

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Teknologi informasi berkembang dengan sangat pesat untuk mempengaruhi ke dalam aktivitas manusia yang bertujuan untuk memudahkan segala bentuk aktivitas dan informasi-informasi dapat tersebar luaskan dengan sangat mudah. Dengan teknologi informasi yang berkembang pesat ini, manusia harus bisa menyesuaikan pada zaman semua aktifitas akan dapat diakses dengan cara jarak jauh dan tidak perlu lagi untuk datang ke suatu tempat.

Sistem informasi adalah sebagian bentuk yang diperoleh oleh manusia dalam penelitian-penelitian yang sudah dilakukan sejak lama. Dan munculah perangkat yang dapat memberikan fitur seperti halnya komputer akan tetapi dapat dibawa kemana-mana dan juga memiliki kompatibilitas yang sangat baik sehingga dikalangan apapun dapat digunakan dengan mudah yaitu teknologi yang dinamakan sebagai Mobile. Untuk teknologi Mobile ini dengan seiring berjalannya waktu berkembang dengan sangat cepat dan terdapat 2 raksasa teknologi yang menekuni perihal teknologi Mobile ini untuk penyedia Sistem Operasinya yaitu Android & IOS. Pada masa kini atau masa sekarang terdapat banyak permintaan yang melonjak untuk membuat suatu aplikasi yang dikhususkan untuk Mobile. Dikarenakan terdapat 2 Sistem Operasi maka bahasa pemrograman untuk membuat aplikasi Mobile terbagi menjadi 2 bahasa yaitu untuk Android adalah Java/Kotlin dan untuk IOS adalah Swift. Dengan seiring berjalannya waktu banyak developer mobile dan juga berbagai macam perusahaan menginginkan adanya suatu bahasa

pemrograman Mobile yang dapat mensupport kedua Sistem Informasi. Dan munculah suatu Framework yang dinamakan React Native dengan basis kode nya adalah JavaScript.

PT. Axterium Inovasi Indonesia merupakan platform pertama di Indonesia yang memberikan promo dan diskon khusus untuk kalangan mahasiswa dan academia di seluruh kampus di Indonesia yang jumlahnya mencapai 8,3 juta. Seluruh pengguna Axter dapat bergabung secara gratis untuk mendapatkan berbagai promo dan diskon yang ditawarkan oleh berbagai brand dan toko yang telah bekerjasama dengan Axter. Axter dapat diakses oleh para penggunanya melalui berbagai media, seperti website dan aplikasi Mobile (Android/iOS) para pengguna Axter dapat menikmati promo dan diskon yang tersedia di Axter secara online, in-store (offline) maupun melalui media WhatsApp. Untuk PT. Axterium Inovasi Indonesia ini termasuk dalam kategori Startup yang baru mau memasuki 1 tahun berdirinya perusahaan. Maka dari itu masih minim data dan manajemen sistem informasi untuk bagian keuangannya.

Berdasarkan permasalahan yang telah penulis paparkan diatas. Maka penulis akan mengambil perancangan aplikasi untuk pelaporan arus kas berbasis Mobile dengan judul “Perancangan Sistem Informasi Akuntansi Laporan Arus Kas Berbasis Mobile Menggunakan Framework React Native dan Node.js”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah terpapar diatas, maka penulis dapat mengidentifikasi masalah yang berhubungan dengan pembuatan laporan arus kas menggunakan Framework React Native agar dapat terolah dengan baik dan segala prosesnya dapat dilakukan dengan cara efektif serta efisien yang dapat sesuai dengan pokok permasalahan yaitu:

- A. Bagaimana penerapan React Native dan Node Js dalam pengembangan Aplikasi Mobile Laporan Arus Kas.
- B. Bagaimana perancangan sistem informasi yang digunakan untuk membuat laporan arus kas pada PT.Axterium Inovasi Indonesia.

