

BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Perkembangan dunia bisnis yang semakin cepat menuntut pengelolaan perusahaan yang lebih baik. Bagi manajemen, pengetahuan yang baik tentang akuntansi akan membantu manajemen dalam mengelola keuangan perusahaan. Keuangan perusahaan merupakan aspek yang sangat penting untuk kemajuan suatu usaha, sebab kebanyakan kasus kebangkrutan suatu perusahaan bermula dari buruknya pengelolaan keuangan. Salah satu parameter untuk menilai apakah perusahaan memiliki kinerja yang baik adalah kemampuan perusahaan untuk menghasilkan keuntungan. Untuk memperoleh keuntungan tidak terlepas dari keberhasilan manajemen dalam memanfaatkan modal kerja yang ada.

Modal kerja yang telah digunakan diharapkan dapat diperoleh kembali beserta kelebihanannya dalam waktu sesingkat mungkin melalui hasil kegiatan operasional utama perusahaan, sehingga dana yang ada terus berputar. Dana lebih sering dikenal dengan 'kas', merupakan aktiva yang paling likuid bagi perusahaan. Artinya kas merupakan aktiva lancar yang paling mudah digunakan ataupun diubah menjadi bentuk aktiva lainnya. Seluruh aktivitas perusahaan akan dapat terlaksana dengan lancar apabila terdapat kas dalam jumlah yang cukup.

Untuk dapat menentukan kebutuhan kas, perusahaan harus menyusun anggaran kas. Anggaran kas mewakili rencana detail arus kas di masa yang akan datang dan disusun atas empat unsur yaitu penerimaan kas, pengeluaran kas,

perubahan bersih dalam kas untuk periode tersebut, dan kebutuhan dana yang baru.”

Dengan adanya anggaran kas dapat membantu perusahaan dalam menetapkan jumlah dan waktu yang tepat akan kebutuhan kas perusahaan di masa yang akan datang sehingga tingkat kas dan setara kas dapat terus tersedia sesuai kebutuhan perusahaan. Oleh karena itu, pemeriksaan kas dan pengeluaran kas perusahaan diperlukan untuk kemajuan perusahaan dalam hal laporan keuangan yang akurat.

Berdasarkan latar belakang pemikiran seperti yang dijabarkan di atas, maka dilakukanlah penelitian yang berjudul **“Sistem Informasi Akuntansi Kas pada PT. Garuda Mas Perkasa”**.

I.2 Ruang Lingkup Permasalahan

I.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka penulis mengidentifikasi masalah yang ada agar tidak menyimpang dari pokok permasalahan. Adapun masalah dalam penulisan skripsi ini adalah :

1. Admin dalam mengelola laporan keuangan sering mendapatkan hasil yang tidak valid antara kas masuk dengan kas keluar.
2. Pencatatan transaksi yang dilakukan oleh admin juga masih manual sehingga kurang efektif dan efisien dalam hal pengolahan data kas.

I.2.2 Perumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang ada dalam penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana membuat sistem akuntansi kas pada PT. Garuda Mas Perkasa dengan menerapkan aplikasi khusus.
2. Bagaimana membuat laporan keuangan yang baik dengan menggunakan bahasa pemrograman VB.NET .

I.2.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang akan dibahas adalah sebagai berikut :

1. *Input* dari sistem informasi akuntansi yang akan dibangun adalah dari semua informasi mengenai kas pada PT.Garuda Mas.
2. *Proses* yang terjadi pada sistem informasi akuntansi yang akan dibangun adalah melakukan pembuatan akun dan penyusunan akun lalu melakukan pencatatan transaksi harian kedalam database SQL Server lalu diproses kedalam bentuk neraca.
3. *Output* dari sistem informasi akuntansi yang akan dibangun meliputi dari laporan keuangan.
4. *Model* yang digunakan dalam sistem informasi akuntansi ini adalah dengan cara membuat user interface yang dapat memungkinkan user untuk menginput transaksi akuntansi.
5. Perancangan Sistem Pakar ini menggunakan UML dan bahasa pemrograman VB.NET 2008 serta database SQL SERVER 2008 yang berbasis Windows.

