

BAB I

PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang

Berkembangnya kemajuan teknologi dan informasi, banyak perusahaan ataupun lembaga-lembaga yang menginginkan dan membutuhkan sebuah sistem yang mendukung dan menunjang bagi perkembangan usahanya lebih baik. Sistem yang berjalan secara manual kini tidak lagi menjadi salah satu komponen yang menunjang bagi perusahaan ataupun lembaga-lembaga yang sedang berkembang, karena di dalamnya terdapat resiko yang lebih besar bagi keamanan, keselamatan dan keakuratan data-data yang dimilikinya.

Planet Sport Plaza Medan Fair merupakan salah satu konsep toko yang ditawarkan oleh PT. Mitra Adi Perkasa (MAP), yang bernaung didalam gedung Plaza Medan Fair merupakan toko yang mengkhususkan diri dalam penjualan produk sports. Pemesanan barang merupakan kegiatan yang sangat penting pada bagian pengendalian persediaan barang atau *inventory control* pada toko Planet Sports. Pada kegiatan pemesanan barang, barang yang dipesan adalah sesuai dengan kebutuhan organisasi. Pada toko Planet Sports, pemesanan barang masih dilakukan secara manual sehingga sering terjadi kesalahan data. Dari tiga macam metode dalam pengaturan pemesanan barang, yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah metode *FIFO (First In First Out)*.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka penulis mencoba menganalisa, merancang dan membuat sistem usulan berbasis komputerisasi yang diharapkan

dapat membantu mengatasi kendala-kendala dan resiko yang ditemui pada sistem yang berjalan secara manual. Untuk itu penulis mengangkat judul skripsi “**Sistem Informasi Akuntansi Pemesanan Barang Di Planet Sports Plaza Medan Fair Dengan Metode FIFO**”.

I.2. Ruang Lingkup Permasalahan

I.2.1. Identifikasi Masalah

Adapun identifikasi pada laporan Skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Dalam proses pemesanan barang, setiap pencatatan transaksinya masih dilakukan secara manual sehingga kemungkinan untuk terjadinya kehilangan data atau kesalahan data sangat besar begitu juga dengan barang yang dipesan.
2. Pelayanan yang kurang cepat dan tepat pada saat proses pemesanan barang, hal ini disebabkan karena pencarian informasi terhadap barang dan pencatatannya dilakukan secara 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 pemesanan barang agar dapat dilakukan dengan cepat dan mudah ?
2. Bagaimana merubah konsep kerja yang ada pada Planet Sports yang masih manual dan bersifat konvensional menjadi terkomputerisasi ?

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

I.2.3. Batasan Masalah

Dengan adanya sistem informasi yang dibangun tentunya ada batasan-batasan yang harus dibuat, agar tidak terjadinya kesalahpahaman dalam penyediaan informasi ataupun penyampaian informasi, berikut ini adalah batasan-batasan masalahnya :

1. Sistem yang dibangun sebatas pemesanan barang, yaitu pemesanan barang dari toko yang satu ke toko yang lainnya namun masih dibawah naungan PT. Mitra Adi Perkasa. Sedangkan dari sisi akuntansinya akan ada pencatatan data berupa kuantiti barang beserta harga barang yang dipesan dan akan dibukukan ke dalam bentuk jurnal.
2. Metode pencatatan pemesanan barang yang digunakan adalah *inventori perpetual* (permanen).
3. Data yang akan diinput merupakan data yang mempengaruhi pemesanan barang seperti jumlah dan harga barang.
4. Sedangkan hasil dari sistem *Output*-nya adalah bentuk laporan-laporan, seperti laporan postingan pemesanan barang, laporan pemesanan barang per-periode, laporan pengeluaran barang, laporan penerimaan barang, dan laporan aliran *FIFO* barang.
5. Sistem ini dirancang menggunakan bahasa pemrograman *Microsoft Visual Studio* 2010 dan database yang digunakan adalah *SQL Server* 2008.
6. Pemodelan menggunakan *UML* (*Unified Modelling Language*).

I.3. Tujuan dan Manfaat

I.3.1. Tujuan

Adapun tujuan yang ingin dicapai oleh penulis melalui penelitian dan penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Membuat suatu sistem informasi akuntansi atau program aplikasi yang dapat membantu karyawan yang ada pada toko Planet Sports dalam melakukan operasional pekerjaannya.
2. Untuk meningkatkan pelayanan dalam hal pemesanan barang.
3. Untuk menciptakan suatu sistem kerja yang tertata dengan rapi dan baik dalam hal penyajian laporan-laporan kerja.

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 pemesanan barang.
2. Proses pengolahan pemesanan barang bisa lebih cepat dan akurat.
3. Untuk mengetahui *output / report* pada pemesanan barang.

