

## **BAB III**

### **METODELOGI PENELITIAN**

#### **3.1. Objek dan Lokasi Penelitian**

Objek penelitian yang digunakan adalah sistem informasi akuntansi perusahaan konveksi UFO Studio Art. Penelitian dilakukan pada UFO Studio Art yang terletak di Jalan Usaha No.10 Purwodadi Kabupaten Grobogan.

#### **3.2. Sumber Data**

##### **3.2.1. Data Primer**

Data primer merupakan suatu data diperoleh oleh peneliti secara langsung dari sumbernya, kemudian diamati dan dicatat hasil dari data-data tersebut untuk pertama kalinya (Marzuki, 1997 : 55). Berkaitan dengan data primer ini, dapat dilakukan dengan kegiatan wawancara kepada karyawan atau pun pihak-pihak yang bersangkutan. Selain itu, dapat dilakukan dengan pengamatan secara langsung di lapangan.

##### **3.2.2. Data Sekunder**

Data sekunder itu sendiri merupakan suatu data yang didapat dari pihak ketiga, sehingga peneliti tidak berusaha sendiri dalam pengumpulan data-data tersebut, seperti : data yang diperoleh dari biro statistik, dokumen-dokumen dari suatu perusahaan tertentu, dari media elektronik, media cetak, jurnal ilmiah atau publikasi lainnya. (Marzuki, 1997 : 56)

### **3.3. Jenis Data**

#### **3.3.1. Data Kuantitatif**

Data kuantitatif adalah data yang dapat diukur atau dihitung dan biasanya berupa angka-angka atau bilangan. (Marzuki, 1997) Data Kuantitatif yang digunakan dalam penelitian ini antara lain biaya bahan baku, biaya produksi, upah dan gaji tenaga kerja

#### **3.3.2. Data Kualitatif**

Data Kualitatif adalah data yang tidak dapat diukur secara langsung, bukan berbentuk angka atau bilangan tetapi informasi atau keterangan. (Marzuki, 1997) Data kualitatif yang digunakan dalam penelitian ini antara lain data tentang gambaran umum perusahaan, struktur organisasi, tanggung jawab dan wewenang di tiap bagian, prosedur pemesanan, produksi, dan pembayaran.

### **3.4. Metode Pengumpulan Data**

Metode yang dipakai untuk mengumpulkan data primer maupun data sekunder adalah sebagai berikut :

#### **1. Wawancara**

Wawancara merupakan cara pengumpulan data dengan melakukan komunikasi dua arah untuk mendapatkan data dari responden. (Hartono, 2013 : 114). Dalam penelitian ini penulis melakukan wawancara dengan Screen Meilana yang merupakan anak dari pemilik UFO Studio Art.

## 2. Observasi

Metode observasi merupakan metode pengumpulan data dengan cara mengamati secara langsung objek data. (Hartono, 2013 : 109). Observasi dilakukan dengan mengamati proses produksi di UFO Studio Art.

## 3. Studi Kepustakaan

Peneliti membaca, mempelajari, dan memahami literature –literatu yang dapat digunakan untukmen gumpulkan data-data yang dengan keperluan penelitian.

### 3.5. Metode Analisis Data

Dalam metode analisis data ini, metode yang akan digunakan adalah *Metode Rapid Application Development (RAD)*. Metode ini merupakan strategi pengembangan sistem yang menekankan pada keterlibatan pemakai dalam pembuatan *prototype* sistem agar proses pengembangannya dapat dilakukan relatif lebih cepat. Dengan menggunakan metode ini, manajemen dapat mempersingkat waktu siklus hidup pengembangan sistem yang dilakukan secara tradisional antara perancangan dan penerapan sistem . Dalam pembuatan *prototype* sistem, penulis menggunakan program *Microsoft Visual Basic 6.0*, sedangkan untuk pembuatan database, penulis menggunakan *Microsoft Access*. Berikut ini adalah tahap-tahap untuk melaksanakan metode *Rapid Application Development (RAD)* yaitu :

#### 1. Tahap Investigasi Awal

Tahap ini merupakan tahap awal dengan mengidentifikasi masalah secara menyeluruh pada UFO Studio Art sehingga diperoleh informasi dan data

yang benar untuk dapat memecahkan permasalahan tersebut. Pada tahap ini semua project harus sudah direncanakan, baik rencana analisis maupun lingkup sistem yang akan dikembangkan. Analisis juga sudah mengidentifikasi batasan dan ruang lingkup sistem serta sudut pandang pengguna sistem informasi yang utama. Sehingga perencanaan pengembangan sistem tetap terfokus dalam pencapaian tujuan perusahaan.