I.3 Tujuan dan Manfaat

I.3.1 Tujuan

Adapun yang menjadi tujuan penulisan dalam penyusunan skripsi adalah untuk merancang sebuah aplikasi sistem akuntansi yang dapat mempermudah perusahaan dalam hal pengolahan data kas dan pembuatan laporan keuangan.

I.3.2 Manfaat

Adapun manfaat yang dapat diambil dari sistem informasi akuntansi kas adalah sebagai berikut :

1. Dengan sistem informasi akuntansi, mempermudah manager untuk melihat laporan keuangan yang akurat.
2. Dengan sistem informasi akuntansi, dapat menghemat waktu dalam pengambilan keputusan.
3. Dengan sistem informasi akuntansi, mempermudah seorang akuntan untuk mengatur arus kas.

I.4 Metodologi Penelitian

Metode merupakan suatu cara atau teknik yang sistematis untuk mengerjakan suatu kasus. Metode yang digunakan dalam menyelesaikan masalah adalah studi lapangan dengan mengadakan studi langsung ke lapangan untuk mengumpulkan data. Adapun teknik pengumpulan data yang penulis lakukan adalah:

- a. Pengamatan, penulis melakukan kunjungan ke kantor PT. Garuda Mas Perkasa
- b. Wawancara, yaitu pengumpulan data dengan cara melakukan tanya jawab dengan bagian admin di PT. Garuda Mas Perkasa.

a. Metode Wawancara

Dalam pengumpulan data ini penulis melakukan wawancara dan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang diarahkan pada bagian keuangan dan pembukuan. Wawancara, yaitu pengumpulan data dengan cara melakukan tanya jawab dengan bagian pembukuan dan keuangan di PT. Garuda Mas Perkasa dan berikut beberapa wawancara tanya jawab yaitu :

1. Apakah dengan kemajuan teknologi dalam bidang komputer akuntansi telah banyak memberikan kemudahan untuk melakukan pencatatan transaksi keuangan di PT. Garuda Mas Perkasa ?
2. Pernahkah Ibu terpikir untuk menggunakan sebuah sistem yang dinamai Sistem Informasi Akuntansi berupa sebuah sistem komputerisasi sehingga dapat memudahkan pekerjaan ibu ?

b. Metode Observasi

Dalam metode Observasi ini penulis diberi kesempatan untuk melakukan pengamatan secara langsung pada bagian pembukuan dan keuangan PT. Garuda Mas Perkasa, yang mengurus segala kegiatan yang berhubungan dengan akuntansi.

I.4.1 Analisa Sistem

Didalam metode ini penulis melakukan beberapa langkah yang membantu dalam proses perancangan sistem informasi yang akan dilakukan, diantaranya sebagai berikut :

1. Target

Adalah membangun Sistem Informasi Akuntansi Kas pada PT. Garuda Mas Perkasa yang dapat membantu mengolah data kas dan memberikan informasi berupa laporan keuangan.

2. Analisa Kebutuhan

Menganalisa kebutuhan sistem yang sudah ada dan menambahkan yang baru dalam perancangan bila ternyata dibutuhkan.

1. Input

Yang akan di input meliputi data akun, data transaksi harian dan data fakta yang terjadi di lapangan seperti apa.

2. Proses

Setelah penginputan data selesai kemudian masuk tahap proses, dimana semua data akan diproses disebuah sistem yang akan dirancang.

3. Output

Output dimana akan memunculkan atau mengeluarkan laporan keuangan.

3. Spesifikasi dan Desain

Dalam membuat sistem informasi akuntansi ini, diuraikan spesifikasi dan desain yang digunakan berupa perangkat keras (*Hardware*) dan perangkat lunak (*Software*).

