

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dari tahun ke tahun semakin cepat, sehingga merupakan tantangan bagi pengguna teknologi informasi itu sendiri dan mendorong setiap organisasi sektor, baik formal maupun informal, atau lembaga lain untuk dapat menggunakannya sebagai penunjang kerja, sehingga bisa menghasilkan informasi yang cepat, tepat dan akurat. Untuk mencapai hal itu, sumber daya dukungan yang diperlukan, seperti perangkat lunak yang kemampuannya handal dan sumber daya manusia yang harus menguasai kemampuan teknologi informasi itu sendiri. Dimana kecanggihan teknologi akan terus berkembang pesat di berbagai aspek kehidupan di masa depan.

Vapor atau yang sering dikenal masyarakat luas sebagai rokok elektrik merupakan sebuah perangkat yang dapat menghasilkan uap seperti asap, sehingga memiliki sensasi yang mirip dengan rokok konvensional. Tapi dalam kasus ini tidak melibatkan tembakau, asap atau pembakaran. Pada dasarnya vapor adalah hasil penguapan dari cairan yang di teteskan ke kapas yang telah dipanaskan oleh kawat yang di aliri arus listrik. Rokok ini awalnya hanya berbentuk tabung yang memanjang persis seperti rokok konvensional hanya lebih besar ukurannya namun seiring perkembangan zaman, rokok elektrik tersedia dalam berbagai bentuk dan ukuran yang beragam. Bahan utama dari vapor ini adalah liquid yang umumnya terdiri dari VG (Vegetable Glycerin), PG (Propylene glycol), Flavour dan Nikotin sebagai opsional sehingga vapor diyakini oleh beberapa peneliti lebih aman daripada rokok konvensional. Cairan untuk rokok elektrik ini tersedia dalam berbagai macam varian rasa yang tak terhitung jumlahnya. Dalam penggunaannya dibutuhkan beberapa perangkat seperti Mod atau body, Battery (baterai khusus vape), Tabung atau Atomizer dan tentu saja liquid sebagai bahan yang menghasilkan uap seperti asap. Saat ini vapor telah menjadi sebuah tren baru bagi pencinta lifestyle di berbagai belahan dunia termasuk Indonesia.

Banyak anak-anak muda yang mencoba mendirikan bisnis jual beli vapor, salah satunya adalah Tim Garage Vape Store yang terletak di Jl Sunan Muria No.35, Glantengan, Kec Kota Kudus, Kab Kudus Jawa Tengah 59313. Setiap harinya Tim Garage Vape Store dapat mencatat banyak transaksi penjualan barang ke konsumen maupun pembelian

barang ke supplier. Namun dengan belum adanya sistem yang dapat mempermudah proses pelayanannya, seringkali ditemukan beberapa permasalahan diantaranya belum terintegrasinya data stok barang, data pembelian barang kepada supplier dan penjualan barang ke konsumen, sehingga mengakibatkan data stok barang yang dihitung secara manual dan data yang tercatat di dalam buku besar terkadang tidak sesuai. Data pembelian barang ke supplier dan penjualan barang ke konsumen hanya berupa nota biasa, sehingga kesulitan untuk menentukan laba rugi karena kalkulasi total pengeluaran dan pendapatannya dihitung satu persatu secara manual dan seringkali mengalami kesalahan perhitungan. Pengkategorian barang yang sering habis tidak terdata dengan baik sehingga sering kosong tanpa diketahui dan akhirnya konsumen tidak jadi membeli. Pengadaan barang yang tidak tercatat dengan baik sehingga seringkali terjadi pemesanan barang yang sama tetapi dengan supplier yang berbeda sehingga mengakibatkan stok barang menumpuk banyak. Lambatnya proses pengolahan data tersebut mengakibatkan kesulitan dalam perekapan laporan sehingga informasi yang dihasilkan menjadi kurang akurat.