## 2. Tahap Analisis Kebutuhan Sistem

Tahap ini merupakan tahap analisis kebutuhan sistem dimana peneliti mengumpulkan dan menganalisa informasi yang berguna untuk mengidentifikasi kebutuhan pemakai terhadap sistem baru. Informasi yang dikumpulkan pada tahap ini dapat berupa deskripsi data yang digunakan atau dihasilkan, bagaimana penggunaan data tersebut, bagaimana data tersebut dihasilkan, serta kebutuhan tambahan untuk pengembangan sistem baru.

## 3. Tahap Perancangan *Prototype*

Pada tahap ini, analisis sudah mengidentifikasi permasalahan yang terjadi dalam sistem perusahaan yang lama, kemudian dengan menggunakan metode *Rapid Application Development* (RAD), maka dibuatlah suatu *prototype* sebagai model kerja sistem yang baru agar analisis serta pengguna sistem dapat mengidentifikasi fitur sistem baru yang sedang berjalan, memberikan perbaikan ataupun penambahan fitur baru pada sistem, serta dapat digunakan untuk mengevaluasi kelayakan dan kemungkinan apa yang terjadi pada desain sistem yang nantinya bisa

dipertimbangkan pada saat implementasi sistem., apakah sistem tersebut sudah sesuai dengan yang dibutuhkan pengguna. Dalam perancangan *prototype* ada tahap-tahap yang harus dilakukan yaitu :

1. Pembuatan *Interface*

*Interface* adalah perantara antara program dan pemakai (*user*). *Interface* merupakan media input data bagi pengguna yang dapat menampilkan tulisan atau pesan, seperti misalnya pesan kesalahan jika pengguna memasukkan data yang salah. Dalam *interface* terdapat form-form yang digunakan untuk tampilan program.

2. *Property Form*

*Form* merupakan tempat untuk membuat gambaran dari sistem yang dibuat dan tempat kode-kode program dituliskan. *Form* memiliki *property* yang bisa diatur sesuai dengan kebutuhan pada saat perancangan maupun pada saat program dijalankan. Pemberian nama *form* harus jelas yang sesuai dengan fungsinya dan pembuatannya harus sesuai dengan rencana yang sudah disepakati, agar nantinya tidak kesulitan dalam penggunaannya.

3. Penulisan Kode

Penulisan kode atau pengkodean dengan menggunakan bahasa program dilakukan dalam pembuatan program baru agar didapatkan hasil akhir program sesuai dengan rancangan awal pembuatan program atau sistem. Kode-kode (*script*) yang telah ditulis akan diterjemahkan ke dalam bahasa mesin agar dapat dimengerti oleh komputer. Oleh karena itu, kode ini

sangat menentukan jalannya program agar tidak muncul *error*. Dalam *Microsoft Visual Basic 6.0*, kode pemrograman ditulis dengan bahasa basic. Bahasa basic relatif lebih mudah dipahami.

#### 4. Pembuatan Database

Dalam pembuatan database perlu memahami pengertian database. Database merupakan sekumpulan data atau informasi yang terdiri atas satu table atau lebih, yang saling berhubungan dengan tabel yang lainnya, dimana pengguna sistem dapat menambah, menyimpan, mengedit, atau menghapus serta mengurutkan data sesuai keinginan dalam sebuah sistem..

Database yang digunakan dalam program ini adalah *Microsoft Access 2007*.

#### 5. Proses *Debugging*

*Debugging* adalah proses untuk melacak dan membetulkan kesalahan sistem atau program yang terdeteksi saat prototype dijalankan yang sudah berbentuk dalam baha mesin. Pelacakan kesalahan ini tentu membutuhkan kesabaran dan ketelitian dari seorang analis karena harus mencari kode program yang salah kemudian mengkoreksi kode menjadi benar agar program dapat berjalan sesuai rencana.