1.3 Batasan Masalah

Dengan didasarkan pada identifikasi masalah yang sudah penulis paparkan diatas, penulis sesuaikan memberikan batasan permasalahan supaya tidak akan menyimpang dari pokok permasalahan yang telah diidentifikasi diantaranya adalah:

- A. Penulis akan melakukan penelitian di PT. Axterium Inovasi Indonesia di bagian pembuatan Laporan Posisi Keuangan Yayasan.
- B. Mempelajari penggunaan React Native dalam Perancangan Sistem Informasi Laporan Arus Kas yang dapat terhubung menggunakan *Server Side* Node JS dan Database MySQL.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.4.1 Maksud Penelitian

Di dalam penelitian ini, penulis bermaksud untuk mengetahui dalam pembuatan sebuah Aplikasi Sistem Informasi untuk pembuatan laporan arus kas menggunakan Framework React Native di PT. Axterium Inovasi Indonesia.

1.4.2 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penulis dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- A. Untuk mengimplementasikan ilmu akuntansi dan *programming* dalam pembuatan laporan arus kas.
- B. Merancang sistem informasi akuntansi laporan arus kas menggunakan Framework React Native dan Node Js.

1.5 Objek dan Metode Penelitian

1.5.1 Unit Analisis

Definisi unit analisis menurut Arikunto [1] “Unit analisis adalah satuan tertentu yang diperhitungkan sebagai subjek penelitian.”.

Berdasarkan pengertian diatas, penulis dapat menyimpulkan bahwa unit analisis itu adalah suatu tempat penelitian yang sudah diperhitungkan sebagai subjek bagi penelitian untuk memperoleh berbagai macam data pada observasi yang telah dilakukan. Penulis telah menganalisa serta mengumpulkan data-data yang berhubungan dengan pembuatan laporan posisi keuangan di PT. Axterium Inovasi Indonesia yang beralamatkan di Point Lab – Saturn Office Graha Pos Indonesia, Jl. Banda No.30 Lt.5, Bandung 40115.

1.5.2 Populasi dan Sampel

Definisi populasi menurut Bugin “Populasi adalah keseluruhan (universum) dari objek penelitian berupa manusia, hewan, tumbuhan, udara, gejala, nilai, peristiwa, sikap hidup, dan sebagainya sehingga objek ini dapat menjadi sumber data penelitian.” Berdasarkan pengertian yang telah dipaparkan di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa populasi tidak hanya makhluk hidup, melainkan seluruh hal yang dapat dijadikan sebagai objek penelitian untuk mendapatkan berbagai macam data yang dipergunakan dalam penelitian yang sedang dilakukan.

Definisi sampel menurut Arikunto “Sampel adalah sebagian atau sebagai wakil populasi yang akan diteliti. Jika penelitian yang dilakukan sebagian dari populasi maka bisa dikatakan bahwa penelitian tersebut adalah penelitian sampel.”. Berdasarkan pengertian yang telah terpaparkan di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa sample dapat menjadi hal yang bisa mewakili populasi untuk dijadikan subjek penelitian dan pengambilan data.

1.5.3 Objek Penelitian

Objek penelitian yang diterapkan oleh penulis untuk menjelaskan tentang Sistem Informasi Akuntansi Laporan Arus Kas dengan cara merancang Sistem Informasi Akuntansi Laporan Arus Kas Berbasis Mobile Menggunakan Framework React Native dan Node Js yang dimana bahwa sistem dalam pembuatan laporan arus kas di PT. Axterium Inovasi Indonesia masih minim dalam pembuatan laporan keuangan.

1.5.4 Desain Penelitian

Definisi Desain Penelitian menurut Umar [3] “Desain penelitian dapat diartikan sebagai suatu rencana kerja yang terstruktur dalam hal hubungan-hubungan antara variabel secara komprehensif sedemikian rupa agar hasil risetnya dapat memberikan jawaban atas pertanyaan-pertanyaan riset. Rencana tersebut mencakup hal-hal yang akan dilakukan preset, mulai dari membuat hipotesis dan implikasinya secara operasional sampai analisis akhir.”.