Berdasarkan kebutuhan di atas maka dari Tim Garage Vape Store membutuhkan suatu sistem informasi akuntansi dan inventory yang dapat mendukung dalam pengolahan data inventory barang, data transaksi laba rugi dan laporan-laporan secara cepat, tepat, dan akurat. Berdasarkan dari latar belakang dan persoalan di atas, maka penulis mencoba membuat judul “Sistem Informasi Akuntansi dan Inventory Dengan Notifikasi Whatsapp Pada Tim Garage Vape Store”.

1.2 Perumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, penulis merumuskan suatu masalah yang sesuai dengan latar belakang yaitu bagaimana membangun sebuah Sistem Informasi Akuntansi dan Inventory Dengan Notifikasi Whatsapp Pada Tim Garage Vape Store.

1.3 Batasan Masalah

Dalam penelitian ini, penulis telah membatasi masalah-masalah agar dapat memperjelas pembahasan sehingga tidak terjadi penyimpangan. Penulis membatasi permasalahan sebagai berikut:

1. Aplikasi melakukan inputan meliputi data stok barang, data pembelian barang, data penjualan barang dan data transaksi.
2. Aplikasi yang dibuat akan menggunakan metode FIFO (First In First Out) sebagai

manajemen inventory barang.

3. Adanya jurnal umum dan informasi laba rugi.
4. Adanya notifikasi barang yang limit melalui whatsapp.
5. Pelaporan meliputi laporan pengadaan barang, laporan data penjualan barang, laporan data pembelian barang dan laporan laba rugi.

1.4 Tujuan

Tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah menghasilkan sebuah sistem yang akan digunakan untuk pengelolaan akuntansi dan data inventory barang pada tim garage vape store yang selama ini belum terkomputerisasi.

1.5 Manfaat

Manfaat dari penelitian ini adalah dapat membangun suatu sistem informasi akuntansi dan inventory dengan notifikasi whatsapp yang dapat meningkatkan pelayanan di Tim Garage Vape Store.

1.6 Metodologi Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data yang benar-benar akurat, bermanfaat, valid dan menghasilkan maka penulis mengumpulkan sumber data dengan cara:

1. Sumber Data Primer

Data primer adalah data yang diperoleh langsung dari Tim Garage Vape Store baik meliputi pengamatan maupun pencatatan terhadap obyek penelitian. Meliputi:

a. Wawancara

Pengumpulan data melalui tatap muka dan tanya jawab langsung dengan pihak-pihak yang berhubungan dengan penelitian salah satunya yaitu wawancara kepada Tim Garage Vape Store.

b. Observasi

Penulis juga menggunakan metode observasi yaitu datang langsung ke Tim Garage Vape Store untuk mengetahui proses pengelolaan data inventory barang sampai pelaporan.

2. Sumber Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang diambil secara tidak langsung dari objek penelitian. Data ini diperoleh dari buku-buku, dan literatur-literatur, meliputi:

a. Studi Kepustakaan

Dalam penelitian ini pengumpulan studi kepustakaan yang digunakan adalah mencari beberapa jurnal di internet dan perpustakaan universitas yang berkaitan dengan sistem informasi inventory dengan notifikasi whatsapp.

b. Studi Dokumentasi

Dalam penelitian ini pengumpulan data yang akan digunakan adalah dengan meminta data-data dari pihak obyek penelitian atau instansi. Contoh data yang dapat digunakan misalnya, data kategori barang, data supplier, data barang, data transaksi pembelian barang/pengadaan barang dan lainnya. Hal ini dilakukan agar informasi yang didapatkan benar-benar bersumber dari objek yang dijadikan sebagai tempat penelitian sehingga data yang diperoleh valid.

1.6.2 Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem adalah proses yang penting bagi pembuatan suatu sistem. Dalam pengembangan yang diterapkan pada penelitian ini adalah model SDLC (System Development Life Cycle) atau sering juga disebut metode waterfall. Menurut Sukanto & Shalahuddin (2016), waterfall menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisis, desain, pengodean, pengujian dan tahap pendukung (support).

