

BAB I

PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang

Teknologi saat ini sangat berkembang dan sangat membantu kebutuhan banyak orang baik perorangan, perusahaan dan lain sebagainya. Semakin pesatnya perkembangan teknologi informasi saat ini sangat mempengaruhi pola pikir dan sikap perilaku manusia pada umumnya. 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. Hal ini dapat dirasakan pada dunia pendidikan dan perkantoran baik pemerintah maupun swasta, khususnya dalam pengolahan data yang relatif besar dan penggunaan data yang tinggi, untuk itu dibutuhkan kecepatan dan ketepatan informasi yang akan diproses. Saat ini suatu sistem aplikasi komputer sangatlah diperlukan untuk mempermudah kerja.

Kantor Distrik Navigasi Kelas 1 Belawan merupakan kantor yang memiliki system manajemen perhitungan keuangan yang masih menganut system tulis tangan saat ini dimana seluruh kegiatan yang ada yang menyangkut dengan penyusutan inventaris kantor pada Kantor Distrik Navigasi Kelas 1 Belawan masih dibuat dengan selembaran kertas kemudian di inputkan ke kadalam computer menggunakan Microsoft office excel yang penulis timbang merupakan aplikasi yang yang lama dimana sering terjadi pada saat akhir sangat sulit bagi karyawan Kantor Distrik Navigasi Kelas 1 Belawan untuk melakukan pembuatan

laporan yang harus diajukan kepada pimpinan karena data tidak tersusun dengan rapi dan sering juga terjadi kesulitan saat mencari data inventaris yang telah susut karena tidak ada database khusus untuk penyimpanan data penyusutan inventaris.

Berdasarkan uraian diatas penulis ingin membuat Skripsi dengan merancang salah satu aplikasi komputer guna mendukung kinerja di perusahaan dan memilih judul **“Sistem Informasi Akuntansi Penyusutan Inventaris Pada Kantor Distrik Navigasi Kelas 1 Belawan”**.

I.2. Ruang Lingkup permasalahan

I.2.1. Identifikasi Masalah

Adapun identifikasi pada laporan Skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Pada Kantor Distrik Navigasi Kelas 1 Belawan masih menggunakan sistem lama menggunakan aplikasi Microsoft office excel yang masih menggunakan tampilan yang sederhana.
2. Belum tersedia menu untuk mencari data inventaris karena tidak adanya database yang khusus digunakan untuk penyimpanan data inventaris.
3. Sering terjadi kesalahan dalam membuat hasil akhir penyusutan data inventaris.

I.2.2. Perumusan Masalah

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

1. Bagaimana membuat cara pengolahan data penyusutan inventaris kantor menjadi terkomputerisasi dan terprogram pada Kantor Distrik Navigasi Kelas 1 Belawan ?
2. Bagaimana membuat proses pencarian data dapat dilakukan dengan cepat dan tepat ?
3. Bagaimana menyediakan laporan yang dapat digunakan dan keakuratannya dapat di percaya ?

I.2.3. Batasan Masalah

Batasan masalah yang penulis kemukakan dalam sistem ini adalah:

1. Aplikasi sistem dibangun hanya sebatas mengenai pengolahan data penyusutan inventaris kantor.
2. Data yang menjadi inputan adalah data admin, data penerimaan inventaris, data inventaris dan data penyusutan.
3. Hasil dari sistem atau output adalah laporan penyusutan inventaris kantor.
4. Aplikasi sistem dibangun dengan menggunakan bahasa pemrograman *Vb.Net* dengan database *SQL Server* dengan menggunakan metode garis lurus.

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 Distrik Navigasi Kelas 1 Belawan 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 itu sendiri dalam membuat laporan.

I.3.2. Manfaat

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

1. Pengolahan data inventaris pada Kantor Distrik Navigasi Kelas 1 Belawan bisa lebih cepat dan baik.
2. Tidak lagi mengalami kesulitan dalam mengolah data inventaris kantor pada Kantor Distrik Navigasi Kelas 1 Belawan.

I.4. Metodologi Penelitian

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.

b. Sampel

Mengambil contoh-contoh data penyusutan inventaris kantor yang diperlukan khususnya.

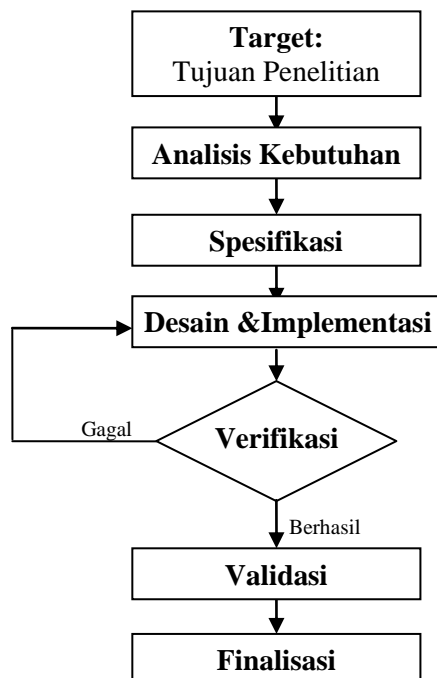
2. Studi Kepustakaan (*Library Research*)

Penulis melakukan studi pustaka untuk memperoleh data-data yang berhubungan dengan penulisan Skripsi dari berbagai sumber bacaan seperti: buku tentang sistem informasi dan aplikasi *Vb.Net*, *internet*, dan lain – lain.