#### 6. Mengubah Tipe *Project*

Pada proses ini yang dilakukan adalah mengubah tipe file dari *project* yang telah dibuat menjadi *file.exe*. Dengan melakukan hal ini, maka file *project* tersebut akan menjadi satu aplikasi tersendiri sehingga bisa di-*instal* pada komputer lain.

## 7. Tahap Implementasi

Tahap dimana project sudah jadi sehingga dapat diterapkan secara langsung pada perusahaan. Tahap ini meliputi pelatihan terhadap pemakai informasi dan teknisi yang akan menggunakan project tersebut.

### **3.6. Gambaran Umum Objek Penelitian dan Sistem Informasi Akuntansi yang Berlaku Sekarang**

#### **3.6.1. Gambaran Umum Perusahaan**

UFO Studio Art merupakan salah satu bisnis yang bergerak dibidang percetakan, baik manual maupun digital. Didirikan pada tahun 1983 oleh bapak Sutarlan. UFO Studio Art merupakan usaha percetakan pertama di Purwodadi. Nama konveksi UFO Studio Art ini diambil dari nama pesawat terbang luar angkasa, yaitu ufo. Karena pada saat itu sedang gencar isu tentang pesawat UFO. Dengan di berikan nama UFO ini, diharapkan usaha ini bisa menjadi terkenal. Tempat produksi berlokasi di jalan usaha no.10 Purwodadi kab. Grobogan yang sekaligus menjadi rumah pemilik. Pada mulanya perusahaan ini dijalankan seadanya dengan modal awal hanya seperangkat alat sablon sederhana. Proses produksi hanya dijalankan oleh bapak Sutarlan bersama istrinya.

Awal produksi yang dikerjakan oleh UFO Studio Art adalah kaos sederhana dengan jumlah sedikit. Namun UFO Studio Art semakin lama semakin berkembang dengan jumlah produksi yang semakin meningkat dan mulai menambah karyawan. UFO Studio Art juga selalu memiliki inovasi – inovasi baru, sehingga sekarang ini mereka tidak hanya memproduksi kaos saja melainkan

juga polo, jaket, mmt, dan sticker. Tetapi tetap kaos yang menjadi produk utama yang banyak dipesan oleh konsumen. Pada tahun 2008, UFO Studio Art kembali meningkatkan produksinya dengan mendirikan UFO Studio Art “*Digital Printing*”. Perusahaan ini juga termasuk bagian dari UFO Studio Art yang berjalan dibidang *digital printing*, dan yang diproduksi adalah sticker dan mmt . Dengan alat produksi yang memadai dan pegawai yang profesional di bidangnya, UFO Studio Art memberikan jasa desain hingga jasa produksi.

Kegiatan operasional perusahaan berlangsung setiap hari Senin – Sabtu jam 08.00 – 22.00. Sedangkan jam operasional karyawan UFO Studio Art dibatasi 7 jam sehari yaitu mulai jam 08.30 – 16.30 setiap senin – sabtu, istirahat setiap jam 12.00 – 13.00. Sedangkan pada hari minggu UFO Studio Art tidak melakukan operasional.

Kegiatan produksi UFO Studio yang terus meningkat tentu sangat memerlukan adanya pengawasan yang lebih ketat. Namun, karena segala bentuk pencatatan transaksi masih bersifat manual tentu sangat sulit melakukan pengawasan dan pengendalian. UFO Studio Art pun tidak melakukan perhitungan secara terperinci dalam perhitungan biaya produksi, sehingga laba perusahaan pun tidak diketahui jumlahnya dengan pasti.

