

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Dengan perkembangan teknologi ini, penggunaan komputer dan sistem-sistemnya sudah menjadi kebutuhan yang utama dalam rangka meningkatkan kinerja suatu usaha. Namun pada kenyataannya masih banyak kegiatan yang menggunakan sistem yang belum terkomputerisasi dengan baik. Hal ini disebabkan karena masih kurangnya pengetahuan dengan sistem komputer. Pada dunia perdagangan, keakuratan informasi sangatlah dibutuhkan, terutama informasi mengenai harga jual dan harga pokok penjualan dalam sistem informasi penjualan karena keakuratan informasi-informasi tersebut mempengaruhi hubungan perusahaan terhadap konsumen serta sistem informasi penjualan pada perusahaan itu sendiri. Kemampuan mengolah data dan menggunakan informasi secara efektif merupakan hal yang sangat penting bagi suatu usaha. Pluit Village Petshop bergerak pada bidang penjualan hewan dan perlengkapan pet. Usaha ini sering mendapatkan masalah dalam hal penyimpanan dokumen yang masih belum terkomputerisasi dengan baik, yang menjadi permasalahan yaitu belum adanya sistem yang memadai untuk mengatasi hal tersebut terlebih pada saat akan melakukan rekap penjualan atau laporan penjualan yang dibuat per bulan dan per tahun, dengan banyaknya bukti ataupun dokumen yang masuk akan sulit untuk mengambil dokumen secara cepat apabila masih menggunakan sistem yang manual dan dengan begitu kemungkinan data atau dokumen hilang akan sangat besar. Seiring teknologi yang semakin berkembang Pluit Village Petshop

sangat membutuhkan sekali adanya suatu sistem informasi yang menunjukkan dan memberikan pelayanan yang memuaskan bagi para konsumen.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka penulis tertarik untuk menyusun Tugas Akhir dengan judul **“Rancang Bangun Sistem Informasi Akuntansi Penjualan Tunai Pada Pluit Village Petshop”**.

1.2. Maksud dan Tujuan

Maksud dari penulisan Tugas Akhir ini adalah:

1. Menerapkan dan mempraktikkan ilmu pengetahuan yang didapat selama perkuliahan.
2. Menambah wawasan dan pengetahuan mengenai sistem penjualan pada sebuah usaha yang sebenarnya.
3. Untuk mengetahui sistem penjualan yang diterapkan pada Pluit Viilage Petshop.
4. Memberikan solusi berupa sistem yang lebih baik, sehingga diharapkan dapat membantu penjualan barang khususnya untuk Pluit Village Petshop.

Sedangkan tujuan penulisan Tugas Akhir ini adalah sebagai syarat kelulusan Program Diploma Tiga (DIII) Jurusan Sistem Informasi Akuntansi di Universitas Bina Sarana Informatika.

1.3. Metode Penelitian

Metode yang digunakan untuk mendapatkan data sebagai objek penulisan adalah sebagai berikut:

1.3.1. Metode Pengumpulan data

Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh penulis dalam melakukan pengumpulan data untuk pembuatan Tugas Akhir adalah:

1. Observasi (*Observation*)

Dalam metode observasi ini penulis melakukan pengamatan secara langsung yaitu agar dapat melihat prosedur sistem penjualan yang ada di tempat tersebut. Sehingga penulis juga dapat mengetahui permasalahan yang ada pada sistem penjualan yang ada di Pluit Village Petshop.

2. Wawancara (*Interview*)

Dalam metode ini penulis melakukan pengumpulan data dengan cara melakukan tanya jawab secara langsung kepada bagian Admin toko yang berhubungan dengan sistem penjualan yang ada di Pluit Village Petshop.

3. Studi Pustaka (*Library Research*)

Studi kepustakaan dilaksanakan dengan tujuan memperoleh informasi dan data secara teori melalui buku-buku dan bahan tertulis yang ada relevansinya dengan tema Tugas Akhir guna memperoleh landasan teori dalam mengolah data dan menarik kesimpulan.

1.3.2. Metode Pengembangan *Software*

Pengembangan aplikasi sistem penjualan ini akan menggunakan metode sekuensial linier (*waterfall*).

Menurut Sukamto dan M. Shalahuddin (2015:28), menyimpulkan bahwa: Model SDLC air terjun (*waterfall*) sering juga disebut model sekuensial linear (*sequential linear*) atau alur hidup klasik (*classic life cycle*). Model air terjun menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisis, desain, pengodean, pengujian, dan tahap pendukung (*support*).

1. Analisa Kebutuhan *Software*

Analisis kebutuhan *software* Menganalisis semua kebutuhan termasuk dokumen dan *interface* yang diperlukan guna menentukan solusi *software* yang akan digunakan sebagai proses komputerisasi sistem.

2. Desain

Mendefinisikan kebutuhan sistem yang terkait dengan pengembangan aplikasi terkait rancangan database, *software architecture* dan *user interface* yang akan dibuat.

3. *Code Generation*

Menentukan bahasa pemrograman yang akan digunakan dan menentukan apakah program yang dibuat termasuk pemrograman terstruktur atau berbasis object.

4. *Testing*

Mendeskripsikan proses pengujian yang akan dilakukan dengan menggunakan *blackbox testing*.

5. *Support*

Mendefinisikan upaya-upaya pengembangan terhadap sistem yang sedang dibuat dalam menghadapi mengantisipasi perkembangan maupun perubahan sistem bersangkutan terkait dengan *hardware* dan *software* yang akan digunakan.

1.4. **Ruang Lingkup**

Penulis menyadari bahwa aktivitas di Pluit Village Petshop bukan hanya penjualan barang secara tunai karna terdapat aktivitas sistem yang lain seperti sistem penggajian, dan sistem pembelian. Namun demikian mengingat keterbatasan waktu dan keterbatasan kemampuan penulis, maka dalam tugas akhir ini penulis batasi hanya membahas tentang Rancang Bangun Sistem Informasi Akuntansi Penjualan Tunai pada Pluit Village Petshop.

Untuk lebih memusatkan permasalahan yang ada dan agar tidak menyimpang dari pokok permasalahan. Maka penulis membuat batasan permasalahan yaitu mengenai alur atau proses kerja khususnya penjualan barang secara tunai pada Pluit Village Petshop. Beberapa aktifitas tahapan penjualan pada perusahaan ini diantaranya yaitu proses penawaran, proses pemesanan, proses pembayaran, proses pengiriman dan proses pencatatan.