Berdasarkan definisi yang terpapar diatas, penulis dapat menyimpulkan bahwa desain penelitian yaitu perencanaan sebelum peneliti melakukan risetnya untuk mendapatkan hasil yang memuaskan serta menjadi efektif dan efisien dalam mengumpulkan data-data yang diperlukan.

1.5.4.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan penulis adalah Penelitian Kualitatif. Menurut Sugiyono [4] “Penelitian kualitatif adalah data yang berbentuk kalimat, kata atau gambar. Data kualitatif merupakan deskripsi komentar observer terhadap kegiatan guru dan siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung dan komentar pengamat terhadap rencana pelaksanaan pembelajaran yang dilihat oleh guru atau peneliti.”

Berdasarkan definisi yang terpapar diatas penulis dapat menyimpulkan bahwa jenis Penelitian Kualitatif yaitu proses pengumpulan data bisa diperoleh dalam bentuk kalimat, kata atau gambar yang mengandung arti dan deskripsi terhadap suatu kejadian yang akan diteliti.

Penulis memilih jenis penelitian kualitatif disebabkan oleh permasalahan

yang ada di dalam sekolah ini didapatkan dengan cara menceritakan keluhan kesah serta permasalahan terhadap penggunaan teknologi informasi oleh pihak PT. Axterium Inovasi Indonesia. Penelitian ini juga dilakukan untuk memenuhi syarat dalam memperoleh nilai Mata Kuliah Tugas Akhir.

1.5.4.2 Jenis Data

Penulis menggunakan jenis data kualitatif dan kuantitatif. Untuk data yang berbentuk laporan transaksi dan dokumen lainnya termasuk kedalam jenis angka atau data, hasil dari wawancara dalam bentuk kalimat, kata atau gambar yaitu data kualitatif.

Definisi jenis data menurut P.Ratu Ile Tokan [5] “Aspek teramat penting dalam sebuah penelitian. Data penelitian dikelompokkan menjadi dua, yaitu data kuantitatif dan kualitatif.”

Menurut definisi yang terpapar diatas penulis dapat menyimpulkan bahwa data kualitatif yaitu data yang berupa laporan transaksi dan dokumen ialah berupa angka atau data, sedangkan kuantitatif yaitu hasil dari wawancara dengan berupa kalimat atau gambar.

1.5.4.3 Jenis Desain Penelitian

Definisi desain penelitian menurut Moleong [6] “Desain adalah pedoman atau prosedur serta teknik dalam perencanaan penelitian yang bertujuan untuk membangun strategi yang berguna untuk membangun strategi yang menghasilkan blueprint atau model penelitian. Dalam penelitian ini menggunakan Desain Penelitian Deskriptif.”

Desain penelitian deskriptif adalah desain penelitian yang disusun dalam rangka memberikan gambaran secara sistematis tentang informasi ilmiah yang berasal dari subjek atau objek penelitian, yang berfokus pada penjelasan sistematis tentang fakta yang diperoleh saat penelitian dilakukan.

1.5.5 Metode Penelitian

Metode Penelitian yang digunakan penulis ialah metode penelitian Deskriptif dan metode penelitian Survei. Metode Penelitian Deskriptif menurut Sugiyono [7] “Penelitian deskriptif adalah penelitian yang dilakukan untuk mengetahui nilai variabel mandiri, baik satu variabel atau lebih (independen) tanpa membuat perbandingan atau menghubungkan dengan variabel yang lain.”.

Adapun Metode Survei menurut Musa “Survei memiliki arti pengamatan/penyelidikan yang kritis untuk mendapatkan keterangan yang jelas dan baik terhadap suatu persoalan di dalam suatu daerah tertentu. Tujuan dari survei adalah untuk mendapatkan gambaran yang mewakili suatu daerah dengan benar. Suatu survei tidak akan meneliti semua individu dalam sebuah populasi, namun hasil yang diharapkan harus dapat menggambarkan sifat dari populasi yang bersangkutan. Karena itu, metode pengambilan contoh (sampling method) di dalam suatu survei memegang peranan yang sangat penting. Metode pengambilan contoh (sampling method) yang tidak benar akan merusak hasil survei.”.

