunakan di Museum Batik Yogyakarta.
- b. Mencari masalah-masalah yang ada pada objek.
- c. Mengimplementasikan sistem supaya mampu menyelesaikan masalah yang ada.

2. Analisa (*analysis*)

Pada tahap ini dilakukan identifikasi masalah menggunakan metode analisis PIECES. Selain itu juga terdapat analisis kebutuhan dan analisis kelayakan. Analisis kebutuhan antara lain mencakup kebutuhan fungsional dan non fungsional. Analisis

kelayakan mencakup kelayakan operasional, kelayakan jadwal, dan kelayakan ekonomis.

3. Desain (*design*)

Aktivitas-aktivitas yang dilakukan sebagai berikut :

- a. Menganalisa data dan membuat skema database dengan menggunakan *Entity Relationship Diagram* (ERD).
- b. Menggunakan *Unified Modeling Language* (UML) untuk membuat pemodelan sistem.
- c. Merancang user interface.

4. Implementasi (*implementation*)

Dalam implementasi aktivitas yang dilakukan yaitu sebagai berikut :

- a. Membuat database menggunakan MySQL.
- b. Membuat user interface menggunakan NetBeans 8.2.

5. Pengujian (*testing*)

a. *Black Box Testing*

Digunakan untuk menguji fungsi-fungsi khusus dari perangkat lunak yang dirancang. Melakukan pengujian pada unit atau modul untuk mengamati hasilnya sesuai atau tidak sesuai dengan proses bisnis yang terjadi. Dari keluaran yang dihasilkan, kemampuan program dalam memenuhi kebutuhan pemakai dapat diukur sekaligus dapat diketahui kesalahannya.

b. *White Box Testing*

- Mengeksekusi pengulangan (*looping*) dalam batas-batas yang ditentukan.
- Menguji struktur data internal.

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan skripsi ini penulis membagi sistematika penulisan menjadi 5 (lima) bab diantaranya yaitu :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas latar belakang masalah yang menjadi dasar penelitian ini, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, manfaat, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang tinjauan pustaka dan teori-teori yang menjadi dasar dalam pelaksanaan penelitian.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas tentang gambar umum sistem Museum Batik Yogyakarta, analisis sistem, perancangan sistem, perancangan basis data, dan rancangan antarmuka sistem.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas tentang hasil implementasi perancangan sistem, pembahasan sistem, pengujian sistem, konversi sitem, dan pemeliharaan sistem.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan yang diperoleh dari pembahasan sistem informasi dan saran-saran.