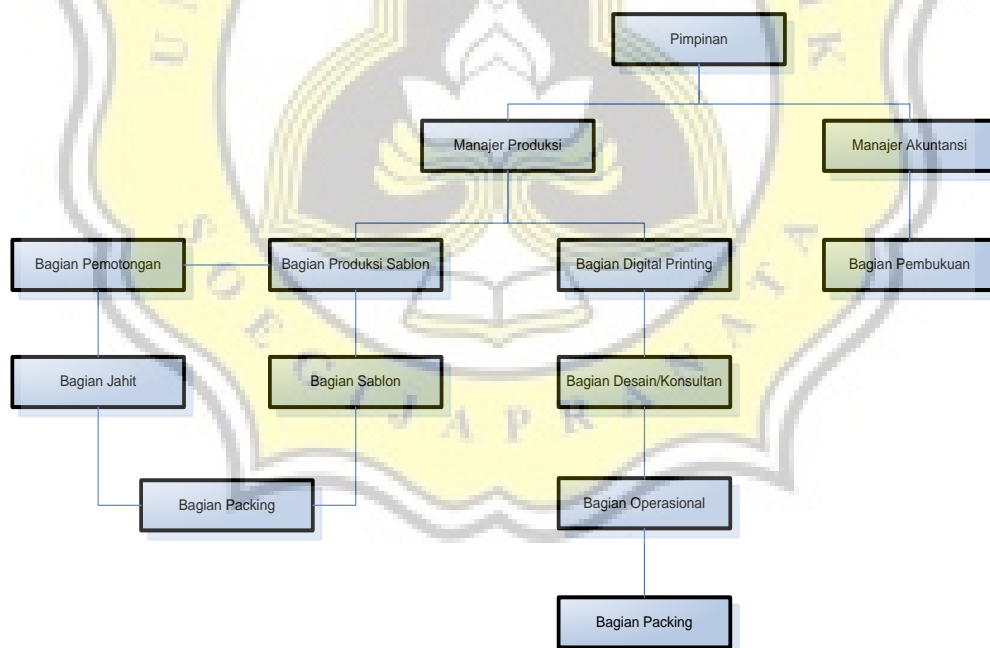
### **3.6.2. Tujuan Perusahaan**

Dalam menjalankan produksi, UFO Studio Art mempunyai tujuan. Tujuan dari perusahaan UFO Studio Art :



- a. Menjadi mitra kerja yang handal dan terpercaya untuk mewujudkan yang terbaik,
- b. menghasilkan produk yang efisien dan efektif dalam menyampaikan pesan – pesan kepada masyarakat,
- c. meningkatkan efisiensi kerja dari sumber daya perusahaan,
- d. . menjaga kualitas produksi dan perusahaan,
- e. menjaga kesejahteraan karyawan,
- f. mencapai tingkat keuntungan yang optimal.

### 3.6.3. Struktur Organisasi



Gambar 3.1 Struktur Organisasi UFO Studio Art

*Sumber : UFO Studio Art*

UFO Studio Art memiliki 33 karyawan. Adapun wewenang dan tanggung jawab masing masing bagian :

1. Pimpinan produksi

- a. Mengatur dan menjalankan perusahaan secara efektif serta efisien.
- b. Bertanggung jawab untuk mengambil keputusan dalam menjalankan perusahaan.
- c. Melakukan pengawasan jalannya tugas dan tanggung jawab setiap bagian.
- d. Bertanggung jawab penuh atas kelangsungan perusahaan.

2. Manajer produksi, terdapat 2 orang.

- a. Menentukan jenis dan jumlah barang yang dibutuhkan untuk proses produksi.
- b. Mengawasi dan menjaga kelancaran proses produksi.
- c. Menjaga mutu serta kualitas produk.

3. Manajer administrasi dan pembukuan, terdapat 3 orang.

- a. Mengatur semua hubungan transaksi.
- b. Menyusun laporan keuangan.
- c. Menghitung pemasukan, pengeluaran belanja, serta perencanaan keuangan.
- d. Mempersiapkan gaji karyawan seetiap minggu.

4. Bagian produksi sablon, terdapat 2 orang

- a. Mengatur dan mengawasi bagian percetakan manual.
- b. Bertanggung jawab atas produksi sablon manual.