1. Perangkat Keras (*Hardware*)

Perangkat keras yang dapat digunakan untuk sistem informasi akuntansi ini antara lain ;

- 1) *Intel Pentium Core I3; Processor 3.2 GHz*
- 2) *Hard disk : 250 GB*
- 3) *RAM 2 GB,*
- 4) *Monitor LED 17",*
- 5) *Keyboard dan Mouse.*

2. Perangkat Lunak (*Software*)

Software yang digunakan untuk membuat sistem informasi akuntansi ini antara lain :

- 1) *Sistem operasi Windows XP.*
- 2) *Visual Basic.Net* untuk bahasa pemrogramannya.
- 3) *SQL server* sebagai databasenya.

4. Desain dan Implementasi

Langkah-langkah dalam perancangan sistem informasi akuntansi :

1. Perancangan halaman *User* meliputi : Input data pengguna.
2. Perancangan halaman *Akun* meliputi : tambah data nomor akun dan nama-nama akun.

3. Perancangan halaman *Transaksi* meliputi : tambah data transaksi harian.
4. Perancangan *database* sistem informasi akuntansi, meliputi : tabel user, tabel akun dan tabel transaksi.

5. Verifikasi

Apakah Sistem Akuntansi berjalan dengan baik dan sudah sesuai dengan sistem manual yang berjalan di PT. Garuda Mas Perkasa ? Jika belum berarti gagal dan harus kembali ke design dan implementasi namun jika berhasil akan lanjut ketahap selanjutnya.

6. Validasi

Validasi akan diberikan oleh bagian akuntansi dan keuangan berupa pernyataan.

I.5 Keaslian Penelitian

Tabel I.1 Keaslian Penelitian

No.	Peneliti	Tahun	Judul	Hasil Penelitian
1.	Rochmawati Daud	2014	Sistem Informasi Akuntansi Kas berbasis Komputer pada perusahaan kecil.	Dalam pelaksanaan sistem Akuntansi kas yang sedang berjalan pada PT.Trust Technology, ditemukan berbagai kendala yang dapat merugikan perusahaan dan telah diperbaiki dengan menggunakan system informasi.
2.	Purwoko	2010	Sistem Informasi Akuntansi pengelolaan kas pada PT. Roda Mas Manado.	Rancangan sistem yang baru akan dipresentasikan kepada perusahaan sebelum diterapkan dan diharapkan PT. Roda Mas Manado dapat memahami kegunaan dari sistem baru

				tersebut dan dapat menerapkannya dalam kegiatan perusahaan. Sistem baru tersebut akan diterapkan secara bertahap dalam pengimplementasiannya. Hal ini dimaksudkan agar perusahaan dapat mempelajari sistem dan mengenalnya lebih baik, sehingga dapat menyesuaikan diri dengan sistem yang baru.
--	--	--	--	--

I.6 Lokasi Penelitian

Lokasi yang menjadi tempat riset penulis yaitu berada di Jl. Kolonel Yos Sudarso km 6.5 Medan.

I.7 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab Pendahuluan ini menjelaskan tentang Latar Belakang, Perumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Metodologi Penelitian dan Sistematika Penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini meliputi landasan teori-teori yang relevan dengan masalah pokok yang akan dikaji. Seperti pembahasan mengenai pengertian sistem informasi, penjelasan akuntansi, pengenalan

Visual Basic.net, pengenalan database SQL Server dan pengenalan metode UML.

BAB III : ANALISIS MASALAH DAN RANCANGAN PROGRAM

Bab ini berisi mengenai desain rancangan aplikasi yang dibangun, flowchart program, kelebihan dan kekurangan aplikasi yang dibangun.

BAB IV : HASIL DAN UJI COBA

Bab ini berisi tentang hasil dan tampilan yang dibuat.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini menjelaskan pendapat atau pemikiran penulis berupa kesimpulan dan saran dalam pengembangan sistem yang dirancang