Dalam pengembangan metode *Waterfall* terdapat beberapa tahapan dari pengembangan sistem, yaitu:

1. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak

Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Metode RPL : *Waterfall*
- b. Perancangan : *UML (Unified Modelling Language)*
- c. *Software* : *Sublime Text 3, Xampp, Chrome*
- d. *Coding* : *PHP, Javascript*
- e. *Database* : *MySQL*
- f. *Testing* : *Black Box*

1. Desain

Desain perangkat lunak adalah proses multi langkah yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antarmuka seperti sistem dan user/pengguna, dan prosedur pengodean. Tahap ini

mentranslasi kebutuhan perangkat lunak dari tahap analisis kebutuhan ke representasi desain agar dapat diimplementasikan menjadi program pada tahap selanjutnya.

2. Pembuatan Kode Program

Desain harus ditranslasikan ke dalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain. Aplikasi yang digunakan untuk coding adalah PHP, Javascript yang disesuaikan dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain.

3. Pengujian

Pengujian pada sistem ini menggunakan pengujian *Black Box*. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (*error*) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan.

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

Tidak menutup 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. Namun tahap ini tidak dilaksanakan.

1.6.3 Metode Perancangan Sistem

Menurut Sukanto dan Shalahuddin (2016) Unified Modeling Language (UML) adalah bahasa permodelan untuk pembangunan perangkat lunak yang dibangun dengan menggunakan teknik pemrograman berorientasi objek. UML muncul karena adanya kebutuhan pemodelan visual untuk menspesifikasikan, menggambarkan, membangun dan dokumentasi dari sistem perangkat lunak. UML merupakan bahasa visual untuk pemodelan dan komunikasi mengenai sebuah sistem dengan menggunakan diagram dan teks-teks pendukung.

Berikut ini jenis-jenis diagram *Unified Modeling Language* (UML) antara lain:

1. Use Case Diagram

Pada Use case diagram terdapat 2 aktor yang nantinya menjadi user/pengguna sistem yaitu admin dan pemilik. Ada beberapa case diantaranya adalah kelola kategori barang, kelola data barang, kelola data supplier, kelola pengadaan barang, kelola transaksi pembelian barang, kelola data pelanggan, kelola transaksi penjualan barang dan pelaporan.

2. *Class Diagram*

Pada Class diagram terdapat beberapa kelas diantaranya user yang terdiri dari pemilik dan admin, profil, kategori, barang, supplier, stok, pengajuan, detail pengajuan, temporer pengajuan, pembelian, penjualan, detail penjualan, temporer penjualan, pelanggan, akun kas dan jurnal.

3. *Sequence Diagram*

Pada Sequence diagram terdapat beberapa penggambaran kelakuan objek pada use case dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan message yang dikirimkan dan diterima antar objek diantaranya adalah kelola kategori barang, kelola data barang, kelola data supplier, kelola pengadaan barang, kelola transaksi pembelian barang, kelola data pelanggan, kelola transaksi penjualan barang dan pelaporan.