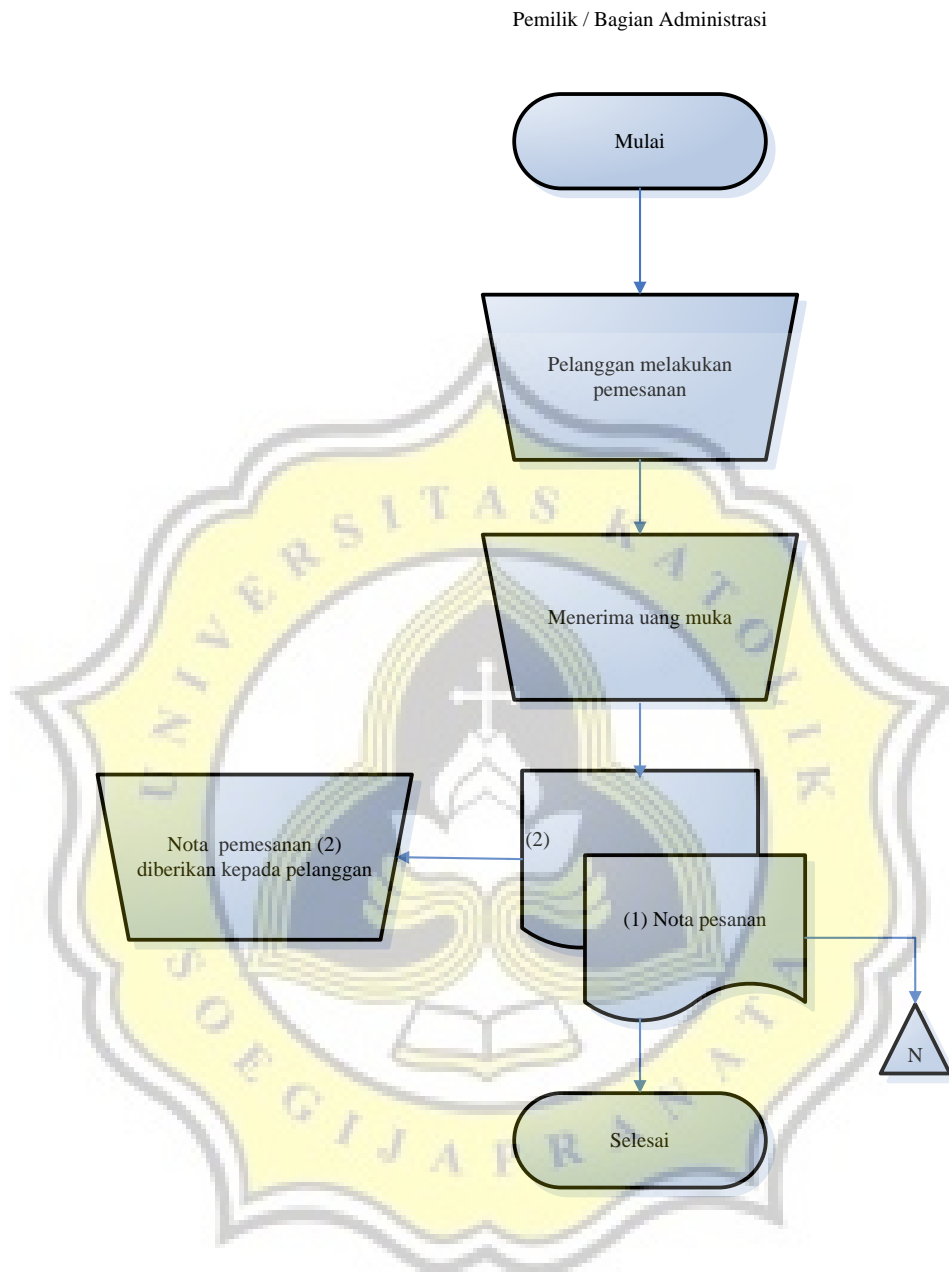
5. Bagian pemotongan, terdapat 1 orang.
  - a. Bertanggung jawab atas kain untuk dijadikan kaos.
  - b. Menghitung dan merencanakan pola kain.
  - c. Bertanggung jawab atas ketersediaan stok kain.
6. Bagian jahit, terdapat 12 orang mulai dari menjahit, obras, hingga menjadi kaos. Bertanggung jawab atas produksi kaos dan segala sesuatu yang berhubungan dengan kain.
7. Bagian Sablon, terdapat 6 orang mulai dari membuat film, afdruk, dan proses sablon. Memberikan gambaran sablon sesuai dengan desain.
8. Bagian digital printing, terdapat 2 orang.
  - a. Mengatur dan mengawasi bagian percetakan digital.
  - b. Bertanggung jawab atas produksi percetakan digital.
9. Bagian desain dan konsultan, terdapat 5 orang
  - a. Membuat desain yang sesuai dengan kemauan konsumen.
  - b. Memberikan gambaran desain untuk konsumen.
  - c. Merencanakan media promosi dan strategi promosi.
10. Bagian operasional mesin, terdapat 3 orang. Bertanggung jawab atas kelancaran produksi percetakan digital dan menjaga semua mesin percetakan.
11. Bagian *Packing*, terdapat 6 orang. 4 orang untuk *finishing* dan *packing* bagian percetakan sablon, 2 orang untuk bagian digital *printing*. Bertanggung jawab dalam penerimaan hasil produksi dan *packaging*.

