

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pada saat ini dunia usaha semakin berkembang, baik yang bergerak dibidang jasa, dagang, ataupun industri. Hal tersebut ditunjukkan dengan banyaknya perusahaan yang bermunculan sehingga persaingan usaha pun semakin ketat. Khususnya bagi perusahaan-perusahaan yang bergerak dibidang yang sama. Namun pada hakekatnya semua perusahaan tersebut memiliki permasalahan yang sangat kompleks salah satunya mengenai sistem informasi akuntansi.

Dalam pengambilan keputusan manajer dapat menggunakan informasi mengenai sistem akuntansi dan sistem informasi pendapatan perusahaan. Sistem informasi akuntansi yang memadai dapat menampung, menyeleksi, mengolah, dan menyajikan informasi yang berguna sesuai dengan kondisi perusahaan. Sistem informasi akuntansi mempunyai manfaat yang sangat penting dalam mencapai tujuan perusahaan.

Sistem informasi akuntansi pengelolaan pendapatan merupakan hal yang penting dalam menjalankan proses bisnis dan membantu mengolah serta menganalisis data transaksi di dalam perusahaan. Sistem informasi akuntansi pengelolaan pendapatan tersebut dimaksudkan agar perusahaan dapat menjalankan proses pendapatan dengan baik.

Pendapatan merupakan komponen penting dalam sebuah perusahaan untuk data pengelolaan pendapatan UD Mutiara Sayur. Karena UD Mutiara Sayur tidak hanya dituntut untuk memberikan sayuran yang segar, tetapi harus mampu juga dapat mengelola pendapatan dengan baik.

Salah satunya dengan meningkatkan seluruh aktivitas perusahaan dan mengoptimalkan sumber daya yang dimiliki agar perusahaan mencapai laba yang diinginkan. Untuk itu penulis akan mengambil suatu rancangan sistem untuk dijadikan bahan penulisan dengan judul: “APLIKASI SISTEM INFORMASI AKUNTANSI PENGELOLAAN PENDAPATAN PADA UD MUTIARA SAYUR”.

1.2. Maksud dan Tujuan

Maksud dari pembuatan laporan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Menerapkan ilmu pengetahuan yang diterima penulis selama mengikuti perkuliahan di Universitas Bina Sarana Informatika.
2. Dapat mengetahui dan mengamati secara langsung proses pengelolaan pendapatan UD Mutiara Sayur.
3. Memberikan pemikiran dan daya kreativitas mengenai pengaplikasian perancangan sistem komputer.

Tujuan dari penulisan laporan ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan Tugas Akhir pada program studi Sistem Informasi Akuntansi di Universitas Bina Sarana Informatika.

1.3. Metode Penelitian

Untuk melengkapi penyusunan tugas akhir penulis menggunakan beberapa metode penelitian sebagai berikut:

1.3.1. Metode Pengumpulan Data

Menurut (Hasugian, 2015) metode pengumpulan data terbagi menjadi:

1. Studi Pustaka

Studi pustaka dilakukan terhadap buku-buku dan karya ilmiah yang dipublikasi tentang pengembangan sistem informasi dengan menggunakan metodologi berorientasi objek. Penulis

menambahkan beberapa pengertian mengenai konsep dasar sistem dan program yang di ambil dari buku-buku serta jurnal ilmiah.

2. Penelitian lapangan atau Observasi

Penulis melakukan observasi dengan melihat secara langsung proses bisnis berjalan bagian yang terkait dengan pencatatan hasil-hasil kegiatan yang dilakukan. Setelah itu penulis diberikan kesempatan untuk melihat sistem yang bekerja dalam pengolahan data. Penulis melakukan riset serta mengamati langsung proses bisnis yang berjalan di UD Mutiara Sayur.

3. Wawancara

Wawancara dilakukan untuk mengetahui masalah yang timbul atau dialami langsung oleh yang bersangkutan. Dalam kegiatan ini diajukan pertanyaan lisan dalam usaha untuk melengkapi data-data yang akan diperoleh. Penulis melakukan wawancara langsung untuk memperoleh data yang mendukung.

1.3.2. Metode Pengembangan Software

Metode yang digunakan penulis pada pengembangan perangkat lunak ini menggunakan metode air terjun atau *waterfall*. Tahapan model air terjun menurut Sukanto dan Shalahuddin (2014:28) dalam (Alviyana, 2016) adalah:

1. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak (*analysis*)

Proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara intensif untuk menspesifikasikan kebutuhan perangkat lunak agar dapat dipahami perangkat lunak seperti apa yang dibutuhkan oleh *user*. Pada tahap ini penulis menganalisa kebutuhan *user*, termasuk dokumen-dokumen dan representasi antar muka yang diperlukan sehingga dapat menentukan solusi perangkat lunak yang digunakan sebagai proses komputerisasi sistem pengelolaan pendapatan yaitu menggunakan *software NetBeans IDE 8.2* dan bahasa pemrograman Java.

2. Desain (*design*)

Desain perangkat lunak adalah proses multi langkah yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antar muka, dan prosedur pengkodean. Tahap ini mentranslasi kebutuhan perangkat lunak dari tahap analisis kebutuhan ke representasi desain agar dapat diimplementasikan menjadi program pada tahap selanjutnya. Dalam tahap desain penulis membuat rancangan *database* yang digambarkan melalui *Entity Relationship Diagram (ERD)*, *Logical Record Structure (LRS)*, *Spesifikasi file*, *software architectur* dan *user interface*.

3. Pembuatan Kode Program (*coding*)

Desain harus ditranslasikan ke dalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain. Berdasarkan hasil desain yang telah dibuat maka penulis menentukan bahasa pemrograman Java sebagai alat pembuatan kode program.

4. Pengujian (*testing*)

Pengujian fokus pada perangkat lunak secara dari segi logika dan fungsional dan memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisasi kesalahan (*error*) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan. Penulis melakukan pengujian program dengan menggunakan *blackbox testing*. Pengujian *blackbox testing* ini dimaksudkan untuk mengetahui perangkat lunak yang telah dibuat sesuai dengan yang diharapkan.

5. Pendukung (*support*) atau pemeliharaan (*maintenance*)

Tidak menuntut kemungkinan sebuah perangkat lunak mengalami perubahan ketika sudah dikirimkan ke *user*. Perubahan bisa terjadi karena adanya kesalahan yang muncul dan tidak terdeteksi saat pengujian atau perangkat lunak harus beradaptasi

dengan lingkungan baru. Tahap pendukung atau pemeliharaan dapat mengulangi proses pengembangan mulai dari analisis spesifikasi untuk perubahan perangkat lunak yang sudah ada tapi tidak untuk membuat perangkat lunak baru. Dalam tahap ini penulis melakukan pengembangan yang bersifat memperbaiki dengan cara melakukan pemeriksaan dan pemeliharaan berkala pada *software* dan *hardware* yang digunakan. Bertujuan untuk menghasilkan perangkat lunak yang baik dan berkualitas.

1.4. Ruang Lingkup

Pembahasan dalam penulisan laporan ini difokuskan pada analisa sistem pengelolaan pendapatan dimulai dari pengumpulan data pendapatan yang mencatat pendapatan pertransaksi, pencatatan nota, laporan pendapatan bulanan dan laporan pendapatan periode.

