

BAB I

PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang

Metode FIFO (*First in First Out*) menyatakan bahwa persediaan dengan nilai perolehan awal (pertama) masuk akan dijual (digunakan) terlebih dahulu, sehingga persediaan akhir dinilai dengan nilai perolehan persediaan yang terakhir masuk (dibeli). Metode ini cenderung menghasilkan persediaan yang nilainya dan berdampak pada nilai aktivitas perusahaan yang dibeli.

Saat ini suatu sistem aplikasi komputer sangatlah diperlukan untuk memperoleh kerja. Dengan adanya aplikasi tersebut kita dapat mengolah data yang kita miliki untuk menghasilkan suatu informasi yang sudah pasti lebih baik dan berguna untuk kebutuhan-kebutuhan tertentu. Perkembangan teknologi pengolahan data saat ini juga terus berkembang pesat. Ini disebabkan oleh berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi dan adanya perangkat-perangkat lunak dan keras untuk memudahkan pekerjaan manusia, salah satunya adalah komputer. Namun tidak hanya perusahaan saja yang menerapkan hal tersebut, saat ini instansi-instansi baik itu besar atau kecil juga telah menerapkannya juga.

Namun tidak jarang ada beberapa perusahaan atau instansi seperti Satuan Lalu Lintas Kota Medan yang masih belum menerapkan hal tersebut dalam proses kerjanya seperti pengolahan biaya-biaya seperti biaya simulator pengurusan SIM kendaraan bermotor.

Oleh karena itu berdasarkan uraian diatas penulisan ingin membuat Skripsi dengan merancang salah satu aplikasi komputer guna mendukung kinerja di perusahaan dan memilih judul **“Sistem Informasi Akuntansi Perhitungan Biaya Simulator Surat Izin Mengemudi (SIM) Pada Kantor Satuan Lalu Lintas Kota Medan”**.

I.2. Ruang lingkup Permasalahan

Adapun beberapa tahap yang dilakukan dalam membuat ruang lingkup permasalahan adalah :

I.2.1. Identifikasi Masalah

Adapun identifikasi pada laporan Skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Proses pendataan biaya pengurusan Surat Izin Mengemudi masih tergolong lambat.
2. Satuan Lalu Lintas Kota Medan masih mengadopsi konsep pengolahan biaya simulator dengan cara manual.
3. Belum tersedianya laporan yang dapat tersaji secara jelas dan detail.

I.2.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, penulis membuat perumusan masalah tentang perancangan sistem ini adalah:

1. Bagaimana membuat proses pendataan biaya agar dapat dilakukan dengan cepat dan mudah dalam pengurusan Surat Izin Mengemudi?
2. Bagaimana merubah konsep kerja yang ada pada Satuan Lalu Lintas Kota Medan yang masih manual menjadi terkomputerisasi dan terprogram?

3. Bagaimana menyediakan laporan yang dapat tersaji secara jelas dan detail?.

I.2.3. Batasan Masalah

Batasan masalah yang penulis kemukakan dalam sistem ini adalah:

1. Aplikasi sistem yang dibangun dengan menggunakan bahasa pemrograman *Microsoft Visual Studio 2010* dengan database *MYSQL* .
2. Data yang diinput merupakan data mengenai peserta dan biaya simulator.
3. Hasil dari sistem atau out put adalah laporan dari proses pendataan biaya simulator pada satuan lalu lintas kota Polresta Medan.
4. Aplikasi sistem dibangun hanya sebatas mengenai proses pengolahan biaya simulator pada satuan lalu lintas kota Medan.

I.3. Tujuan Dan Manfaat

I.3.1. Tujuan

Adapun tujuan dari studi yang penulis lakukan adalah sebagai berikut :

1. Membuat suatu aplikasi sistem informasi untuk membantu pihak kantor Satuan Lalu Lintas Kota Medan dalam meningkatkan kinerja pegawainya..
2. Jika sudah tersedianya sistem yang secara komputerisasi dapat menghasilkan laporan yang diinginkan oleh perusahaan maka akan mempermudah dan membantu pihak perusahaan /instansi itu sendiri dalam membuat laporan

I.3.2. Manfaat

Adapun manfaat yang akan diperoleh dari sistem yang akan dibangun ini adalah sebagai berikut:

1. Tidak lagi mengalami kesulitan dalam hal data peserta dan biaya.

2. Proses pengolahan biaya simulator pada Satuan Lalu Lintas Kota Medan bisa lebih cepat dan baik.
3. Laporan yang dihasilkan oleh sistem dapat dijadikan acuan dalam memantau kinerja pegawai.

