

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kementerian Komunikasi dan Informatika (*Kominfo*) bekerja sama dengan Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia (*LIPI*) dan Asosiasi Game Indonesia (*AGI*) baru saja meluncurkan buku elektronik berjudul Peta Ekosistem Industri *Game* Indonesia 2020 yang menyatakan bahwa pada saat ini *game* sedang mengalami kemajuan yang sangat pesat dalam tiga tahun terakhir ini. Pemahaman yang baik untuk memainkan *game* juga sangat dibutuhkan. Berdasarkan media *online*. Menurut Samuel Abrijani Pangerapan, Dirjen Aplikasi Informatika dari Kominfo menyatakan bahwa Regulasi, pedoman, dan pemeringkatan juga dibutuhkannya batasan usia dalam memainkan *game* yang harus diperhatikan dalam memainkan *game*. Kemendikbud saat ini sedang merancang kurikulum mengenai *game* di sekolah-sekolah yang ada di Indonesia. Tentu itu adalah salah satu upaya pemerintah dalam mendukung kemajuan *game* yang saat ini sedang berkembang dengan pesat.

Toko Utara Game's adalah satu toko *game* terbesar yang ada di Kota Bandung Jawa Barat. Toko Utara Game's ini beralamatkan di Jl. Purnawarman No.13-15 BEC Bandung. Pada Toko Utara game's banyak sekali menjual *game* dari mulai *game* zaman dahulu sampai yang kekinian. Selain lengkap, pada Toko Utara Game's ini juga harganya sangat terjangkau dibandingkan toko *game* yang lain.

Rikjan Wijaya adalah pendiri Toko Utara Game's dan menjadi owner Toko Utara Game's hingga saat ini. Beliau mendirikan Toko Utara Game's sejak tahun 2019. Rikjan Wijaya merintis Toko Utara Game's ini dari kecil hingga sekarang sudah mempunyai cabang yang berada di BEC Lantai 2 Blok A No.07 Kota Bandung.

Peneliti melakukan penelitian pada Toko Utara Game's dari bulan oktober tahun 2022 hingga Tugas Akhir selesai. Pada penelitian ini penulis terjun langsung ke lapangan untuk mengetahui bagaimana saja prosedur penjualan pada Toko Utara Game's ini dan alur penjualan yang berawal dari toko kepada *customer*.

Pada Toko Utara Game's ini sangat lengkap dan harganya pun lebih murah dibandingkan dengan toko lain. Namun sayangnya dalam prosedur penjualan Toko Utara Game's ini masih melakukan pencatatan secara *manual*. Dimana pada saat pencatatan ini dilakukan dengan proses mencatat penjualan tersebut ke dalam buku rekapan penjualan. Apabila terjadi hal seperti ini terus menerus akan menjadi celah terjadinya kecurangan dan kesalahan dalam pencatatan laporan keuangan serta mengalami kerugian yang cukup besar karena dalam proses pencatatan belum terkomputerisasi dengan baik. Selain itu, standar yang digunakan pada Toko Utara Game's juga belum berbasis EMKM dimana pada saat ini penting sekali untuk pelaku usaha UMKM dalam pembuatan laporan keuangan penjualan harus menggunakan standar akuntansi EMKM.

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti akan membuat aplikasi yang dibutuhkan oleh Toko Utara Game's agar toko dapat terintegrasi dengan baik dan meminimalisir kerugian yang dapat terjadi pada Toko Utara Game's. Berdasarkan

permasalahan-permasalahan yang terjadi maka penulis dapat mengambil judul **“Perancangan Sistem Informasi Akuntansi Penjualan Dengan Standar Akuntansi EMKM pada Toko Utara *Game* berbasis *Website* Dan Berorientasi Objek”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Hasil penelitian yang penulis lakukan di lapangan, maka penulis mengidentifikasi permasalahan yang akan diambil sebagai berikut:

- A. Bagaimana prosedur penjualan yang berjalan pada Toko Utara *Game*.
- B. Bagaimana Perancangan Sistem Informasi Akuntansi Penjualan pada Toko Utara *Game*.

