

BAB I

PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang

Biaya Operasional adalah Biaya-biaya yang harus dikeluarkan oleh instansi, sehubungan dengan operasi atau kegiatan yang dilakukan oleh instansi tersebut. Jumlah Biaya Operasional didalam sebuah instansi akan mempengaruhi jumlah pendapatan atau penghasilan yang akan diterima oleh sebuah instansi tersebut. Dengan memperhatikan jumlah Biaya Operasional, akan diketahui apa suatu usaha mendapatkan keuntungan atau mengalami kerugian. Biaya Operasional adalah semua rencana pengeluaran yang berkaitan dengan distribusi dan penjualan produk perusahaan serta pengeluaran untuk menjalankan roda organisasi. Biaya Operasional merupakan biaya yang memiliki peran besar dalam mempengaruhi keberhasilan instansi mencapai tujuan, yaitu memperoleh laba. Instansi umumnya akan mengharapkan terjadinya laba yaitu jumlah rupiah pendapatan lebih besar dari jumlah biaya yang dibebankan.

PT. Pasar Property adalah perusahaan yang bergerak dibidang developer perumahan dan sedang melakukan pembangunan rumah dimana biaya operasionalnya selalu berubah setiap harinya. Berdasarkan penelitian penulis, pada PT. Pasar Property biaya operasionalnya masih diolah secara semi komputerisasi sehingga sulit untuk mengetahui jumlah pendapatan yang dihasilkan oleh instansi ini setiap bulannya. Laporan mengenai biaya operasional pada suatu perusahaan sangat penting karena dengan adanya laporan biaya

operasional, instansi dapat mengetahui apakah keuangan instansinya menurun atau naik setiap bulannya.

Berdasarkan uraian diatas penulis mengambil judul **”Sistem Informasi Akuntansi Biaya Operasional Dengan Menggunakan Metode Single Step Pada PT. Pasar Property”**

I.2. Ruang Lingkup Permasalahan

Adapun ruang lingkup permasalahan yang dibahas pada tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

I.2.1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, maka penelitian ini mengidentifikasi beberapa permasalahan, diantaranya :

1. Tidak adanya laporan biaya operasional yang akurat pada PT. Pasar Property setiap bulannya sehingga sulit mengetahui jumlah biaya operasional perbulannya.
2. Biaya Operasional pada PT. Pasar Property ini masih diolah secara semi komputerisasi sehingga membutuhkan waktu yang lama untuk mengetahui hasil laporannya

I.2.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah diatas, rumusan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang Sistem Informasi Biaya Operasional Pada PT. Pasar Property?

2. Bagaimanakah sebaiknya sistem biaya operasional pada PT. Pasar Property ini harus diolah?

I.2.3. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Data yang menjadi inputannya adalah beban listrik dan telepon, beban BBM, beban ATK, beban pemeliharaan, beban asuransi dan data jurnal umum dan data laba rugi.
2. Data yang menjadi outputnya adalah laporan jurnal karyawan, laporan BBM, laporan ATK, laporan jurnal umum, laporan pengeluaran kas bulan/tahun serta laporan pengeluaran kas tahunan dan laporan laba/rugi.
3. Penulis hanya membahas Biaya Operasional yang harus dikeluarkan di PT. Pasar Property saja.
4. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah *Microsoft Visual Basic.Net*.
5. Database yang digunakan adalah *SQL Server 2008*.
6. Pemodelan perancangan yang digunakan adalah UML (*Unified Modeling Language*).
7. Menggunakan metode single step untuk proses pengeluaran biaya operasional.

I.3. Tujuan dan Manfaat

Adapun tujuan dan manfaat dari penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut :

I.3.1. Tujuan

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk menciptakan suatu sistem informasi biaya operasional bagi PT. Pasar Property.
2. Untuk menciptakan suatu sistem informasi yang lebih mudah digunakan dan tidak membutuhkan waktu yang lama untuk memproses dan mendapatkan laporannya

I.3.2. Manfaat

Setiap hasil penelitian pada prinsipnya harus berguna, maka dari itu manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Terciptanya suatu Sistem Informasi Biaya Operasional yang dapat digunakan oleh PT. Pasar Property.
2. Terciptanya sistem pengolahan Biaya Operasional yang efektif dan efisien baik dalam penyimpanan data, pemrosesan maupun pencarian data yang di butuhkan. Sehingga memudahkan PT. Pasar Property untuk mengetahui jumlah biaya operasional yang harus dikeluarkan setiap periodenya.
3. Terciptanya sistem yang mudah digunakan dan dapat mempercepat proses pengolahan data termasuk pembuatan laporannya.

