

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Teknologi komputer sangat mendukung dalam hal pengolahan data dengan kemampuan yang lebih baik dibandingkan dengan manusia, untuk membuat suatu sistem informasi yang digunakan agar memberikan suatu hasil kerja maksimal. Pengguna komputer dalam sebuah sistem informasi tidak terlepas dari pengguna *hardware* dan *software* serta *brainware* yang handal dalam menjalankan sistem agar dapat bekerja optimal dan sesuai dengan kebutuhan.

Sistem Informasi Akuntansi (SIA) merupakan sistem yang menyediakan informasi akuntansi dan keuangan beserta informasi lainnya yang diperoleh dari proses rutin transaksi akuntansi. Informasi yang dihasilkan SIA meliputi informasi tentang penjualan, penerimaan kas, pembelian, penerimaan barang, pembayaran, dan penggajian. SIA menghasilkan informasi akuntansi yang bermanfaat untuk mendukung kegiatan rutin perusahaan, mendukung proses pengambilan keputusan, memfasilitasi proses perencanaan dan pengendalian, serta menerapkan pengendalian internal.

Kirana Stuff Yogyakarta merupakan perusahaan yang bergerak dalam bidang perdagangan dengan penjualan tas dan dompet, yang dalam pengolahan datanya masih manual. Karena mengingat pertumbuhan dan peningkatan akan transaksi dalam perdagangan, maka pengolahan data penjualan pada perusahaan dengan cara manual sudah tidak efektif lagi karena prosesnya lambat.

Dalam penelitian ini penulis akan menerapkan sistem penjualan dengan proses yang nantinya berjalan pada berbasis desktop. Sistem informasi akuntansi penjualan pada produk ini dapat menjadi salah satu solusi yang dapat digunakan untuk mempermudah pemilik dalam mengolah data penjualan dan membuat laporan data penjualan produk, serta menentukan reward untuk tim keagenan. Maka dalam penulisan laporan penelitian ini penulis mengambil judul “Analisis dan Perencanaan Sistem Informasi Akuntansi Penjualan pada Produk Kirana Stuff Yogyakarta”.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang dijabarkan di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana menganalisis dan merancang sistem penjualan pada produk Kirana Stuff Yogyakarta berbasis desktop?
2. Bagaimana membuat aplikasi sistem informasi akuntansi penjualan yang memberi kemudahan bagi pengguna pada Kirana Stuff Yogyakarta?

### **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan rumusan masalah tersebut perlu beberapa batasan masalah agar memudahkan dalam penelitian serta membatasi pekerjaan yang akan diselesaikan guna menghindarkan adanya kegiatan di luar tujuan yang akan dicapai dalam penelitian, maka dibutuhkan beberapa batasan masalah yang dimaksudkan agar pembahasan tidak melebar dan menyimpang dalam penyelesaian nantinya.

Batasan masalah tersebut meliputi :

1. Pada sistem ini data yang diolah adalah data penjualan, data pembelian, data operator, data pelanggan, data barang, data *reward*, dan arus kas.
2. Informasi yang dihasilkan meliputi informasi transaksi penjualan.
3. Metode analisis menggunakan metode PIECES (*Performance, Information, Economy, Control, Efficiency, Service*) dan metode pengembangan sistem menggunakan SDLC (*Software Development Life Cycle*).
4. *Software* yang digunakan untuk pengembangan yaitu :
  - 1) Netbeans digunakan untuk pengembangan aplikasi.
  - 2) MySQL digunakan untuk *database*.
5. Terdapat dua jenis operator, yaitu admin dan user. Admin merupakan pengguna yang memegang hak akses penuh terhadap semua menu. *User* merupakan pengguna biasa yang hanya dapat mengakses menu penjualan, menu pembelian, menu laporan, dan menu pengembang.

#### 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah merancang sebuah sistem yang terkomputerisasi sehingga dengan adanya sistem ini dapat diharapkan :

1. Memudahkan admin dalam mencatat transaksi penjualan setiap tim keagenan atau pelanggan dari pemilik Kirana Stuff Yogyakarta.
2. Memudahkan pemilik untuk melihat stok barang.
3. Memudahkan pemilik untuk melihat penjualan dari setiap tim keagenan dan penghargaan dari setiap tim keagenan tersebut.