1.3 Batasan Masalah

Adapun Batasan masalah yang akan dibahas pada Toko Utara *Game* sebagai berikut:

- A. Penulis mencoba menguraikan prosedur penjualan pada toko Utara *Game* dan peneliti membatasi hanya pada penjualan pada nota transaksi penjualan dan buku rekapan keuangan.
- B. Perancangan sistem informasi akuntansi penjualan dengan standar EMKM berbasis website dengan menggunakan PHP dan PostgreSQL berorientasi objek yang menggunakan model pengembangan sistem iterasi dan membatasi sampai pembuatan sistem, pada saat persediaan barang tidak dijurnalkan karena penulis hanya focus pada penjualan.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.4.1 Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk memperoleh data dan informasi yang berkaitan dengan perancangan Sistem Informasi Akuntansi Penjualan pada Toko Utara Game's.

1.4.2 Tujuan Penelitian

Tujuan penulis melakukan penelitian di Toko Utara Game's ini adalah:

- A. Untuk mengetahui prosedur penjualan yang berjalan pada Toko Utara Game's.
- B. Untuk merancang sistem informasi akuntansi penjualan pada Toko Utara Game's dengan menggunakan standar EMKM yang berorientasi objek dan membuat program dengan menggunakan *PHP* dan *Database PostgreSQL*.

1.5 Objek dan Metode Penelitian

1.5.1 Unit Analisis

Definisi unit analisis dalam buku yang berjudul Metodologi Penelitian Komputerisasi Akuntansi yaitu "unit analisis adalah tempat dimana melakukan penelitian [4]." Definisi unit analisis dalam penelitian adalah satuan tertentu yang diperhitungkan sebagai subjek penelitian. Definisi unit analisis dalam penelitian adalah satuan tertentu yang diperhitungkan sebagai subjek penelitian [5]. Dapat disimpulkan bahwa unit analisis pada penelitian ini pada Toko Utara Game's yang beralamatkan di Jl. Purnawarman No.13-15 BEC Blok F01 Kota Bandung.

1.5.2 Populasi dan Sampel

1.5.2.1 Populasi

Populasi adalah keseluruhan data yang menjadi pusat perhatian seorang peneliti dalam ruang lingkup dan waktu yang telah ditentukan. Populasi berkaitan dengan data-data jika seorang manusia memberikan suatu data, maka ukuran atau banyaknya populasi akan sama banyaknya manusia [6].

Populasi adalah jumlah keseluruhan dari satuan-satuan atau individu-individu yang karakteristiknya hendak diteliti. Dan satuan-satuan tersebut dinamakan unit analisis, dan dapat berupa orang-orang, institusi-institusi, benda-benda, dst [7].

Dapat disimpulkan bahwa populasi merupakan objek yang memiliki karakteristik untuk dijadikan unit analisis penelitian. Populasi yang peneliti teliti yaitu Rekapen Pendapatan pada Toko Utara Game's dari tahun 2020-2023.

1.5.2.2 Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut sampel yang diambil dari populasi tersebut harus betul-betul *representative* atau mewakili populasi yang diteliti [8]. Sampel adalah bagian terpilih dari populasi yang dipilih melalui beberapa proses dengan tujuan menyelidiki atau mempelajari sifat-sifat tertentu dari populasi induk [9].

Dapat disimpulkan bahwa sampel merupakan sebagian dari populasi yang terpilih untuk diteliti. Sampel yang peneliti gunakan adalah Buku rekapen penjualan dari bulan Juli- Desember pada Toko Utara Game's.

1.5.3 Objek Penelitian

Objek penelitian merupakan sesuatu yang diteliti dalam suatu penelitian, objek penelitian ini menjadi sasaran utama dalam penelitian untuk mendapatkan jawaban atau solusi dari permasalahan yang terjadi [10]. Dapat disimpulkan bahwa objek penelitian yang dilakukan oleh penulis yaitu mengenai Perancangan Sistem Informasi Akuntansi Penjualan dengan dengan standar akuntansi EMKM berbasis *website* dengan menggunakan *PHP* dan *PostgreSQL*.

1.5.4 Desain Penelitian

Desain penelitian pada hakikatnya merupakan rencana aksi penelitian (*action plan*) berupa seperangkat kegiatan yang berurutan secara logis yang menghubungkan antara pertanyaan penelitian yang hendak dijawab dan kesimpulan penelitian yang merupakan jawaban terhadap masalah penelitian [11].

Berdasarkan definisi tersebut, penulis melakukan desain penelitian dengan menentukan tujuan dari penelitian, jenis dari penelitian, dan metode yang akan digunakan, dan metode penelitian.

1.5.5 Jenis Penelitian

Berdasarkan tujuannya, metode penelitian dapat dikelompokkan menjadi penelitian dasar (*basic research*), penelitian terapan (*applied research*).