Berdasarkan definisi yang telah dipaparkan di atas penulis memutuskan memilih untuk menggunakan metode penelitian deskriptif karena penulis akan meneliti suatu sistem yang berjalan dibarengi dengan menggambarkannya secara

sistematis untuk permasalahan pada objek penelitian yang perlu diperbaiki dalam sistem yang telah diterapkan disuatu perusahaan, sedangkan metode penelitian survey dikarenakan penulis akan langsung mendatangi tempat analisis untuk memperoleh keterangan mengenai sistem informasi pengelolaan laporan pendapatan sekolah yang sudah berjalan ataupun yang sedang berjalan.

1.5.6 Teknik Pengumpulan Data

Teknik Pengumpulan Data yang digunakan penulis adalah Teknik Triangulasi, Menurut menurut Denzin [8] “Triangulasi adalah langkah pemaduan berbagai sumber data,peneliti, teori, dan metode dalam suatu penelitian tentang suatu gejala sosial tertentu.”

Berdasarkan definisi yang terpapar diatas penulis dapat menyimpulkan bahwa Teknik Triangulasi yaitu bertujuan untuk menjadi pemandu yang terdapat sumber data, peneliti, teori dan metode untuk mendapatkan data dari objek yang sedang diteliti.

1.6 Rekayasa Perangkat Lunak

1.6.1 Metode Pengembangan Sistem

Metodologi pengembangan sistem menurut Jogiyanto [9] “Metode pengembangan sistem adalah metode-metode, prosedur-prosedur, konsep-konsep pekerjaan, aturan-aturan dan postulat-postulat yang akan digunakan untuk mengembangkan suatu sistem informasi”.

Berdasarkan definisi yang terpapar di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa metodologi pengembangan sistem merupakan metode-metode, prosedur-

prosedur, konsep-konsep pekerjaan, aturan-aturan dan postulat-postulat untuk digunakan dalam pengembangan suatu sistem.

1.6.2 Struktur Pengembangan Sistem

Struktur Pengembangan Sistem menurut Prof. Dr. Sri Mulyani, Ak., CA. [10] “Terdapat 3 (tiga) tingkatan abstraksi yaitu: 1. View level (tingkat penampakan) program aplikasi yang digunakan untuk mengolah data. 2. Logical Level (Tingkat logik/konseptual) mendeskripsikan abstraksi data. 3. Physical Level (tingkat fisik) mendeskripsikan data/record disimpan dalam media penyimpanan, misal ukuran data, tipe data, dsb.”

1.6.3 Model Pengembangan Sistem

Model Pengembangan Sistem menurut Prof. Dr. Sri Mulyani, Ak., CA. [11] “Data model adalah pendokumentasian dan pengorganisasian struktur data secara abstrak untuk mendeskripsikan data dipresentasikan dan diakses, menggambarkan konseptual dalam melakukan desain database.”

Model pengembangan sistem yang penulis pakai adalah ERD (Entity Relationship Diagram), adapun pengertian dari ERD menurut Prof. Dr. Sri Mulyani, Ak., CA. “Salah satu tools diagram yang banyak digunakan adalah ERD, yaitu tools yang digunakan untuk memodelkan struktur data dengan menggambarkan entitas dan hubungan antara entitas (relationship) secara abstrak (konseptual)”.

1.7 Kegunaan Penelitian

Harapan Penulis dengan dibuatkannya laporan tugas akhir ini dalam penelitian yang sudah dilakukan yaitu untuk memberikan manfaat khususnya terhadap Penulis dan Perusahaan, serta bagi peneliti selanjutnya yang akan memilih tempat penelitian di perusahaan tersebut.

Manfaat penelitian ini, antara lain:

A. Bagi Pihak Perusahaan

Dengan adanya sistem informasi akuntansi laporan arus kas diperusahaan ini diharapkan dapat membantu dalam proses pengelolaan keuangan secara efektif dan efisien.

