

BAB I

PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi pengolahan data saat ini 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. Seperti halnya pada perusahaan – perusahaan dan jenis usaha yang lain telah menggunakan teknologi komputer. Namun tidak hanya perusahaan saja yang menerapkan hal tersebut, saat ini instansi – instansi baik itu besar atau kecil juga telah menerapkannya juga.

Saat ini suatu sistem aplikasi komputer sangatlah diperlukan untuk mempermudah 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. Namun tidak jarang ada beberapa perusahaan atau instansi seperti Kantor Wilayah Kementerian Hukum Dan Hak Asasi Manusia Sumatera Utara merupakan salah satu instansi pemerintahan yang cukup besar saat ini dimana banyak terdapat inventaris inventaris kantor yang saat ini belum ada sistem yang digunakan untuk melakukan pengolahan data tentang semua peralatan kantor yang pada Kantor Wilayah Kementerian Hukum Dan Hak Asasi Manusia Sumatera Utara khususnya dalam melakukan perhitungan penyusutan inventaris kantor yang saat ini belum maksimal sehingga banyak terjadi masalah seperti sulitnya dalam pembuatan

laporan dan mencari informasi mengenai inventaris kantor yang ada pada Kantor Wilayah Kementerian Hukum Dan Hak Asasi Manusia Sumatera Utara Kantor Wilayah Kementerian Hukum Dan Hak Asasi Manusia Sumatera Utara.

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 Wilayah Kementerian Hukum Dan Hak Asasi Manusia Sumatera Utara Menggunakan Metode Garis Lurus”**.

I.2. Ruang Lingkup permasalahan

I.2.1. Identifikasi Masalah

Adapun identifikasi pada laporan Skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Pengolahan data penyusutan inventaris Kantor masih dilakukan dengan cara semi komputerisasi yang tergolong lambat dan kurang efisien.
2. Para pegawai kesulitan dalam melakukan pengolahan data atau pencarian data karena banyaknya data yang menumpuk dan tidak teratur dengan sandi pemanggilan data.
3. Sering terjadi kesalahan saat membuat laporan karena tidak adanya *database* khusus untuk menyimpan data.

I.2.2. Perumusan Masalah

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

1. Bagaimana cara membuat sistem untuk melakukan perhitungan penyusutan inventaris kantor ?
2. Bagaimana membuat seluruh kegiatan pengolahan data tentang inventaris kantor dengan cepat dan tepat ?
3. Bagaimana menyediakan laporan yang dapat disajikan dengan baik dan benar secara cepat dan tepat ?

I.2.3. Batasan Masalah

Batasan masalah yang penulis kemukakan dalam sistem ini adalah:

1. Aplikasi sistem dibangun hanya sebatas mengenai perhitungan penyusutan inventaris Kantor Wilayah Kementerian Hukum Dan HAM Sumatera Utara.
2. Data yang menjadi inputan adalah data pengguna, data jenis inventaris, data jenis satuan, data pembelian, dan data penyusutan.
3. Hasil dari sistem atau output adalah laporan perhitungan penyusutan inventaris Kantor Wilayah Kementerian Hukum Dan HAM Sumatera Utara.
4. Aplikasi sistem dibangun dengan menggunakan bahasa pemrograman *Vb.Net* dengan database *SQL Server* menggunakan metode garis lurus.

I.3. Tujuan dan Manfaat

I.3.1. Tujuan

Adapun tujuan penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk membuat suatu sistem informasi akuntansi pengolahan data inventaris dengan menggunakan metode garis lurus yang dilakukan pada Kantor Wilayah Kementerian Hukum Dan Hak Asasi Manusia Sumatera Utara.
2. Untuk membantu pihak Kantor Wilayah Kementerian Hukum Dan Hak Asasi Manusia Sumatera Utara dalam meningkatkan kinerja pegawainya.