A. Penelitian Dasar (*Basic Research*)

Penelitian dasar adalah penyelidikan tentang prinsip-prinsip dasar dan alasan terjadinya suatu fenomena tertentu. Ini juga disebut sebagai penelitian teoritis. Studi kasus atau investigasi beberapa fenomena alam atau yang

berkaitan dengan sains murni disebut sebagai penelitian dasar. Penelitian dasar juga terkadang tidak mengarah pada aplikasi langsung. Penelitian dasar tidak berkaitan dengan pemecahan masalah praktis yang menarik langsung.

B. Penelitian Terapan

Penelitian terapan adalah metodologi yang digunakan untuk memecahkan masalah praktis dunia modern, baik masalah praktis dari individu atau kelompok sehingga riset ini dirancang untuk menjawab pertanyaan spesifik yang bertujuan untuk memecahkan masalah praktis bukan untuk memperoleh pengetahuan demi pengetahuan. Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia (LIPI), makna penelitian terapan dapat didefinisikan sebagai setiap penelitian yang memiliki tujuan untuk meningkatkan pengetahuan ilmiah dengan suatu tujuan praktis. Artinya hasil dari penelitian diharapkan segera bisa digunakan untuk keperluan praktis.

Dapat disimpulkan bahwa penelitian yaitu suatu kegiatan untuk menggali informasi untuk tujuan tertentu terhadap suatu aktifitas terhadap masalah yang sistematis yang bertujuan untuk keperluan tertentu.

1.5.6 Jenis data

Menurut Sugiyono, Jenis data dapat dibedakan menjadi dua, yaitu:

A. Data Kualitatif

Data kualitatif yaitu data yang berbentuk kata, skema, dan gambar. Data kualitatif dapat berupa nama dan alamat objek penelitian

B. Data Kuantitatif

Data kuantitatif adalah yaitu yang berbentuk angka. Dapat disimpulkan bahwa penulis mengambil data kuantitatif sebagai jenis data karena sistem informasi akuntansi akan menghasilkan informasi berupa angka [12].

1.5.7 Jenis Desain Penelitian

Menurut buku yang berjudul *Metode Penelitian* jenis penelitian adalah sebagai berikut:

A. Desain penelitian yang ada kontrol

Desain penelitian ini yaitu desain percobaan pertama atau bukan desain percobaan kedua desain tersebut mempunyai kontrol.

B. Desain penelitian deskriptif-analitis

Penelitian deskriptif yaitu penelitian untuk menemukan fakta dengan interpretasi yang tepat. Desain penelitian analisis diajukan untuk menguji hipotesis dan mengadakan interpretasi yang lebih tenang dalam hubungan.

C. Desain penelitian atau bukan

Desain percobaan dengan mempertimbangkan ada atau tidaknya sebuah penelitian lapangan yang sangat erat hubungan dengan ada atau tidaknya kontrol dalam mengumpulkan data.

D. Desain penelitian dalam hubungan dengan waktu

Desain penelitian ini dilakukan dalam suatu interval waktu tertentu.

E. Desain penelitian dengan tujuan evaluatif

Desain penelitian evaluatif merupakan penelitian yang ada hubungan keputusan administratif terhadap aplikasi hasil penelitian.

F. Desain penelitian dengan data primer atau sekunder

Desain data yang dibuat harus menjamin pengumpulan data yang efisien dengan data dan teknik serta karakteristik dari *responden*. Jika peneliti ingin menggunakan data sekunder, maka peneliti wajib mengadakan evaluasi terhadap sumber, keadaan data sekundernya, dan juga peneliti menerima limitasi dari data tersebut [13].”

Dapat disimpulkan, bahwa desain penelitian yang digunakan peneliti adalah desain penelitian deskriptif dengan data primer dan juga sekunder.

1.5.8 Metode Penelitian

Metode Penelitian yang penulis gunakan dengan metode penelitian deskriptif atau metode survei. Definisi metode penelitian deskriptif dalam buku yang berjudul *Metode Penelitian Komputerisasi Akuntansi* menjelaskan bahwa: “Metode survey adalah penelitian yang berusaha mendeskripsikan suatu gejala, peristiwa, kejadian yang terjadi pada saat sekarang [4].”

