

BAB I

PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang

Semakin pesatnya perkembangan teknologi informasi saat ini sangat mempengaruhi pola pikir dan sikap perilaku manusia pada umumnya. 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. 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.

Kantor Perpustakaan, Arsip Dan Dokumentasi merupakan kantor yang memiliki sistem manajemen perhitungan keuangan yang masih menggunakan sistem tulis tangan saat ini dimana seluruh kegiatan yang ada yang menyangkut dengan pengeluaran atau kita sebut biaya keluar dan seluruh kegiatan yang ada menyangkut pemasukan atau kita sebut biaya masuk pada Kantor Perpustakaan, Arsip Dan Dokumentasi masih dibuat dengan selembaran bon atau kertas lalu diinputkan ke komputer menggunakan aplikasi Microsoft excel yang di perhatikan oleh penulis cukup memperhatikan karena pada saat akhirnya sangat sulit bagi karyawan Kantor Perpustakaan, Arsip Dan Dokumentasi untuk melakukan pembuatan laporan yang harus diajukan kepada pimpinan.

Berdasarkan uraian diatas penulis ingin membuat Skripsi dengan merancang salah satu aplikasi komputer guna mendukung kinerja di perusahaan dan memilih judul “ **Sistem Informasi Akuntansi Biaya Masuk Dan Biaya Keluar Pada Kantor Perpustakaan, Arsip Dan Dokumentasi** ”.

I.2. Ruang Lingkup permasalahan

I.2.1. Identifikasi Masalah

Adapun identifikasi pada laporan Skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Kantor Perpustakaan, Arsip Dan Dokumentasi masih menggunakan cara mencatat dalam melakukan pengolahan data biaya masuk dan biaya keluar lalu diinputkan ke dalama komputer menggunakan aplikasi Microsoft excel.
2. Sulitnya melakukan pengolahan data biaya masuk dan biaya keluar pada Kantor Perpustakaan, Arsip Dan Dokumentasi karena belum adanya sistem yang memadai.
3. Sering terjadi kesalahan saat membuat laporan karena tidak adanya *database* khusus untuk menyimpan data pada Kantor Perpustakaan, Arsip Dan Dokumentasi.

I.2.2. Perumusan Masalah

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

1. Bagaimana membuat cara pengolahan data biaya masuk dan biaya keluar menjadi terkomputerisasi dan telah terprogram pada Kantor Perpustakaan, Arsip Dan Dokumentasi ?
2. Bagaimana membuat proses pencatatan pengolahan data biaya masuk dan biaya keluar agar dapat dilakukan dengan cepat dan mudah pada Kantor Perpustakaan, Arsip Dan Dokumentasi ?
3. Bagaimana menyediakan laporan yang dapat tersaji secara komputerisasi pada Kantor Perpustakaan, Arsip Dan Dokumentasi ?

I.2.3. Batasan Masalah

Batasan masalah yang penulis kemukakan dalam sistem ini adalah:

1. Aplikasi sistem dibangun hanya sebatas mengenai pengolahan data biaya masuk dan biaya keluar.
2. Data yang menjadi inputan adalah data admin, data biaya masuk, data biaya keluar, jenis biaya, dan jumlah biaya.
3. Hasil dari sistem atau output adalah laporan biaya masuk dan laporan biaya keluar.
4. Aplikasi sistem dibangun dengan menggunakan bahasa pemrograman *Vb.Net* dengan database *SQL Server*.

I.3. Tujuan dan Manfaat

I.3.1. Tujuan

Adapun tujuan penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Membuat suatu aplikasi sistem informasi untuk membantu pihak Kantor Perpustakaan, Arsip Dan Dokumentasi 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 diperoleh dari sistem yang akan dibangun ini adalah sebagai berikut :

1. Pengolahan data biaya masuk dan biaya keluar pada Kantor Perpustakaan, Arsip Dan Dokumentasi bisa lebih cepat dan baik.
2. Tidak lagi mengalami kesulitan dalam mengolah data biaya masuk dan biaya keluar pada Kantor Perpustakaan, Arsip Dan Dokumentasi.

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 yaitu saat pengolahan data biaya masuk dan biaya keluar yang ada.

b. Sampel

Mengambil contoh-contoh data biaya masuk dan biaya keluar yang diperlukan khususnya.

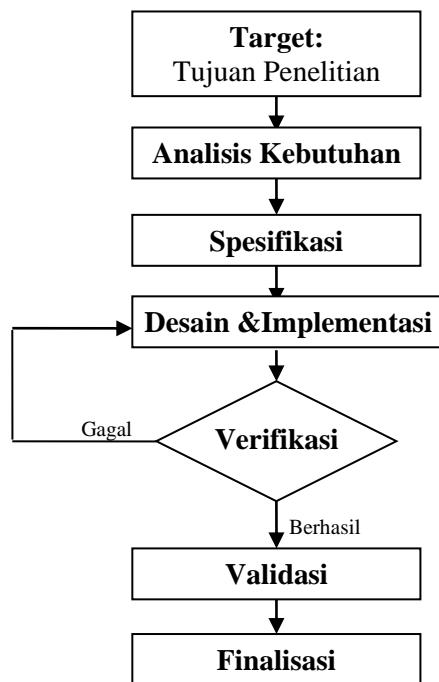
2. Studi Kepustakaan (*Library Research*)

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 1.1. 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 biaya masuk dan biaya keluar untuk memudahkan kinerja pegawai Kantor Perpustakaan, Arsip Dan Dokumentasi 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 biaya masuk dan data biaya keluar.

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 80 Gb*, dengan *processor minimum setara Pentium 4 1.8 Ghz* dan *Ram 512 Mb* serta *VGA minimal 128 Mb*.
- 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

implementasi pengujian yang didasarkan pada pengecekan terhadap detail perancangan, menggunakan struktur kontrol dari desain program secara procedural untuk membagi pengujian ke dalam beberapa kasus pengujian. Black box testing adalah pengujian yang dilakukan hanya mengamati hasil eksekusi melalui data uji dan memeriksa fungsional dari perangkat lunak. Jadi dianalogikan seperti kita melihat suatu kotak hitam, kita hanya bisa melihat penampilan luarnya saja, tanpa tau ada apa dibalik bungkus hitam nya. Sama seperti verifikasi,

mengevaluasi hanya dari tampilan luarnya(interface nya) , fungsionalitasnya.tanpa mengetahui apa sesungguhnya yang terjadi dalam proses detilnya (hanya mengetahui input dan output).

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

Sistem yang ada sekarang ini masih bersifat tulis tangan dan tidak efisien baik dari segi waktu dan biaya. Proses pendataan biaya masuk dan biaya keluar 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 biaya masuk dan biaya keluar pada Kantor Perpustakaan, Arsip Dan Dokumentasi

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 Perpustakaan, Arsip Dan Dokumentasi Jl. Mawar No. 12 Lubuk Pakam Komplek Perkantoran Pemerintahan Kabupaten Deli Serdang.

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*, biaya masuk, biaya keluar 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.