

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Menurut Jacques Ellul (1967: 1967 xxv) memberi arti teknologi sebagai keseluruhan metode yang secara rasional mengarah dan memiliki ciri efisiensi dalam setiap bidang kegiatan manusia. Sedangkan menurut Kast & Rosenzweig (1985) menyatakan Teknologi adalah seni memanfaatkan pengetahuan ilmiah. Komputerisasi merupakan proses revolusi penggunaan komputer. Menurut Teguh Wahyono (2004:49) mendefinisikan arti komputersasi adalah kegiatan pengelolaan data yang dilakukan sebagian besarnya menggunakan komputer sebagai alat bantu. Dasar ingin dibangunnya program aplikasi retail tersebut selain untuk mempermudah bagi pelanggan dalam memilih dan mengurangi tingkat kesalahan adalah dapat digunakan untuk proses perhitungan total. Semua hal yang ditulis menggunakan alat tulis akan dihilangkan semua, karena kemungkinan salah dalam penulisan manual masih ada. Sehingga diinginkannya pengelolaan tanpa menggunakan alat tulis apapun, yang bertujuan untuk mengurangi kesalahan.

Kemajuan teknologi ini menyebabkan perubahan yang begitu besar pada kehidupan umat manusia dengan segala peradaban dan kebudayaannya. Perubahan ini juga memberikan dampak yang begitu besar terhadap transformasi nilai-nilai yang ada di masyarakat. Khususnya masyarakat dengan budaya dan adat ketimuran seperti Indonesia. Saat ini, di Indonesia dapat kita saksikan begitu

besar pengaruh kemajuan teknologi terhadap nilai-nilai kebudayaan yang di anut masyarakat, baik masyarakat perkotaan maupun pedesaan (modernisasi). (www.kompasiana.com diakses pada 23Maret 2016).Peran multimedia merupakan salah satu hal yang juga penting. Multimedia adalah penggunaan komputer untuk menyajikan dan menggabungkan teks, suara, gambar, animasi dan videodengan alat bantu (tool) dan koneksi (link) sehingga penggunadapat bernavigasi, berinteraksi berkarya dan berkomunikasi (Hofstetter 2001).

Usaha retail aksesoris *handphone* merupakan salah satu bisnis yang akan selalu ramai. Perkembangan teknologi membuat kebutuhan akan aksesoris dan *sparepart handphone* tidak akan pernah ada habisnya. Outlet 21 Cell merupakan salah satu outlet aksesoris *handphone* yang ramai di Temanggung.Ramainya Outlet 21 Cell ini dikarenakan stok dan macam jenis aksesoris atau *sparepart handphone* yang lumayan banyak.Berdasarkan masalah – masalah yang telah dikemukakan diatas, maka diperlukan pembuatan program aplikasi pengolahan data retail penjualan dan pembelian pada Outlet 21 Cell di Temanggung untuk mempermudah dalam hal penjualan, pembelian dan laporan keuangan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka yang jadi pokok masalah adalah Bagaimana cara membuat Sistem Informasi Akuntansi Retail pada Outlet 21 Cell di Temanggung menggunakan *Microsoft Visual Studio 2015* dan *SQLServer 2012*?

1.3 Batasan Masalah

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

1. Penelitian di laksanakan pada lingkup Outlet 21 Cell Temanggung.
2. Sistem Informasi ini mengolah data pengguna, data supplier, data pelanggan, kategori, data barang, promo barang, diskon barang, transaksi pembelian, transaksi penjualan, diskon pembelian, diskon penjualan, retur pembelian, retur penjualan, utang dan piutang.
3. Laporan dalam sistem informasi ini menampilkan data stok barang, data pengguna, data supplier, data pelanggan, data transaksi pembelian, data transaksi penjualan, data retur pembelian, data retur penjualan, data utang, data piutang, data laba rugi dan data neraca.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Merancang sistem komputerisasi pembelian dan penjualan barang pada Outlet 21 Cell.
2. Membuat aplikasi retail pada Outlet 21 Cell di Temanggung yang mungkin pengguna dengan hak akses masing – masing dapat mengolah data pengguna, data supplier, data pelanggan, kategori, data barang, promo barang, diskon barang, transaksi pembelian, transaksi penjualan, diskon penjualan, diskon pembelian, retur pembelian, retur penjualan, utang dan piutang.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk :

1. Bagi Pemilik Outlet

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk karyawan dalam mengolah data penjualan dan pemesanan tanpa pencatatan manual dan mempermudah dalam penyajian data keuangan dan outlet.

2. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini dapat memberikan pengalaman nyata dan ilmu dalam menganalisis dan merancang sistem informasi akuntansi retail menggunakan *Microsoft Visual Studio 2015* dan *SQL server 2012*.

3. Bagi Pengembangan Ilmu

Dapat dijadikan gambaran awal untuk penelitian selanjutnya dan menjadi tolok ukur dalam pemecahansuatu masalah dalam kasus komputerisasi.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data pada pembuatan program ini dengan teknik wawancara dan kepustakaan. Teknik wawancara ini dilakukan untuk memperoleh informasi langsung dari sumbernya yaitu pemilik outlet itu sendiri. Dengan metode ini diharapkan dapat mengetahui masalah apa saja yang sedang dihadapi pada proses pembelian, penjualan dan laporan keuangan. Teknik Kepustakaan dengan melakukan pengumpulan data menggunakan literatur, buku - buku dan

situs web yang dapat mendukung hal – hal yang berkaitan dengan permasalahan sistem sebagai referensi di dalam membahas hasil penelitian.

1.6.2 Metode Analisis

Metode Analisis yang digunakan dalam menganalisis sistem pengarsipan yang dibangun ini menggunakan metode *PIECES* (*Performance, Information, Economic, Control, Efficiency, dan Service*). Metode ini menganalisis suatu masalah dengan melihat dari sisi kinerja kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman. Selain analisis masalah penulis juga menganalisis dari sisi kebutuhan sistem. Analisis kebutuhan sistem terbagi menjadi 2, yaitu analisis kebutuhan fungsional yang berisi tentang pendeskripsikan layanan aplikasi dan kebutuhan nonfungsional yang menyangkut kinerja aplikasi.

1.6.3 Metode Desain

Model perancangan yang digunakan adalah model DFD (*Data Flow Diagram*), *Flowchart* dan ERD (*Entity Relationship Diagram*). Dalam DFD terdiri dari *Context Diagram*, DFD Level 1 dan DFD Level 2. *Flowchart* menggambarkan urutan dan hubungan antar proses beserta instruksinya. *Data Flow Diagram* menggambarkan suatu sistem yang telah ada atau sistem yang baru yang akan dikembangkan secara logika dan menjelaskan arus data tingkatan diagram arus data mulai dari diagram

konteks yang menjelaskan secara umum suatu sistem. Dalam perancangan basis data, aplikasi ini menggunakan *SQL Server* sebagai database.

1.6.4 Metode Testing

Dalam pengujian aplikasi yang telah dibangun, penulis menggunakan metode *black box testing* dan *white box testing*. *Black box testing* menguji pada aplikasi apakah sesuai dengan kebutuhan yang disebutkan. Sedangkan *white box testing* menguji pada kode-kode program yang ada.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan. Dalam metode penelitian terbagi lagi menjadi metode pengumpulan data, metode analisis, metode desain dan metode testing.

BAB II LANDASAN TEORI

Berisi tinjauan pustaka, dan dasar teori.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Berisi deskripsi objek penelitian, analisis masalah dan kebutuhan dan perancangan aplikasi.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini merupakan tahapan penulis dalam mengembangkan aplikasi, testing hingga implementasi aplikasi di objek penelitian.

BAB V PENUTUP

Berisi kesimpulan dan saran yang dapat penulis rangkum selama proses penelitian hingga penerapan aplikasi.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi daftar referensi penulis dalam menyusun skripsi ini.