Adapun definisi dari metode survei menurut Ridwan yang dikutip oleh Supriyati dalam buku berjudul *Metodologi Penelitian Komputerisasi Akuntansi*, menjelaskan bahwa “ Suatu metodologi penelitian yang mengambil sampel dari suatu populasi dan menggunakan kuesioner sebagai alat untuk pengumpulan data[4]. ”

Definisi metode survey menurut Payadnya & Trisna dalam artikel yang berjudul *Pelatihan Metodologi Penelitian Eksperimen bagi Mahasiswa Tingkat akhir* menjelaskan bahwa:

“Metode eksperimen bertujuan untuk meneliti hubungan sebab-akibat dengan cara memanipulasikan satu atau beberapa variable dalam sebuah kelompok eksperimen kemudian membandingkan hasilnya dengan kelompok control yang merupakan kelompok tanpa perlakuan/manipulasi [14].”

Peneliti menggunakan metode penelitian deskriptif, metode survei dan metode eksperimen karena penulis membutuhkan penggambaran tentang sistem yang berjalan pada perusahaan Toko Utara *Game* 's, penulis juga terjun langsung kelapangan dan mencari fakta-fakta mengenai sistem informasi akuntansi penjualan pada Toko Utara *Game* 's.

1.5.9 Teknik Pengumpulan Data

Pada bukunya yang berjudul *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* Sugiyono menyatakan bahwa: “Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan dari penelitian adalah untuk mendapatkan data [8].”

Berikut merupakan teknik pengumpulan data yang digunakan oleh penulis yaitu sebagai berikut:

A. Wawancara

Menurut Sugiyono dalam bukunya yang berjudul *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* menyatakan bahwa:

“Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan masalah yang harus diteliti, dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih dalam dan jumlah responden yang sedikit/kecil [15].”

B. Observasi

Menurut Sugiyono dalam bukunya yang berjudul *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* menyatakan bahwa: “Observasi sebagai teknik pengumpulan data mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan teknik lainnya, yaitu wawancara dan kuesioner [16].”

C. Penelitian Kepustakaan (*Library Research*)

Menurut Moh. Nazir dalam bukunya yang berjudul *Metodologi Penelitian* menyatakan bahwa: “Penelitian kepustakaan sebagai teknik pengumpulan data dengan cara mempelajari, mengkaji dan memahami sumber-sumber data yang ada pada beberapa buku yang terkait dalam penelitian [17].”

1.6 Rekayasa Perangkat Lunak

1.6.1 Metodologi Pengembangan Sistem

Menurut Tata Sutabri di dalam bukunya yang berjudul *Konsep Sistem Informasi* menyatakan bahwa: “Metodologi pengembangan sistem adalah metode-metode, prosedur-prosedur, konsep-konsep pekerjaan dan aturan-aturan untuk mengembangkan suatu sistem informasi [18].”

Definisi lain dari Metodologi Pengembangan Sistem menurut Sri Wahyudi dalam *Riau Journal of Computer Science Vol.6 No.1* menyatakan bahwa:

“Metodologi pengembangan sistem merupakan sebuah proses standar yang digunakan untuk menghubungkan semua langkah yang diperlukan dari menganalisa, merancang, pengujian, dan pengimplementasian serta memelihara sistem informasi [19].”

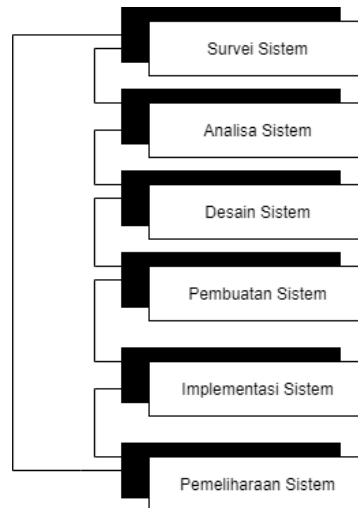
Dapat disimpulkan bahwa Metodologi Pengembangan Sistem merupakan tahapan penggabungan metode dari beberapa metode, prosedur, konsep, dan aturan-aturan yang digunakan untuk mengembangkan atau memperbaiki suatu sistem informasi tertentu.

1.6.2 Model Pengembangan Sistem

Model pengembangan sistem merupakan gambaran dari rancangan proses pengembangan sistem. Model pengembangan sistem yang akan digunakan oleh penulis yaitu Model *Iterasi*, menurut Muhammad Ulfi dalam artikelnya menyatakan bahwa: “Iterasi merupakan tahapan yang dilaksanakan dengan pemakaian Teknik dimana suatu proses dilaksanakan secara berulang-ulang sampai mendapatkan hasil yang diinginkan [20].”

