

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sebuah perusahaan bernama Studio Gurita Multimedia Yogyakarta tidak melakukan pembukuan pada setiap transaksi yang dilakukan perusahaan. Bukti transaksi yang tidak diarsipkan tersebut menyebabkan pihak internal perusahaan kesulitan dalam mencari data saat dibutuhkan. Perusahaan juga kesulitan saat ingin mengetahui posisi keuangan perusahaan. Bahkan untuk merekap data penjualan jasa tiap bulan kadang ada beberapa data yang tidak ditemukan bukti transaksinya.

Keadaan tersebut sangat membahayakan keuangan perusahaan, karena pada saat rekap bulanan data dapat dengan mudah dimanipulasi oleh oknum yang tidak bertanggung jawab. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, pihak perusahaan meminta penulis untuk dibuatkan sebuah sistem akuntansi. Menurut American Accounting Association (AAA), akuntansi merupakan seni pencatatan dalam proses mengidentifikasi, mengukur, dan melaporkan informasi ekonomi untuk memungkinkan dilakukannya penilaian serta pengambilan keputusan secara jelas dan tegas bagi pihak-pihak yang menggunakan informasi tersebut.

Ternyata masalah tidak sampai disitu saja, ada kendala lain yaitu keterbatasan pengetahuan karyawan tentang proses akuntansi. Oleh karena itu perusahaan bekerjasama dengan penulis mendesain sistem akuntansi dengan tampilan yang lebih mudah dimengerti untuk karyawan yang tidak paham proses akuntansi. Selain itu agar lebih fleksibel dalam pengaksesannya sistem akan dirancang dengan basis web karena sistem web based dirasa paling praktis digunakan. Sistem dapat dijalankan hanya dengan mekases dari web browser pada semua perangkat yang terkoneksi dengan internet, dimanapun, kapanpun, dengan sistem operasi apa saja, dan tanpa spesifikasi perangkat khusus juga tanpa harus melakukan penginstalan aplikasi. Teknik dasar pembangunan web ini menggunakan bahasa pemrograman PHP, HTML, CSS, dan JavaScript dengan database MySql.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang akan dijawab dalam penelitian ini dirumuskan dengan sebuah rumusan sebagai berikut :

Bagaiman perancangan Sistem Akuntansi pada Gurita Multimedia Yogyakarta?

1.3 Batasan Masalah

Dari sistem yang telah dibuat, penulis menentukan batasan-batasan masalah sebagai berikut :

1. Sistem Akuntansi ini dibuat custom disesuaikan dengan kebutuhan untuk Gurita Multimedia Yogyakarta sehingga tidak disarankan digunakan oleh perusahaan lain.
2. Sistem ini membantu Gurita Multimedia Yogyakarta untuk melakukan transaksi akuntansi, menyimpan data transaksi dan membuat laporan akuntansi tanpa harus memahami persamaan dasar akuntansi.
3. Sistem ini meliputi transaksi pemasukan perusahaan, pengeluaran perusahaan, perubahan modal, dan penggajian karyawan.
4. Data yang dikelola meliputi data login, data bonus, data gaji, data jabatan, data karyawan, data pelanggan, data produk, data profil, data rekening, data supplier, dan data transaksi. Data transaksi yang dikelola diantaranya data transaksi penjualan jasa, data transaksi penjualan asset, data transaksi piutang, data transaksi pembelian asset, data transaksi pembelian perlengkapan, data transaksi pembayaran hutang, data transaksi pembatyanan kebutuhan perusahaan, dan data transaksi jurnal umum manual.
5. Informasi yang dihasilkan oleh sistem ini diantaranya neraca saldo, laporan keuangan, buku besar, rekap data transaksi, rekap penjualan jasa, rekap piutang, dan rekap hutang, informasi data bonus, informasi data gaji, informasi data jabatan, informasi data karyawan, informasi data

pelanggan, informasi data produk, informasi data rekening, informasi data supplier dan informasi data transaksi.

6. Sistem dibangun berbasis web dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP, HTML, CSS, dan JavaScript dengan database MySQL.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang penulis lakukan adalah sebagai berikut :

1. Untuk membuat sebuah Sistem Akuntansi bagi Studio Gurita Multimedia Yogyakarta.
2. Membantu Studio Gurita Multimedia Yogyakarta yang masih awam dengan proses akuntansi agar lebih mudah membuat laporan keuangan.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yang penulis lakukan adalah :