I.4. Metodologi Penelitian

I.4.1. Metode Pengumpulan Data

Di dalam menyelesaikan Skripsi ini penulis menggunakan 2 (dua) metode studi yaitu :

1. Studi Lapangan

Merupakan metode yang dilakukan dengan mengadakan studi langsung ke lapangan untuk mengumpulkan data yaitu peninjauan langsung ke lokasi studi. Adapun teknik pengumpulan data yang dilakukan penulis adalah :

a. Pengamatan (*Observation*)

Merupakan salah satu metode pengumpulan data yang cukup efektif untuk mempelajari suatu sistem. Kegiatannya dengan melakukan pengamatan langsung terhadap kegiatan yang sedang berjalan, yaitu kegiatan pengolahan biaya simulator.

b. Sampel

Mengambil contoh- contoh data yang diperlukan khususnya data peserta simulator .

2. Studi Kepustakaan (*Library Research*)

Penulis melakukan studi pustaka untuk memperoleh data-data yang berhubungan dengan penulisan Skripsi dari berbagai sumber bacaan seperti: buku

tentang sistem informasi dan aplikasi *Microsoft Visual Studio 2010, MySQL Internet, dan lain –lain.*

I.4.2. Metode Analisa

Analisis data merupakan salah satu langkah penting dalam rangka memperoleh temuan-temuan hasil penelitian. Hal ini disebabkan, data akan menuntun kita ke arah temuan ilmiah, bila dianalisis dengan teknik-teknik yang tepat. Analisis sistem dilakukan menggunakan Metode Analisa SWOT, yaitu kekuatan (strengths), kelemahan (weakness), kesempatan (opportunities), dan yang menjadi ancaman (threats). Analisa SWOT dapat diterapkan dengan cara menganalisis dan memilah berbagai hal yang mempengaruhi keempat faktornya, kemudian menerapkannya dalam gambar matrik SWOT.

I.4.3. Metode Pengembangan

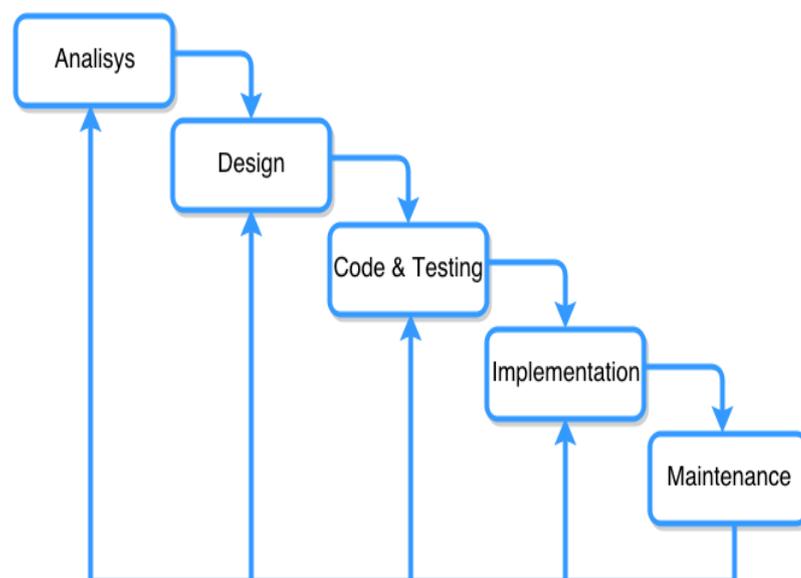
Pengembangan sistem merupakan suatu proyek yang harus melalui suatu proses pengevaluasi seperti pelaksanaan proyek lainnya. Dalam metode ini penulis mencoba mengembangkan dan mengevaluasi sistem yang terdiri dari temuan penelitian yang berkaitan dengan sistem yang akan dikembangkan. Dengan sistem yang telah ada, penulis membuat usulan sistem yang akan dikembangkan dan ditunjukkan dalam bentuk draf elisitasi.