I.3.2. Manfaat

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

1. Pengolahan data perhitungan penyusutan inventaris pada Kantor Wilayah Kementerian Hukum Dan Hak Asasi Manusia Sumatera Utara bisa lebih cepat dan baik.
2. Tidak lagi mengalami kesulitan dalam mengolah data perhitungan penyusutan inventaris pada Kantor Wilayah Kementerian Hukum Dan Hak Asasi Manusia Sumatera Utara.
3. 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 dengan menggunakan metode garis lurus.

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 pada bagian pemberkasan data di kantor wilayah kementerian hukum dan hak asasi manusia.

b. Sampel

Mengambil contoh-contoh data yang diperlukan khususnya.

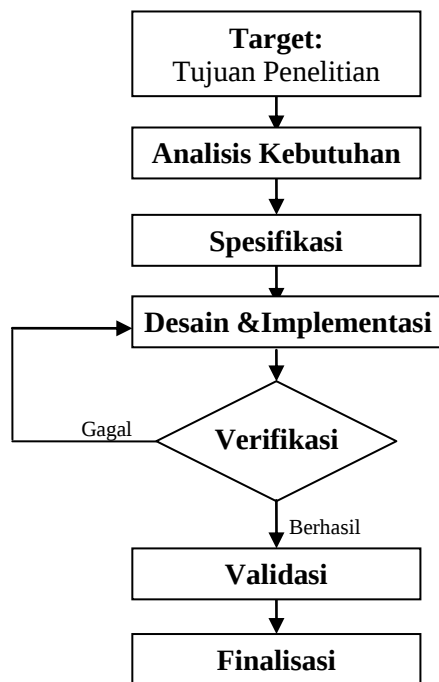
2. Studi Kepustakaan (*Library Research*)

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 :

1. Analisa Tentang Sistem Yang Ada

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 perhitungan inventaris kantor pada Kantor Wilayah Kementerian Hukum Dan Hak Asasi Manusia Sumatera Utara 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 input berupa data pengguna, data jenis inventaris, data jenis satuan, data pembelian, dan data penyusutan.

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 Core I3 1.8 Ghz* dan *Ram 2 Gb* serta *VGA minimal 1 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

White Box Testing merupakan cara pengujian dengan melihat ke dalam modul untuk meneliti kode-kode program yang ada, dan menganalisis apakah ada kesalahan atau tidak. Jika ada modul yang menghasilkan output yang tidak sesuai dengan proses bisnis yang dilakukan, maka baris-baris program, variabel, dan parameter yang terlibat pada unit tersebut akan dicek satu persatu dan diperbaiki, kemudian di-compile ulang. Black-box testing adalah metode pengujian perangkat

lunak yang tes fungsionalitas dari aplikasi yang bertentangan dengan struktur internal atau kerja (lihat pengujian white-box). pengetahuan khusus dari kode aplikasi / struktur internal dan pengetahuan pemrograman pada umumnya tidak diperlukan. Uji kasus dibangun di sekitar spesifikasi dan persyaratan, yakni, aplikasi apa yang seharusnya dilakukan.

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.

2. Perbandingan Sistem Yang Lama Dengan Yang Baru

Sistem yang ada sekarang ini masih bersifat tulis tangan dan tidak efisien baik dari segi waktu dan biaya. Proses perhitungan penyusutan inventaris kantor memerlukan waktu yang lama dikarenakan tidak adanya aplikasi yang menampilkan data itu sendiri dan juga menggunakan kalkulator saat melakukan perhitungan yang penulis menganggap tidak efisien. 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 perhitungan penyusutan inventaris pada Kantor Wilayah Kementerian Hukum Dan Hak Asasi Manusia Sumatera Utara 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.

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.

I.5. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian dalam penulisan Skripsi ini penulis lakukan pada Kantor Wilayah Kementerian Hukum Dan Hak Asasi Manusia Sumatera Utara Jl. Putri Hijau No. 4 Medan.

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.