B. Bagi Penulis

Tentunya akan menambah wawasan dalam bidang sistem informasi, akuntansi serta bertambahnya pengalaman dalam perancangan suatu aplikasi sistem informasi akuntansi.

C. Bagi peneliti selanjutnya

Semoga laporan ini dapat berguna kelak untuk penulis selanjutnya yang akan melakukan perancangan atau mengembangkan sistem informasi di PT. Axterium Inovasi Indonesia.

1.8 Lokasi dan Waktu Penelitian

1.8.1 Lokasi penelitian

Penulis melakukan penelitian di PT. Axterium Inovasi Indonesia yang memiliki platform pertama untuk diskon bagi akademika dalam bidang usaha Jasa. Yang beralamatkan di Jl. Jupiter Tengah I No.44, Sekejati, Kecamatan

Buahbatu, Kota Bandung, Provinsi Jawa Barat, 40286. Lokasi penelitian terkait dengan judul yaitu pada bagian keuangan di PT. Axterium Inovasi Indonesia.

1.8.2 Waktu Penelitian

Peneliti melakukan kegiatan penelitian pada bulan April 2020 sampai dengan bulan Agustus 2021. Berikut adalah *time schedule* penelitian.

No	Kegiatan	Tahun															
		2020			2021												
		Oktober	November	Desember	Januari	Februari	Maret	April	Mei	Juni	Juli	Agustus					
1	Pencarian Perusahaan	■	■	■													
2	Surat Izin Perusahaan		■	■													
3	Pengambilan Data Perusahaan		■	■	■												
4	Perusunan Laporan dan Bimbingan BAB I, II		■	■	■	■											
5	Perusunan Laporan dan Bimbingan BAB III			■	■	■	■										
6	Perusunan Laporan dan Bimbingan BAB IV dan Program				■	■	■	■									
7	Seminar Komputerisasi Akuntansi					■	■	■	■								
8	Revisi Seminar Komputerisasi Akuntansi						■	■	■	■							
9	Perusunan Laporan dan Bimbingan BAB V							■	■	■	■						
10	Membuat Draft TA								■	■	■	■	■	■	■	■	■
11	Seminar Tugas Akhir									■	■	■	■	■	■	■	■
12	Revisi Seminar Tugas Akhir										■	■	■	■	■	■	■
13	Sidang Tugas Akhir											■	■	■	■	■	■
14	Revisi Tugas Akhir												■	■	■	■	■
15	Pengumpulan Draft TA															■	■

Tabel 1.1. *time schedule* penelitian

1.9 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dari Tugas Akhir Perancangan Sistem Informasi Akuntansi Laporan Arus Kas berbasis Mobile dengan Menggunakan Framework React Native dan Node Js sebagai berikut.

- A. Bagian awal terdiri dari Halaman Judul, Lembar Pengesahan Pembimbing, Daftar Isi, Daftar Gambar, Daftar Tabel, dan Daftar Simbol.
- B. Bagian isi terdiri dari:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas mengenai latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, objek dan metode penelitian, rekayasa perangkat lunak, kegunaan penelitian, lokasi dan waktu penelitian, dan sistematika penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan beberapa teori yang berkaitan dengan Perancangan Sistem Informasi Akuntansi Laporan Arus Kas pada PT. Axterium Inovasi Indonesia berbasis Mobile menggunakan React Native dan Node Js, yang telah didapat melalui studi pustaka (*library research*)

BAB III ANALISIS SISTEM

Bab ini berisi tentang sejarah rumah makan, tujuan rumah makan, struktur organisasi, deskripsi jabatan, kebijakan, dokumen yang digunakan, dan analisis sistem yang sedang berjalan.

BAB IV PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI

Bab ini membahas analisis sistem yang diusulkan, perancangan program, perancangan *input*, perancangan *output*, serta kelebihan dan kelemahan aplikasi yang dirancang.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisikan kesimpulan dan saran untuk pengembangan sistem informasi yang telah dirancang serta saran yang akan ditujukan kepada peneliti selanjutnya.

C. Bagian akhir terdiri dari Daftar Pustaka dan Lampiran-Lampiran