Sesuai dengan metode penelitian yang dijabarkan diatas, maka penulis menggunakan 4 metode tersebut untuk menganalisa sistem yang berjalan. Hal ini dikarenakan dengan memakai metode observasi, penulis dapat datang langsung dan mengetahui kendala-kendala yang terjadi pada sistem yang sedang berjalan.

Dengan menggunakan metode pengembangan dan wawancara, penulis berharap dapat menerima penilaian terhadap sistem yang berjalan dari para pengguna, kemudian dapat langsung melakukan perbaikan terhadap sistem dan dengan memakai metode studi pustaka, penulis diharapkan mendapat teori-teori maupun literature dari penelitian sebelumnya, agar tidak terjadi pembuatan ulang dari penulisan yang sudah ada (duplikat).

1. Waterfall

"Metode *waterfall* adalah pengerjaan dari suatu sistem dilakukan secara berurutan atau secara linear. Jadi jika langkah satu belum dikerjakan maka tidak akan bisa melakukan pengerjaan langkah 2, 3 dan seterusnya. Secara otomatis tahapan ke-3 akan bisa dilakukan jika tahap ke-1 dan ke-2 sudah dilakukan . (Pressman, 2012)



Gambar I.1. Gambar *Waterfall*

Secara garis besar metode *waterfall* mempunyai langkah-langkah sebagai berikut : *Analisa, Design, Code* dan *Testing*, Penerapan dan Pemeliharaan.

a. *Analisa*

Langkah ini merupakan analisa terhadap kebutuhan sistem. Pengumpulan data dalam tahap ini bisa malakukan sebuah penelitian, wawancara atau *study literature*. Seorang sistem analis akan menggali informasi sebanyak-banyaknya dari user sehingga akan tercipta sebuah sistem komputer yang bisa melakukan tugas-tugas yang diinginkan oleh user tersebut. Tahapan ini akan menghasilkan dokumen user requirment atau bisa dikatakan sebagai data yang berhubungan dengan keinginan user dalam pembuatan sistem. Dokumen ini lah yang akan menjadi acuan sistem analis untuk menterjemahkan ke dalam bahasa pemrogram.

b. *Design*

Proses desain akan menterjemahkan syarat kebutuhan ke sebuah perancangan perangkat lunak yang dapat diperkirakan sebelum dibuat coding. Proses ini berfokus pada : struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi interface, dan detail (algoritma) prosedural. Tahapan ini akan menghasilkan dokumen yang disebut *software requirment*. Dokumen inilah yang akan digunakan programmer untuk melakukan aktivitas pembuatan sistemnya.

c. *Coding & Testing*

Coding merupakan penerjemahan design dalam bahasa yang bisa dikenali oleh komputer. Dilakukan oleh programmer yang akan menerjemahkan transaksi yang diminta oleh user. Tahapan ini lah yang merupakan tahapan secara nyata dalam mengerjakan suatu sistem. Dalam artian penggunaan komputer akan dimaksimalkan dalam tahapan ini. Setelah pengkodean selesai maka akan dilakukan testing terhadap sistem yang telah dibuat tadi. Tujuan *testing* adalah menemukan kesalahan-kesalahan terhadap sistem tersebut dan kemudian bisa diperbaiki.

d. Penerapan

Tahapan ini bisa dikatakan final dalam pembuatan sebuah sistem. Setelah melakukan analisa, design dan pengkodean maka sistem yang sudah jadi akan digunakan oleh user.

e. Pemeliharaan

Perangkat lunak yang sudah disampaikan kepada pelanggan pasti akan mengalami perubahan. Perubahan tersebut bisa karena mengalami kesalahan karena perangkat lunak harus menyesuaikan dengan lingkungan (peripheral atau sistem operasi baru) baru, atau karena pelanggan membutuhkan perkembangan fungsional.