1. Bagi Pihak Gurita Multimedia
Dengan dilakukannya penelitian ini, diharapkan dapat membantu pihak manajemen Studio Gurita Multimedia Yogyakarta untuk menertibkan administrasi terutama pada bagian akuntansi dan pembuatan laporan keuangan tanpa harus menambah karyawan yang berpengalaman dalam bidang akuntansi.
2. Bagi Pengembang Ilmu
Sistem ini dibuat untuk menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya yang akan mengembangkan sistem dengan tema yang sama ataupun dengan menggunakan bahasa pemrograman dan *framework* yang sama.
3. Bagi Penulis
Sebagai syarat memperoleh gelar Sarjana (S.kom) pada jurusan Sistem Informasi di Universitas AMIKOM Yogyakarta.
Untuk mengaplikasikan dan mengkombinasikan ilmu yang penulis dapatkan selama menempuh pendidikan di Universitas AMIKOM Yogyakarta dan SMK N 2 Semarang.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian adalah Rangkaian cara terstruktur atau sistematis yang digunakan oleh para peneliti dengan tujuan mendapatkan jawaban yang tepat atas apa yang menjadi pertanyaan pada objek penelitian. Atau secara mudahnya arti metode penelitian adalah upaya untuk mengetahui sesuatu dengan rangkaian sistematis.

Metode penelitian yang diterapkan pada penyusunan sistem ini adalah metode kualitatif dengan memanfaatkan *Action research* atau penelitian tindakan yang merupakan salah satu bentuk rancangan penelitian, dalam penelitian tindakan peneliti mendeskripsikan, menginterpretasi dan menjelaskan suatu situasi sosial pada waktu yang bersamaan dengan melakukan perubahan atau intervensi dengan tujuan perbaikan atau partisipasi. *Action research* dalam pandangan tradisional adalah suatu kerangka penelitian pemecahan masalah, dimana terjadi kolaborasi antara peneliti dengan *client* dalam mencapai tujuan.

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Penulis menjabarkan cara-cara memperoleh data-data yang digunakan untuk kebutuhan penelitian. Penulis mendeskripsikan proses pengumpulan data dan mengidentifikasi variabel yang diukur. Data yang diperoleh merupakan data yang sudah tersedia, apabila data yang dibutuhkan belum tersedia penulis mengobservasi kegiatan yang berlangsung pada perusahaan serta mengadakan sesi wawancara dengan pihak perusahaan.

1.6.1.1 Metode Observasi

Penulis menggunakan metode observasi yaitu metode pengumpulan data dengan cara mengadakan pengamatan secara langsung terhadap kegiatan yang dilakukan oleh objek penelitian, yang pada kasus ini adalah Studio Gurita Multimedia Yogyakarta.

1.6.1.2 Metode Wawancara

Metode wawancara adalah metode pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab secara langsung terhadap pihak - pihak yang terkait

dengan kegiatan pembukuan dan penyusunan laporan keuangan pada Studio Gurita Multimedia Yogyakarta.

1.6.2 Metode Analisis

Pada metode analisis, peneliti menggunakan metode SWOT untuk menganalisa permasalahan yang diteliti. SWOT adalah metode perencanaan strategis yang digunakan untuk mengevaluasi kekuatan (*strengths*), kelemahan (*weaknesses*), peluang (*opportunities*), dan ancaman (*threats*) dalam suatu proyek atau suatu spekulasi bisnis. Keempat faktor itulah yang membentuk akronim SWOT (*strengths, weaknesses, opportunities, dan threats*).

1.6.3 Metode Perancangan

Pada penelitian perancangan, peneliti menggunakan metode perancangan DFD (Data Flow Diagram) dan ERD (Entity Relationship Diagram)

1.6.4 Metode Implementasi

Pada tahap implementasi terdiri dari pengujian secara web *offline* pada aplikasi Xampp dengan Apache sebagai web server dan Mysql sebagai database server.

1.6.5 Metode Testing

Pada penelitian testing ini, peneliti menggunakan metode *white box testing* dan *black box testing* yang didapatkan dengan mengadakan *user testing*. Pengujian program tersebut dilakukan untuk memastikan bahwa program yang dibuat sudah berjalan dengan baik dan sesuai dengan yang diharapkan.

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi penjelasan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode

penelitian yang meliputi : metode pengumpulan data, metode analisis, metode perancangan, serta metode testing. Dan di bagian akhir terdapat sistematik penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi tentang teori-teori dari berbagai sumber terpercaya yang mendukung masalah secara definisi dan identifikasi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini akan membahas identifikasi masalah, analisis website, perancangan website, dan perancangan database.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan membahas identifikasi masalah, analisis website, perancangan website, dan perancangan database.

BAB V PENUTUP

Bab yang terakhir ini merupakan bab penutup, yaitu bab yang berisi kesimpulan dan saran dari permasalahan yang telah dibahas dalam penelitian ini untuk pengembangan yang lebih lanjut.