4. Memudahkan setiap tim keagenan untuk mengetahui transaksi penjualan yang telah dilakukan.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mendapatkan dan menambah wawasan khususnya tentang sistem informasi akuntansi penjualan bagi pemilik Kirana Stuff Yogyakarta.
2. Menciptakan suatu rancangan program yang dapat digunakan dengan baik oleh pemilik Kirana Stuff Yogyakarta.
3. Mengurangi terjadinya kesalahan admin dalam memasukkan data penjualan yang dilakukan oleh tim keagenan.
4. Mendapatkan informasi yang tepat dan akurat dalam mengakses penjualan.

### **1.6 Metode Penelitian**

#### **1.6.1 Metode Pengumpulan Data**

Untuk memperoleh data sebagai bahan penulisan tugas akhir atau skripsi dan pembahasan masalah, maka penulis menggunakan beberapa metode sebagai berikut diantaranya :

##### **1.6.1.1 Metode Observasi**

Penulis melakukan teknik pengumpulan data informasi dengan cara mengumpulkan data dan mengamati langsung pada Kirana Stuff Yogyakarta.

### 1.6.1.2 Metode Wawancara

Penulis melakukan pengumpulan data dengan cara tanya jawab dengan pemilik dan tim keagenan menggunakan daftar pertanyaan mengenai sistem penjualan yang terjadi.

### 1.6.2 Metode Analisis

Penulis akan menggunakan metode analisis PIECES (*performance, information, economy, control, efisiensi, dan service*). Menerapkan metode ini bertujuan agar memperoleh sistem baru yang lebih baik yang akan menjadi tolok ukur pengusulan masalah pada sistem lama.

### 1.6.3 Metode Perancangan

Dalam proses perancangan sistem informasi, peneliti menggunakan ERD untuk merancang *database*, *flowchart* untuk menggambarkan alur proses pada sistem, dan DFD untuk menggambarkan aliran data serta teknik normalisasi untuk membangun permodelan basis data.

Perancangan sistem meliputi penentuan struktur data yang diperlukan untuk perancangan arsitektur sistem, perancangan antarmuka, *input* sistem, proses sistem, *output* sistem, dan mengimplementasikan sistem.

### 1.6.4 Metode Pengembangan

Metode pengembangan sistem merupakan metode yang digunakan untuk mengembangkan suatu sistem informasi, yaitu suatu proses standar yang diikuti untuk melaksanakan seluruh langkah yang diperlukan untuk menganalisis,

merancang, mengimplementasikan, dan memelihara sistem. Metode pengembangan sistem yang digunakan pada penelitian ini adalah metode SDLC (*System Development Life Cycle*) atau sering disebut sebagai pendekatan air terjun (*waterfall approach*) dimana setiap tahapan sistem akan dikerjakan secara berurut menurun dari perencanaan, analisa, desain, implementasi, dan perawatan (Supriyanto, 2006).

Siklus hidup pengembangan sistem SDLC (*System Development Life Cycle*) merupakan suatu bentuk yang digunakan untuk menggambarkan tahapan utama. SDLC adalah keseluruhan proses dalam membangun sistem melalui beberapa langkah.

#### **1.6.5 Metode Testng**

Proses testing atau pengujian sistem merupakan proses mengeksekusi sistem perangkat lunak untuk menentukan apakah sistem perangkat lunak tersebut cocok dengan spesifikasi sistem dan berjalan sesuai dengan lingkungan yang diinginkan. Setelah pembuatan sistem selesai, peneliti akan melakukan pengujian sistem dengan menggunakan metode *white box testing* dan *black box testing*.

#### **1.7 Sistematika Penulisan**

Metode penulisan laporan dan sistematika penulisan laporan bertujuan untuk mempermudah dalam penyusunan laporan. Adapun sistematika penulisan pada laporan yang digunakan dalam pembuatan skripsi ini adalah sebagai berikut :

**BAB I : PENDAHULUAN**

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, serta sistematika penulisan.

**BAB II : LANDASAN TEORI**

Bab ini menjelaskan mengenai tinjauan pustaka, dasar teori, konsep-konsep yang termasuk dalam sistem informasi akuntansi, serta perangkat lunak yang digunakan.

**BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini menjelaskan mengenai beberapa analisis terhadap permasalahan yang muncul dan penyelesaiannya serta menjelaskan rancangan umum dari aplikasi yang akan dibangun.

**BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini menjelaskan mengenai implementasi serta pembahasan dari aplikasi yang telah dibangun tentang perancangan antarmuka serta menjelaskan cara kerja aplikasi yang akan dibangun.

**BAB V : PENUTUP**

Bab ini merupakan bab terakhir yang berisi kesimpulan yang diperoleh dari perumusan masalah yang telah disampaikan, serta saran yang membangun untuk pengembangan aplikasi.