

BAB I

PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang

Pada saat ini komputer merupakan hal yang sangat penting sesuai dengan perkembangan zaman, perusahaan besar maupun kecil telah banyak memanfaatkan komputer dalam melakukan transaksi data seperti mengelola data, menyiapkan data, melakukan perhitungan – perhitungan dan sebagainya. Hal ini dilakukan agar data – data yang diproses lebih akurat dan cara kerjanya lebih efektif dan efisien. Dalam hal ini peranan komputer sangat diperlukan bagi suatu perusahaan, karena dalam membantu dan meningkatkan kualitas kerja agar menjadi perusahaan yang lebih maju dan berkembang.

Informasi Penyewaan Perlengkapan Golf Pada PT. Mestika Mandala Perdana saat ini tidak akurat dan sering terjadi kesalahan pada proses penyewaan perlengkapan golf tersebut, apabila disajikan dengan sistem komputerisasi tentu akan menghasilkan informasi yang tepat pula. Hal ini menjadikan salah satu alasan yang mendorong penulis untuk melakukan penelitian yang lebih jauh tentang proses Penyewaan Perlengkapan Golf Pada PT. Mestika Mandala Perdana. Untuk itu penulis menyusun dan menyetuorkannya pada Skripsi yang akan penulis buat dengan harapan dapat mengembangkan proses Penyewaan Perlengkapan Golf Pada PT. Mestika Mandala Perdana yang berjudul “**Sistem Informasi Akuntansi Penyewaan Perlengkapan Golf Pada PT. Mestika Mandala Perdana**”.

I.2. Ruang Lingkup permasalahan

I.2.1. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah yang penulis temukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Informasi data yang dibutuhkan untuk penyewaan perlengkapan golf masih membutuhkan waktu yang lama.
2. Pencarian data penyewaan perlengkapan golf yang tidak efisien.
3. Kurang akuratnya data penyewaan perlengkapan golf yang diterima.

I.2.2. Perumusan Masalah

Rumusan masalah yang penulis tentukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana cara mempercepat dan mempermudah proses untuk mengelola data yang berhubungan dengan penyewaan perlengkapan golf ?
2. Bagaimana mempermudah dalam proses pencarian data penyewaan perlengkapan golf ?
3. Bagaimana memberikan data tentang penyewaan perlengkapan golf dengan tingkat keakuratan yang tinggi ?

I.2.3. Batasan Masalah

Batasan masalah yang penulis tentukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Sistem yang dirancang hanya berfungsi untuk proses mengelola data biaya yang berhubungan dengan penyewaan perlengkapan golf.
2. Input data mengenai data penyewa, perlengkapan golf dan biaya sewa.
3. Outputnya adalah jurnal penyewaan, laporan data penyewa.
4. Sistem yang dirancang menggunakan aplikasi *Vb .Net* dengan *database SQL Server* dengan metode kapitalisasi dan pemodelan UML.

I.3. Tujuan dan Manfaat

I.3.1. Tujuan

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk menambah pengetahuan mengenai informasi penyewaan perlengkapan golf pada PT. Mestika Mandala Perdana.
2. Untuk mengetahui bagaimana peranan dan cara kerja penyewaan perlengkapan golf pada PT. Mestika Mandala Perdana.

I.3.2. Manfaat

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Membantu PT. Mestika Mandala Perdana dalam mengelola data penyewaan perlengkapan golf yang ada.
2. Menambah pengetahuan, wawasan dan pengamatan terhadap sistem penyewaan perlengkapan golf pada PT. Mestika Mandala Perdana.

I.4. Metodologi Penelitian

Untuk mendapatkan data – data yang mendukung di dalam penulisan skripsi ini, maka penulis menggunakan pendekatan tiga macam empat macam metode, yaitu :

1. Pengamatan (*Observasi*)

Yaitu usaha pengumpulan data dengan cara melihat secara langsung pekerja – pekerja yang di laksanakan pada bagian penyewaan perlengkapan golf.

2. Wawancara (*Interview*)

Metode yang digunakan untuk memperoleh data atau informasi dengan cara percakapan langsung kepada bagian administrasi penyewaan perlengkapan golf yaitu ibu Ervinawati dengan mengajukan beberapa pertanyaan yaitu :

- Apakah ibu merasa sulit dalam melakukan pengolahan data perlengkapan golf ?
 - Ya saya merasa kesulitan.
- Bagaimana cara ibu melakukan perhitungan biaya sewa perlengkapan golf?
 - Saya menghitung biaya dengan menggunakan kalkulator
- Apakah ibu merasa kurang efektif dalam melakukan proses pendataan perlengkapan golf saat ini ?
 - Sangat tidak efektif karena membutuhkan waktu yang cukup lama.

3. Metode Perpustakaan (*Library Research*)

Metode penelitian ini didefinisikan sebagai kegiatan yang dilakukan untuk mengumpulkan data atau informasi dengan mempelajari bahan-bahan yang

ada kaitanya dengan penyewaan perlengkapan golf pada PT. Mestika Mandala Perdana.