I.4. Metodologi Penelitian

Adapun metodologi penelitian yang digunakan penulis pada penelitian ini adalah :

1. Metode Penelitian Lapangan (*Field Research*)

Penelitian ini merupakan penelitian langsung pada objek penelitian yang akan digunakan untuk mendapatkan data dengan cara :

a. Pengamatan (*Observation*)

Penulis melakukan pengamatan langsung ke PT. Pasar Property, terhadap mekanisme sistem Biaya Operasional yang diterapkan di perusahaan tersebut pada Bagian Administrasi.

b. Wawancara (*interview*)

Dalam wawancara ini penulis menemui sumber informasi dan mengajukan pertanyaan yang berhubungan dengan objek penelitian kepada Bapak Ir. Des Poerba selaku narasumber di perusahaan tersebut. Dimana isi beberapa wawancaranya adalah :

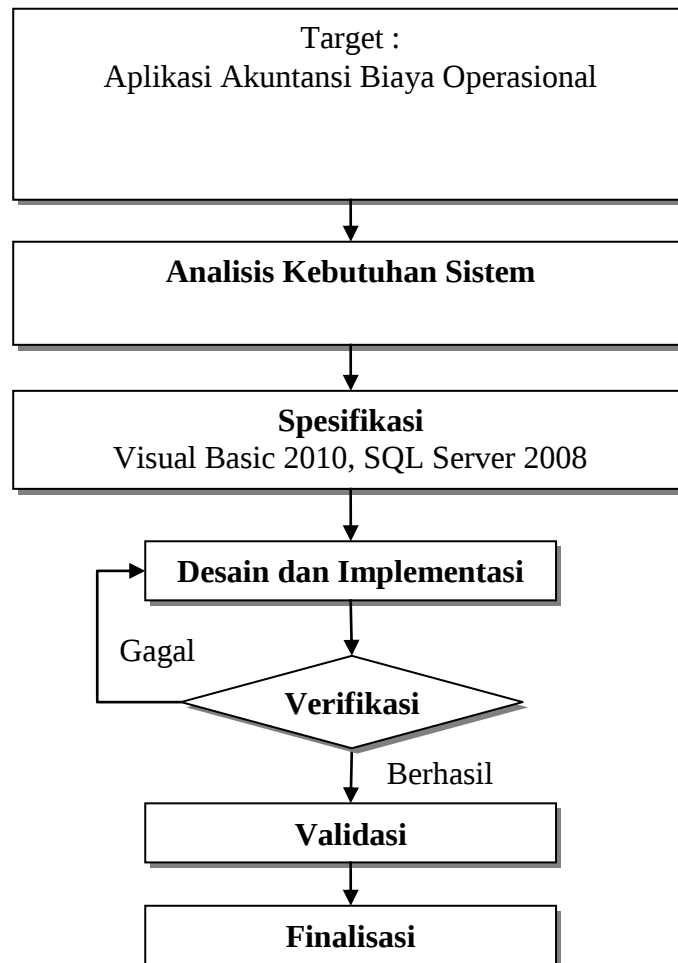
- 1) Bagaimana sistem biaya operasional yang berjalan di perusahaan ini?
 - ♦ Sistem biaya operasional yang berjalan diinstansi ini masih manual.
- 2) Bagaimana memproses jumlah biaya operasional di perusahaan ini?
 - ♦ Dengan menggunakan pembukuan perbulan yang ada di perusahaan.

2. Metode Penelitian Kepustakaan (*Library Research*)

Dalam penelitian kepustakaan ini penulis membaca buku yang berhubungan dengan judul yang diangkat penulis.

I.4.1. Analisa Tentang Sistem Yang Ada

Pada analisa sistem yang ada membahas tata cara atau langkah-langkah yang dilakukan untuk mencapai tujuan penelitian pada proposal skripsi, seperti diperlihatkan pada gambar berikut:



Gambar I.1. Prosedur Perancangan

I.4.1.1. Target

Adapun target penelitian yang dilakukan dalam penyelesaian perancangan aplikasi akuntansi biaya operasional.

I.4.1.2. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan perangkat lunak (*software requirements analysis*) merupakan aktivitas awal dari siklus hidup pengembangan perangkat lunak. Tahap analisis adalah tahapan pengumpulan kebutuhan-kebutuhan dari semua elemen sistem perangkat lunak yang akan dibuat.

Adapun analisis kebutuhan dalam rancangan sistem yang akan dibangun adalah sebagai berikut :

1. Data atau informasi apa yang akan diproses merupakan data langkah pembuatan aplikasi akuntansi
2. Fungsi apa yang diinginkan yaitu program yang dirancang merupakan aplikasi visual studio 2010

Didalam memperoleh data yang dibutuhkan pada analisis kebutuhan, penulis menggunakan beberapa teknik yaitu :

- i. Pengamatan (*Observation*), yaitu setiap kegiatan untuk melakukan pengukuran, pengamatan yang berhubungan dengan masalah yang akan dihadapi dengan menggunakan indera penglihatan secara langsung.
- ii. Studi Dokumentasi yaitu melakukan pengumpulan data yang akan dilakukan dengan mempelajari berbagai sumber-sumber yang berasal dari buku, jurnal maupun internet yang akan dijadikan gambaran dari penulisan skripsi.