### **3.6.4. Sistem Informasi Akuntansi yang Berlaku Sekarang**

#### **3.6.4.1. Prosedur Pemesanan dan Penjualan**

Konsumen yang akan melakukan order ke UFO Studio Art hanya bisa dilakukan dengan cara mendatangi langsung ke kantor UFO Studio Art, karena selama ini memang belum memanfaatkan media *online* untuk menerima *order*. Pada pelayanan di bagi menjadi 2, yaitu untuk pemesanan untuk konveksi sablon dan percetakan digital printing

Setelah melakukan order dan harga telah disepakati, order akan di desain oleh bagian desainer. Pada saat proses mendesain, konsumen bisa menunggu dan mendampingi desainer dalam proses membuat desainnya. Atau konsumen juga dapat memberikan keterangan dan pandangan desain yang konsumen inginkan kemudian diserahkan kepada desainer, dan konsumen bisa menerima desain tersebut dalam jangka waktu yang disepakati. Setelah mencapai kesepakatan bagian operasional akan mencatat dan menerima uang muka dan membuat nota 2 rangkap, dimana satu diberikan kepada pelanggan, dan yang satu lagi disimpan sebagai arsip oleh bagian administrasi.

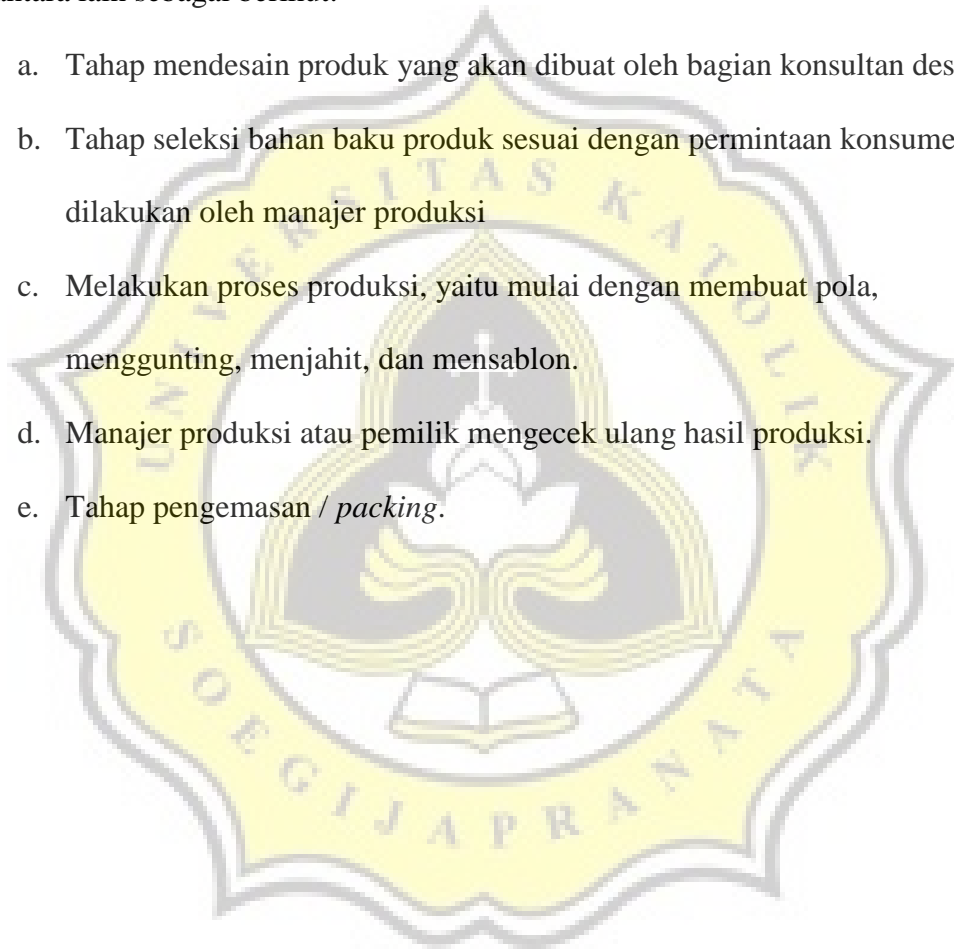


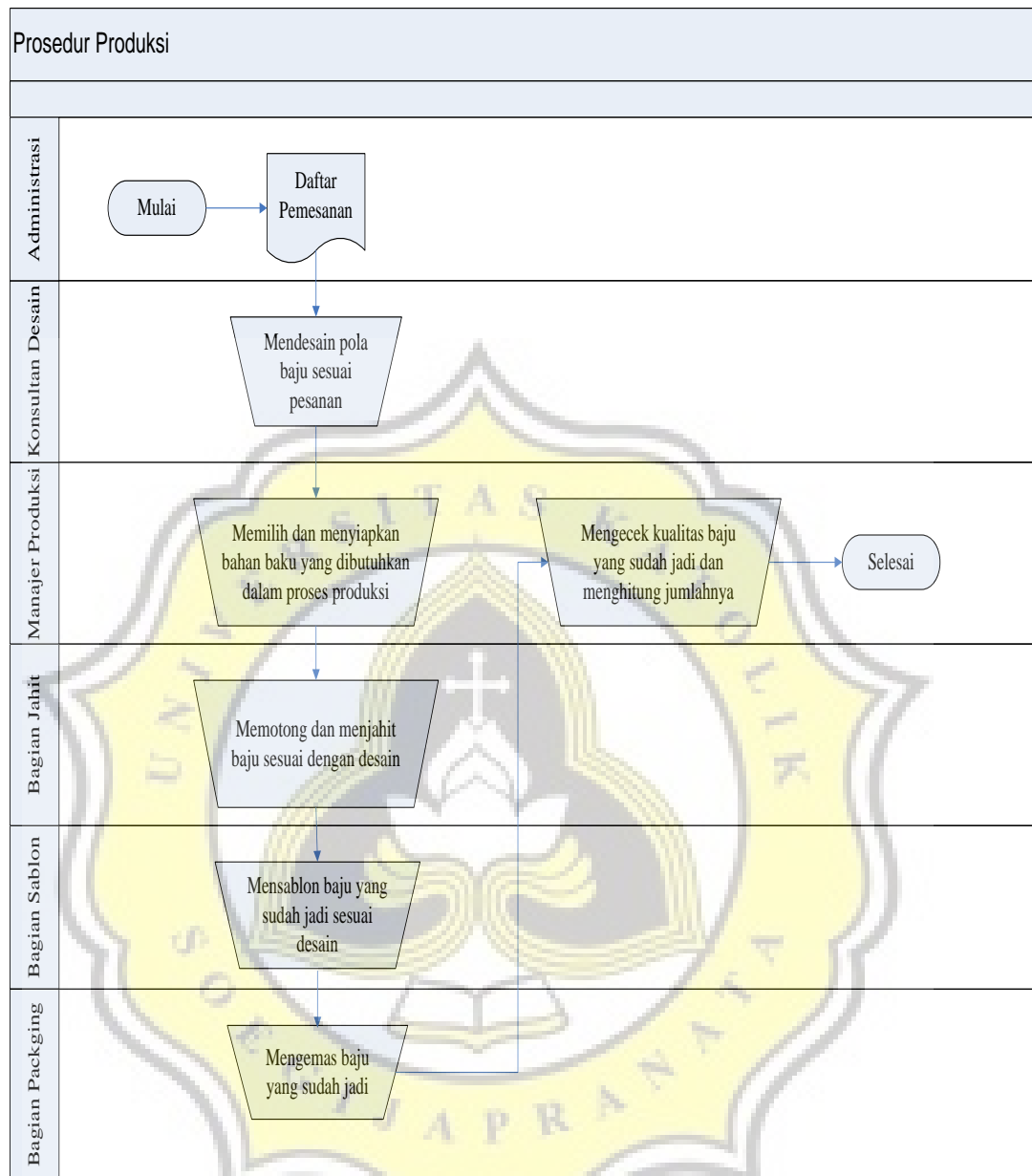
Gambar 3.2 *Flowchart Document*  
Prosedur Pemesanan dan Penjualan  
*Sumber : Data yang diolah*