I.4.4 Perbandingan Sistem Lama Dengan Sistem yang Akan Dirancang

Berikut ini perbandingan antara sistem yang lama dengan sistem yang baru pada tabel I.1 berikut :

Tabel I.1. Perbandingan Sistem Lama dan Yang Akan Dirancang

No	Elemen Perbandingan	Sistem Yang Lama	Sistem Yang Dirancang
1.	Informasi	Informasi yang didapat tidak lengkap dan akurat	Informasi menjadi lebih lengkap dan efisien dengan tampilan <i>interface</i> pada pada program
2.	Waktu	Waktu yang dibutuhkan dalam mencari data lebih memakan waktu yang cukup lama.	Waktu lebih efisien dan efektif.
3.	Kemanan	Keamanan masih lemah dalam menjaga sistem informasi pendataan.	Sistem keamanan sistem cukup baik dan terjaga informasi pendataan.

I.5. Keaslian Penelitian

Sebagai bukti penelitian yang akan dibuat, maka penelitian akan dibandingkan terhadap penelitian sejenis yang pernah dilakukan. Adapun Penelitian sebelumnya yang penulis angkat yaitu :

1. Wahyu Milantoko Amir Fatah Sofyan Palembang dengan Judul “Perancangan Simulasi Pembuatan Sim”; adapun analisa sistem yang digunakan yaitu :

- 1). Metode yang digunakan

Metode yang digunakan dalam penelitian yaitu dengan menggunakan metode Fifo.

- 2). Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian yang dilakukan yaitu pada Gubernur Achmad bastari No.1 Palembang.

- 3). Basis Aplikasi

Adapun basis aplikasi yang digunakan yaitu aplikasi berbasis Windows.

4) Perangkat Lunak

Perangkat lunak yang digunakan dalam merancang program yaitu menggunakan sistem informasi windows XP, Microsoft Windows Word 2007..

2. Pengembangan Sistem informasi pendaftaran pendaftaran surat izin mengemudi “Perancangan Simulasi Pembuatan SIM (Surat Izin Mengemudi) Berbasis Multimedia”. adapun analisa sistem yang ada yaitu :

1). Metode yang digunakan

Metode yang digunakan dalam penelitian yaitu dengan menggunakan metode *Fifo*.

2). Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian yang dilakukan yaitu pada Polresta Palembang beralamat di Jalan. Gubernur Achmad Bastari No.1 Palembang 3025 dan waktu penelitian mulai dari November 2011 sampai dengan bulan februari 2012

3). Basis Aplikasi

Adapun basis aplikasi yang digunakan yaitu aplikasi berbasis Multimedia.

5) Perangkat Lunak

Perangkat lunak yang digunakan dalam merancang program yaitu menggunakan Vb Net 2005, Ms Sql Server 2005.

Sedangkan penelitian yang akan dibuat yaitu “Penerapan Metode Fifo Dalam Sistem Informasi Akuntansi Perhitungan Biaya Simulator Surat Izin

mengemudi Pada Kantor Satuan Lalu Lintas Kota Medan ”, adapun analisa sistem yang akan dibuat yaitu :

1). Metode yang digunakan

Metode yang digunakan dalam penelitian yaitu dengan menggunakan metode FIFO.

2). Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian yang dilakukan yaitu pada Kantor Satuan Lalu Lintas

3). Basis Aplikasi

Adapun basis aplikasi yang digunakan yaitu aplikasi berbasis Desktop

6) Perangkat Lunak

Perangkat lunak yang digunakan dalam merancang program yaitu menggunakan Vb Net 2010, MySql..

I.6 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian dalam penulisan Skripsi ini penulis lakukan pada Satlantas Polresta Medan Jl. Adinegoro/Arif Lubis No.1 Medan.

I.7. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan yang diajukan dalam tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini menerangkan tentang latar belakang, ruang lingkup permasalahan, tujuan dan manfaat, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini menerangkan teori dasar yang berhubungan dengan program yang dirancang serta bahasa pemrograman yang digunakan.

BAB III : ANALISA DAN DESAIN SISTEM

Pada bab ini mengemukakan analisa masalah program yang akan dirancang dan rancangan program yang digunakan pada penulisan Skripsi ini.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini mengemukakan tentang hasil implementasi sistem yang dirancang mencakup uji coba sistem, tampilan serta perangkat yang dibutuhkan. Analisa sistem dirancang untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan sistem yang dibuat.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam bab ini berisikan berbagai kesimpulan yang dapat dibuat berdasarkan uraian yang telah disimpulkan, serta saran kepada perusahaan.