Ada beberapa prosedur yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

I.4.1. Prosedur Perancangan

Merupakan tata cara dan langkah-langkah yang diperlukan untuk mencapai tujuan perancangan yang dilakukan. Berikut adalah skema dalam melaksanakan penelitian :



Gambar I. 1. Prosedur Perancangan

Pada gambar prosedur perancangan sistem di atas dapat diuraikan ke dalam beberapa tahap yaitu Tujuan Penelitian, tahap Analisa (*Analisis*), Spesifikasi, tahap Perancangan (*Design*) dan tahap Penerapan (Implementasi), Verifikasi serta tahap Validasi. Dan kegiatan yang dilakukan pada tiap-tiap tahap adalah sebagai berikut:

1.1. Target/Tujuan Penelitian

Target penelitian dilakukan untuk membuat suatu aplikasi pengolahan data inventaris kantor untuk memudahkan kinerja pegawai Kantor Distrik Navigasi Kelas 1 Belawan dalam mengolah data dan menghasilkan informasi yang lebih akurat.

1.2. Analisis Kebutuhan

Berisi tentang hal-hal yang harus ada pada hasil perancangan agar mampu menyelesaikan masalah yang ada sesuai tujuan. Beberapa hal-hal yang harus dipenuhi adalah data penyusutan inventaris kantor.

1.3. Spesifikasi dan Desain

Secara umum aplikasi ini dirancang dengan desain dan memiliki spesifikasi sebagai berikut :

- a. Dibangun dengan menggunakan bahasa pemrograman *Visual Basic*.
- b. Aplikasi yang dapat berjalan pada sistem operasi apa saja, dengan *hardware minimum 500 Gb*, dengan *processor minimum setara Pentium P6200* dan *Ram 2 Gb*.
- c. Spesifikasi dan desain sistem yang akan dirancang oleh penulis menggunakan pemodelan *UML (unified modelling language)* dimana ada

beberapa *diagram* yang akan digunakan dalam membangun sistem seperti *use case diagram*, *class diagram*, *sequence diagram* dan *activity diagram*.

1.4. Implementasi dan Verifikasi

Berisi langkah-langkah yang dilakukan dalam pembuatan alat serta tahapan-tahapan pengujian yang dilakukan untuk masing-masing blok peralatan yang dirancang.

- a. Menganalisis beberapa kesalahan yang ada pada sistem yang lama.
- b. Melakukan pengujian aplikasi yang baru untuk meminimalisir kesalahan.
- c. Melakukan perawatan sistem yang baru apabila terjadi kesalahan.

1.5. Validasi

Berisi langkah-langkah yang dilakukan saat pengujian peralatan secara keseluruhan, besaran-besaran yang akan diuji, dan ukuran untuk menilai apakah alat sudah bekerja dengan baik sesuai spesifikasi.

- a. Setelah aplikasi dibuat maka selanjutnya akan dijalankan pada komputer apakah telah sesuai dan berjalan dengan baik.
- b. Menjalankan aplikasi yang baru untuk di uji pada sistem yang lama serta melakukan perawatan sistem.
- c. Melihat hasil informasi dari aplikasi yang dibuat dengan spesifikasi komputer yang digunakan.

I.4.2. Bagaimana Sistem Yang Lama Dengan Sistem Yang Akan Dirancang

Sistem yang ada sekarang ini masih bersifat tulis tangan dan tidak efisien baik dari segi waktu dan biaya. Proses pendataan penyusutan inventaris kantor

memerlukan waktu yang lama dikarenakan tidak adanya aplikasi yang menampilkan data biaya itu sendiri. Pada sistem yang lama tidak adanya *database* untuk menyimpan data sehingga menyulitkan pihak administrasi dalam mencari data.

Oleh karena itu penulis merancang sistem informasi akuntansi penyusutan inventaris kantor pada Kantor Distrik Navigasi Kelas 1 Belawan dengan bahasa pemrograman *Vb.Net* dan *database SQL Server* dengan menggunakan pemodelan sistem UML. Sistem ini telah memiliki *database* untuk menyimpan data dan dapat diproses secara otomatis.

I.4.3. Pengujian / Uji Coba sistem yang dirancang

Dilakukan untuk mengetahui apakah pekerjaan pemrograman telah dilakukan secara benar sehingga bisa menghasilkan fungsi-fungsi yang dikehendaki. Pengujian juga dimaksudkan untuk mengetahui keterbatasan dan kelemahan program aplikasi yang dibuat untuk sebisa mungkin dilakukan penyempurnaan.

I.5. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian dalam penulisan Skripsi ini penulis lakukan pada Kantor Distrik Navigasi Kelas 1 Belawan Jl. Suar No. 2 Ujung Baru Belawan .

I.6. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan skripsi ini, adalah sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Dalam bab ini dijelaskan latar belakang penulisan skripsi, ruang lingkup permasalahan, tujuan dan manfaat, metodologi penelitian, lokasi penelitian dan sistematika penulisan skripsi.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Dalam bab ini dicantumkan teori – teori yang relevan dan dijadikan dasar dalam pembuatan sistem diantaranya pengertian sistem, informasi, akuntansi, *vb net*, *sql server*, *unified modeling language*, basis data, *erd* dan *normalisasi*.

BAB III : ANALISA DAN DESAIN SISTEM

Bab ini berisikan tentang analisa aplikasi yang sedang berjalan, evaluasi sistem yang berjalan, disain sistem, desain arsitektur, desain antarmuka, desain input, desain output, dan struktur pada aplikasi yang akan dibangun.

BAB IV : HASIL DAN UJI COBA

Berisikan tentang tampilan hasil aplikasi yang dirancang, pembahasan hasil program aplikasi yang dirancang, pengujian, metode yang digunakan serta kelebihan dan kekurangan dari aplikasi yang dirancang.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Berisikan kesimpulan dari penelitian dan hasil akhir yang diperoleh dari perancangan aplikasi, serta saran – saran yang berisi hal – hal penting diperhatikan.