I.4.1.3. Spesifikasi dan Desain

Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak atau *Software Requirements Specification* (SRS) adalah sebuah dokumen yang berisi pernyataan lengkap dari apa yang dapat dilakukan oleh perangkat lunak, tanpa menjelaskan bagaimana hal

tersebut dikerjakan oleh perangkat lunak. Suatu SRS harus mencantumkan tentang deskripsi dengan lingkungannya.

Adapun spesifikasi kebutuhan di dalam membangun perangkat lunak yang akan di rancang adalah sebagai berikut :

a. Spesifikasi Perangkat Keras

Spesifikasi perangkat keras yang dibutuhkan yaitu :

- i. Komputer minimal Intel Core 3 Duo
- ii. Memori DDR1 2 *GByte*
- iii. *Hardisk* 500 *GByte*
- iv. VGA 512 *MByte*
- v. LAN Card

b. Spesifikasi Perangkat Lunak

Adapun spesifikasi perangkat lunak yang dibutuhkan yaitu:

- i. Sistem Operasi Windows 7
- ii. Visual Studio 2010
- iii. SQL Server 2008

I.4.1.4. Implementasi dan Verifikasi

Perancangan adalah langkah awal pada tahap pengembangan suatu sistem. Perancangan dapat didefinisikan sebagai proses untuk mengaplikasikan berbagai macam teknik dan prinsip untuk tujuan pendefinisian secara rinci suatu perangkat, proses atau sistem agar dapat direalisasikan dalam suatu bentuk fisik.

Sedangkan Implementasi merupakan tahap pengkodean yang merupakan suatu proses translasi. Rancangan detil ditranslasikan ke dalam suatu bahasa

pemrograman. Bahasa pemrograman adalah alat yang digunakan untuk komunikasi antara manusia dan komputer. Verifikasi program merupakan suatu metode yang digunakan untuk menjamin kebenaran suatu program. Metode ini mencegah terjadinya kesalahan dengan memberikan jaminan kebenaran berdasarkan komputasi matematis. Tentunya metode ini berbeda dengan testing yang menjamin program dengan mencari kebenaran dan kesalahan lewat sejumlah data sebagai masukan. Verifikasi program melakukan simbolisasi masukan sehingga jaminan diberikan untuk semua data yang berlaku sebagai masukan

I.4.1.5. Validasi

Validasi merupakan proses untuk menunjukkan seberapa besar nilai keakuratan program terhadap kondisi-kondisi saat pemakaian sebenarnya. Proses ini menjalankan skenario berdasarkan data dan lingkungan yang merepresentasikan dunia nyata dengan menggunakan mesin percobaan.

I.4.1.6. Finalisasi

Finalisasi merupakan istilah generik yang merujuk pada tahapan akhir prosedur didalam perancangan perangkat lunak yaitu dengan menginstall atau memasang perangkat lunak yang telah selesai kedalam komputer pengguna.

I.4.2. Pengujian/Uji Coba Sistem

Uji Pengujian adalah elemen kritis dari jaminan kualitas perangkat lunak dan merepresentasikan kajian pokok dari spesifikasi, desain, dan pengkodean.

Adapun dua pendekatan yang dilakukan penulisan dalam melakukan pengujian sistem yang dibuat, yaitu :

a. Black Box Testing

Pengujian ini bertujuan untuk menunjukkan fungsi perangkat lunak tentang cara beroperasinya, apakah pemasukan data keluaran telah berjalan sebagaimana yang diharapkan dan apakah informasi yang disimpan secara *eksternal* selalu dijaga kemutakhirannya.

b. White Box Testing

Pengujian ini dilakukan dengan meramalkan cara kerja perangkat lunak secara rinci, karenanya *logikal path* (jalur logika) perangkat lunak akan ditest dengan menyediakan kasus pengujian yang akan mengerjakan kumpulan kondisi dan atau pengulangan secara spesifik. *White box testing* merupakan petunjuk untuk mendapatkan program yang benar secara 100%.

Sistem yang dirancang telah di uji sebelumnya dengan teknik pengujian *Black Box Testing*. Sistem di uji untuk melihat apakah aplikasi bisa berjalan dengan yang diharapka.

I.5. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan skripsi sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Dalam bab ini dijelaskan mengenai Latar Belakang, Ruang Lingkup Permasalahan, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Metodologi Penelitian, Lokasi Penelitian dan Sistematika Penulisan

BAB II : LANDASAN TEORITIS

Pada bab ini dijelaskan mengenai teori-teori yang berkaitan dengan perancangan sistem, metodologi yang digunakan serta komponen-komponen yang digunakan dalam menyelesaikan sistem yang dirancang.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini membahas tentang analisa sistem yang sedang berjalan dan evaluasi terhadap analisis sistem yang berjalan serta membuat disain sistem yang di usulkan.

BAB IV : HASIL DAN UJI COBA

Pada bab ini berisi tentang tampilan hasil dan uji coba sistem yang dirancang.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini menjelaskan kesimpulan dan saran penulisan dari skripsi tentang rancangan sistem yang dibangun.