4. Sampel (*Sampling*)

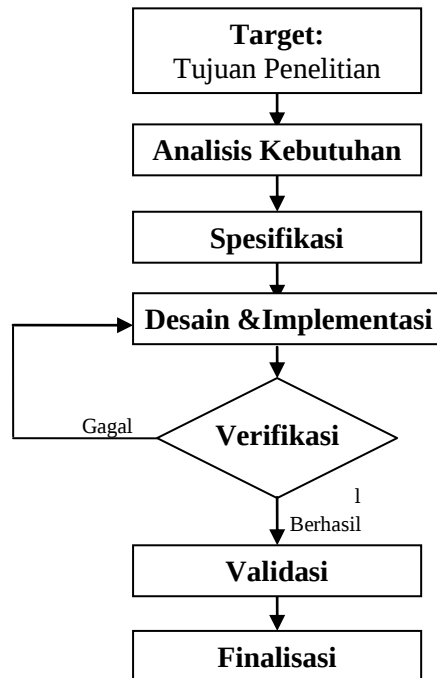
Penulis mengambil beberapa contoh dokumen yang ada pada PT. Mestika Mandala Perdana seperti dokumen berupa biaya sewa.

1. Analisa Tentang Sistem yang Ada

Ada beberapa cara dan langkah-langkah yang diperlukan untuk mencapai tujuan perancangan yang dilakukan, yaitu :

- a. Menganalisis permasalahan yang ada dalam sistem penyewaan perlengkapan golf.
- b. Merancang sistem yang baru dengan menggunakan metode UML (*Unified Modelling Language*).
- c. Membuat aplikasi dengan bahasa pemrograman *Visual Basic* .

Berikut adalah skema dalam melaksanakan penelitian :



Gambar I.1 : Prosedur Perancangan

Pada gambar prosedur perancangan sistem di atas dapat di uraikan ke dalam beberapa tahap, yaitu:

1.1 Target / Tujuan Penelitian

Target penelitian dilakukan untuk membuat suatu aplikasi untuk memudahkan membantu memecahkan masalah yang terjadi dalam hal mencatat, menginput data penyewaan dan perlengkapan golf.

1.2 . Analisa Kebutuhan

Berisikan tentang data-data penyewa dan perlengkapan golf guna memenuhi kebutuhan dalam pembuatan sistem.

1.3 . Spesifikasi dan Desain

Spesifikasi alat yang dirancang, komponen, peralatan uji yang digunakan dan diagram blok peralatan yang akan dirancang. Perancangan sistem menggunakan bahasa pemrograman *Visual Basic*, *SQL Server*. Spesifikasi yang digunakan minimal *Intel Pentium 4*, *RAM 512* serta *Hard Drive 80Gb*.

1.4 . Implementasi dan Verifikasi

Tahap ini terdiri dari sistem input, proses, dan output. Input merupakan rancangan masukan dari sistem, desain ini adalah desain dari form yang akan digunakan pada aplikasi. Output merupakan laporan yang akan digunakan pada aplikasi. Sedangkan proses merupakan rancangan bagaimana sistem akan berjalan. Proses akan digambarkan menggunakan *Unified Medelling Language*. Setelah sistem selesai dilakukan akan dilanjutkan dengan implementasi menggunakan *Visual Studio.Net* dan *SQL Server*.

1.5 . Validasi

Langkah-langkah yang dilakukan saat pengujian sistem secara keseluruhan, besar-besaran yang akan di uji, dan ukuran untuk menilai apakah alat sudah bekerja dengan baik sesuai spesifikasinya.

2. Bagaimana Sistem yang Lama dengan Sistem yang Akan Dirancang

Sistem yang lama saat ini sangat tidak efisien dalam segi waktu dan biaya karena saat ini dalam pengolahan data penyewaan perlengkapan golf masih dikerjakan dengan manual dan melakukan perhitungan biaya sewa masih menggunakan alat bantu seperti calculator sehingga sering terjadi kesulitan dalam melakukan pembuatan laporan sedangkan Sistem yang akan dirancang akan

mempermudah pengguna dalam mengelolah data biaya penyewaan perlengkapan golf, karena sistem yang akan diterapkan sudah menggunakan sistem komputerisasi dan sudah terprogram dimana pengguna dapat dengan cepat mengetahui atau menghitung perlengkapan yang ada.

3. Pengujian / Uji Coba Sistem yang Akan Diuji

Langkah-langkah uji coba sistem yang sudah dibuat :

1. Seluruh data yang ada, tentunya yang berkaitan dengan proses penyewaan perlengkapan golf yang akan di input.
2. Data yang sudah di input secara otomatis akan tersimpan dalam database di setiap tabel-tabel yang sudah ditentukan sebelumnya.
3. Menghasilkan laporan yang sesuai dengan kebutuhan.
4. Perancangan sistem menggunakan bahasa pemograman *Visual Basic*, *Database SQL Server*.

I.5. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian dalam penulisan Skripsi ini penulis lakukan pada PT. Mestika Mandala Perdana Jl. Helvetia No. 89 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 seperti pengenalan *microsoft visual studio. net, microsoft sql server, unified modeling language*, pengertian sistem, informasi, dan akuntansi.

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.