I.4. Metodologi Penelitian

Di dalam menyelesaikan Skripsi ini penulis menggunakan dua metode yaitu :

1. Metode Penelitian Lapangan (*Field Research*)

Merupakan metode yang dilakukan dengan mengadakan studi langsung ke lapangan untuk mengumpulkan data yaitu peninjauan langsung ke lokasi melalui langkah-langkah berikut :

a. Pengamatan (*Observation*)

Penulis melakukan pengamatan secara langsung pada pemesanan barang yang dilakukan di Planet Sports Plaza Medan Fair.

b. Wawancara (*Interview*)

Melakukan wawancara dengan staf / karyawan yang ada di Planet Sports Plaza Medan Fair untuk mendapatkan data-data barang apa saja yang akan dipesan.

Pertanyaan :

- i. Darimana barang dipesan bila stock barang habis digudang ?
- ii. Bagaimana sistem pemesanan barang di Planet Sports ?
- iii. Apakah ada kesulitan dalam sistem pemesanan barang di Planet Sports saat ini ?

2. Metode Penelitian Kepustakaan (*Library Research*)

Penulis melakukan studi pustaka untuk memperoleh data-data yang berhubungan dengan penulisan Skripsi dari berbagai sumber bacaan seperti : buku tentang analisis sistem informasi, pemodelan *UML*, *visual basic* 2010, akuntansi dasar dan lain-lain.

I.4.1. Analisa tentang sistem yang ada

Dari hasil penelitian yang dilakukan penulis, penulis dapat mengambil kesimpulan atau menganalisa terhadap sistem yang sedang berjalan yang ada pada Planet Sports bahwasanya sistem yang mereka jalankan masih manual yaitu setiap pencatatan transaksinya masih dilakukan secara manual sehingga kemungkinan untuk terjadinya kehilangan data atau kesalahan data sangat besar begitu juga dengan barang yang dipesan.

I.4.2. Bagaimana sistem yang lama dengan sistem yang akan dirancang

Berdasarkan hasil penelitian terhadap sistem lama yang telah berjalan pada Planet Sports Plaza Medan Fair terletak permasalahannya pada proses pemesanan barang yang masih dilakukan secara manual, baik itu dalam memproses data penerimaan ataupun pengeluaran barang dari transaksi pemesanan yang dilakukan. Hal ini menunjukkan bahwa sistem yang digunakan belum efektif dan efisien apalagi dalam hal penyajian laporan.

Oleh karena itu penulis merancang sistem informasi akuntansi pemesanan barang dengan metode *FIFO*. Metode ini mengasumsikan bahwa barang yang terjual karena pesanan adalah barang yang mereka beli. Oleh karenanya, barang-barang yang dibeli pertama kali adalah barang-barang pertama yang dijual dan barang-barang sisa di tangan (persediaan akhir) diasumsikan untuk biaya akhir. Penyimpanan data pada sistem ini menggunakan database *SQL Server* 2008 dan bahasa pemrograman *Visual Studio* 2010.

I.4.3. Pengujian / Uji Coba Sistem

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.

Dalam hal ini penulis melakukan beberapa pengujian baik pada *software*, *hardware* maupun sistem yang baru. Pengujian *software* bertujuan agar aplikasi yang dibuat sesuai dengan *hardware* yang akan digunakan. *Hardware* yang digunakan harus memiliki spesifikasi yang sesuai dengan versi *software* yang digunakan agar tidak memerlukan waktu yang lama dalam menjalankan aplikasi.

Sistem yang baru dilakukan uji coba dengan menjalankan aplikasi yang dibangun dan disesuaikan dengan tujuan penelitian berdasarkan batasan masalah yang telah diuraikan sebelumnya.

I.5. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian dilakukan di Planet Sports yang beralamat di Jln.Gatot Subroto No.3 Medan Gedung Plaza Medan Fair Lt 1.

1.6. Sistematika Penulisan

Berikut ini merupakan sistematika penulisan dari skripsi ini :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini akan menjelaskan latar belakang masalah, ruang lingkup permasalahan yang terdiri dari : identifikasi masalah, perumusan masalah, serta batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menjelaskan tentang teori-teori yang berhubungan dengan program yang dirancang, seperti pengertian sistem informasi, alat bantu perancangan sistem, database, dan bahasa pemrograman yang digunakan.

BAB III : ANALISIS DAN DESAIN SISTEM

Bab ini menjelaskan tentang analisis sistem yang lama yang terdiri dari : input, proses, output serta evaluasi sistem yang berjalan, desain sistem baik secara global, rinci serta desain database.

BAB IV : HASIL DAN UJI COBA

Dalam Bab ini menjelaskan tentang : tampilan hasil, pembahasan tentang sistem yang dirancang serta kelebihan dan kekurangannya.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini menguraikan tentang kesimpulan dan saran-saran dari penulis yang diperoleh selama mengadakan penelitian dan dalam menyelesaikan skripsi.