### 3.6.4.2. Prosedur Produksi

Pelaksanaan proses produksi melalui beberapa tahapan sesuai dengan produk yang konsumen inginkan, karena setiap produk berbeda proses produksinya. Secara garis besar proses produksi dibagi dalam beberapa tahap, antara lain sebagai berikut:

- a. Tahap mendesain produk yang akan dibuat oleh bagian konsultan desain.
- b. Tahap seleksi bahan baku produk sesuai dengan permintaan konsumen yang dilakukan oleh manajer produksi
- c. Melakukan proses produksi, yaitu mulai dengan membuat pola, menggunting, menjahit, dan mensablon.
- d. Manajer produksi atau pemilik mengecek ulang hasil produksi.
- e. Tahap pengemasan / *packing*.





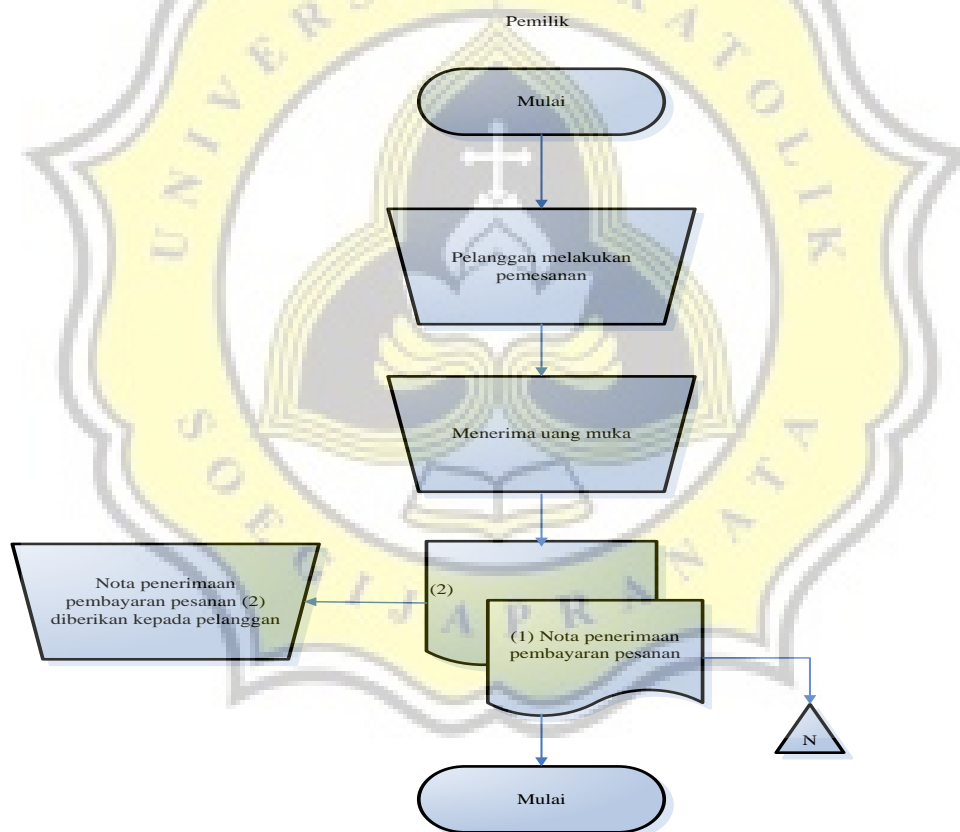
Gambar 3.3 *Flowchart Document*

### Prosedur Produksi

*Sumber : Data yang diolah*

### 3.6.4.3. Prosedur Penerimaan Pembayaran Pesanan

Pemilik memberikan produk jadi kepada pelanggan sesuai dengan pesanan, kemudian pemilik menerima pelunasan pembayaran dari pelanggan. Setelah menerima pelunasan tersebut, pemilik membuat nota penerimaan pembayaran pesanan yang sudah diberi cap lunas. Nota penerimaan pembayaran pesanan dibuat rangkap 2, dimana nota pertama disimpan sebagai arsip dan yang lain diberikan kepada pelanggan sebagai tanda bukti pembayaran.



Gambar 3.4 *Flowchart Document*

Prosedur Penerimaan Pembayaran Pesanan

*Sumber : Data yang diolah*