Peneliti menggunakan model pengembangan sistem Iterasi ini karena pada tahapan merancang sistem informasi akuntansi Penjualan dilakukan secara Survei sistem, lalu menganalisa sistem, desain sistem dan pembuatan sistem. Pada tahap iterasi tidak membahas implementasi sistem dan pemeliharaan sistem. Pada laporan tugas akhir ini penulis hanya menggunakan model iterasi sampai pada pembuatan sistem saja.

Di bawah ini merupakan gambaran dari model pengembangan sistem Iterasi.



Gambar 1.1 Ilustrasi Model Iterasi

1.7 Kegunaan Penelitian

Peneliti berharap pada penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi perusahaan atau instansi maupun penulis. Adapun kegunaan dari penelitian ini, yaitu:

A. Bagi Peneliti

Peneliti dapat merancang suatu produk berupa Sistem Informasi Akuntansi Penjualan berbasis website menggunakan PHP dan PostgreSQL.

B. Bagi Perusahaan

Pihak perusahaan dapat memiliki atau memperbarui sistem yang diharapkan dapat membantu dalam mengelola dan menghasilkan informasi akuntansi secara akurat, cepat, dan tepat serta diharapkan dapat bermanfaat bagi perusahaan atau instansi nantinya.

C. Bagi Peneliti Selanjutnya

Pada penelitian ini, peneliti berharap agar dapat memberi manfaat dan menjadi referensi bagi peneliti yang selanjutnya dan diharapkan agar dapat dikembangkan kembali dengan bidang yang sama dengan judul yang berbeda.

1.8 Lokasi dan Waktu Penelitian

1.8.1 Lokasi Penelitian

Penelitian yang dilakukan pada perusahaan Toko Utara Game's yang beralamatkan di Jl. Purnawarman No. 13-15 BEC Bandung.

1.8.2 Waktu Penelitian

Penelitian dimulai dari tanggal 24 Oktober 2022 sampai dengan Tugas Akhir selesai yaitu pada bulan Agustus 2023.

Tabel 1.1 Tabel Penelitian

No	Kegiatan	2022			2023							
		Okt	Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Jun	Jul	Agus	Sept
1	Pencarian Perusahaan	■										
2	Pengajuan Surat Izin	■										
3	Pengumpulan Data dan Wawancara		■									
4	Penyusunan Proposal BAB I, II			■								
5	Penyusunan Proposal BAB III				■							
6	Bimbingan BAB IV dan Program				■							
7	Seminar Komputerisai Akuntansi					■						
8	Revisi Proposal BAB II,III						■					
9	Revisi Proposal BAB IV							■				
10	Revisi <i>Listing</i> Program								■			
11	Seminar Tugas Akhir									■		
12	Sidang Tugas Akhir										■	
13	Revisi Sidang											■
14	Pengumpulan Tugas Akhir											■

1.9 Sistematika Penulisan

- A. Sistematika penelitian dari Metodologi Penelitian mengenai Perancangan Sistem Informasi Akuntansi Penjualan Pada Toko Utara Game berbasis website dengan menggunakan *PHP* dan *PostgreSQL*, yaitu sebagai berikut:
- B. Di bagian awal terdapat lembar judul, lembar pengesahan, daftar isi, daftar gambar, daftar tabel, daftar symbol, dan daftar lampiran
- C. Bagian isi terdiri dari:

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan tentang teori-teori yang berkaitan dengan Perancangan Sistem Informasi Akuntansi Penjualan Dengan Standar Akuntansi EMKM Pada Toko Utara Game's Berbasis Website dan Berorientasi Objek.

BAB III SISTEM BERJALAN

Bab ini menguraikan mengenai sejarah perusahaan, struktur organisasi dan deskripsi jabatan, visi dan misi perusahaan, dokumen dan catatan yang digunakan, kelemahan sistem yang berjalan, kelemahan sistem yang berjalan dan permasalahan yang terjadi di perusahaan.

BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN DENGAN STANDAR AKUNTANSI EMKM PADA TOKO UTARA GAME'S BERBASIS WEBSITE DAN BERORIENTASI OBJEK

Bab ini menguraikan mengenai analisis sistem yang berjalan, solusi sistem yang berjalan, *UML* sistem yang diusulkan, perancangan tabel, perancangan menu program aplikasi, dan kelebihan dan kelemahan program aplikasi.

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini penulis menyimpulkan dan memberi saran dari hasil penelitian.

- D. Bagian akhir yang terdiri dari Daftar Pustaka, lampiran-lampiran dan Daftar Riwayat Hidup dari penulis