4. *Statechart Diagram*

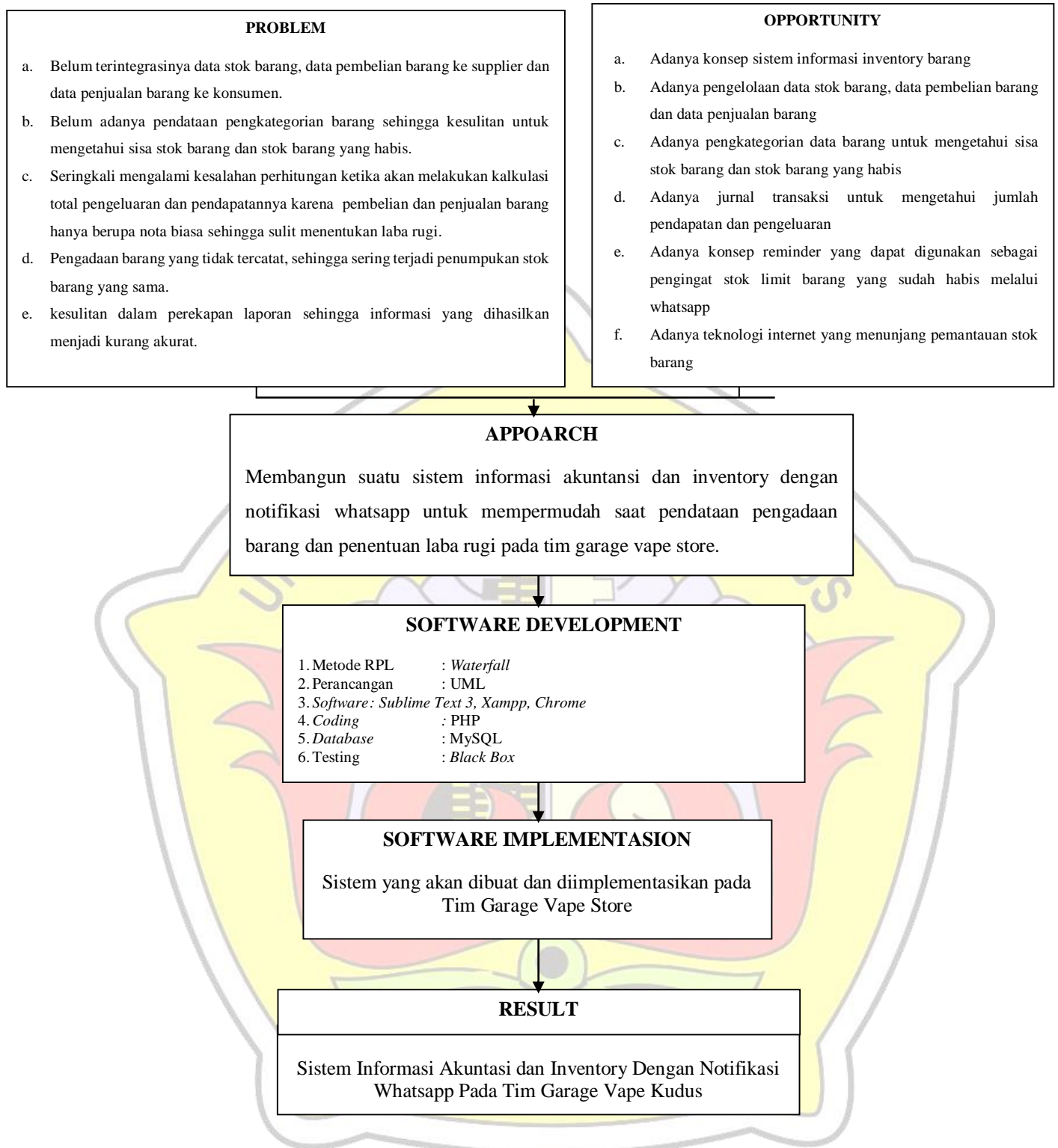
Pada Statechart diagram digunakan untuk menggambarkan perubahan status atau transisi status dari sebuah sistem atau objek. Terdapat kondisi tambah untuk menambah data, ubah untuk mengubah atau mengupdate data, hapus untuk menghapus data dan cari untuk mencari data. Selain itu terdapat kondisi login untuk masuk sistem dan logout untuk keluar sistem.

5. *Activity Diagram*

Pada Activity diagram menggambarkan workflow (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak yaitu seperti aksi tambah data, ubah data, hapus data, edit data, cari data dan cetak.

1.7 Kerangka Pemikiran

Adapun kerangka penelitian yang akan dilakukan dalam pembuatan sistem informasi tersebut adalah sebagai berikut:



Gambar 1. 1 Kerangka Pemikiran