

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1. Obyek dan Lokasi Penelitian

Objek penelitian yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah sebuah home industri yang menerima jasa pembuatan dan pengerjaan desain interior (*contractor design interior and furniture*) “Anzelhomeliving” yang berlokasi di Jalan Gajah Raya No 16 Semarang. Alasan mengapa penulis memilih usaha tersebut sebagai obyek penelitian adalah karena sejauh ini mereka masih menggunakan sistem manual sehingga sangat dibutuhkan perancangan sistem akuntansi berbasis teknologi informasi untuk mengoptimalkan kinerjanya secara komputerisasi.

3.2. Metode Pengumpulan Data

3.2.1 Jenis Data

Jenis data yang akan digunakan pada penelitian ini menggunakan jenis data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif adalah jenis data yang tidak dapat diukur secara langsung yaitu berupa informasi atau keterangan, misalnya gambaran umum perusahaan, prosedur pemesanan, dan prosedur konveksi. Contoh datanya seperti proses akuntansi, alur pembelian barang setengah jadi, serta alur penjualan barang dagang. Sedangkan data

kuantitatif adalah jenis data yang dapat diukur dan biasanya dihitung berupa angka atau bilangan. Contoh datanya seperti bukti nota-nota pembelian atau penjualan.

3.2.2. Sumber Data

Sumber data yang diperoleh dari penelitian ini adalah berasal dari data primer dan data sekunder. Data primer yaitu data yang diperoleh secara langsung dari sumbernya dengan proses wawancara. Datanya berupa tentang data suplier, transaksi penjualan, data pembelian, dan data konsumen. Sedangkan data sekunder adalah data yang diperoleh tidak langsung dari sumbernya. Data tersebut berasal dari dokumen-dokumen perusahaan, seperti transaksi pembelian dan penjualan, produksi, dan bukti transaksi bisnis lainnya.

3.3. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah :

3.3.1. Wawancara

Pada metode ini, penulis mewawancarai langsung kepada pemilik usaha Mebel Anzelhomeliving untuk mengetahui sistem yang belum dilakukan secara komputerisasi dan mempertimbangkan sistem informasi akuntansi yang akan dirancangkan dari penulis. Selain itu juga mengenai proses operasi bisnis serta kendala-

kendala yang timbul selama proses bisnis pada Mebel Anzelhomeliving.

3.3.2. Observasi

Observasi adalah sebuah cara pengumpulan data secara langsung. Metode ini penulis lakukan dengan mendatangi dan mengamati langsung sistem kinerja yang dilakukan di tempat penelitian yaitu Mebel Anzelhomeliving. Hasil dari metode ini akan digunakan sebagai pedoman untuk menganalisis dan menemukan penyelesaian dari permasalahan perusahaan.

3.3.3. Dokumentasi

Metode dokumentasi ini meliputi pengumpulan data dengan cara mengambil data dari berbagai catatan, dokumentasi, administrasi sesuai dengan permasalahan dalam perusahaan. Dokumentasi ini penulis lakukan dengan melihat bukti-bukti transaksi, mengambil foto sebagian proses produksi dari Mebel Anzelhomeliving.

3.4. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan adalah menggunakan model driven. Model tersebut memfokuskan pada permodelan untuk membantu menganalisis permasalahan, mendefinisikan kebutuhan bisnis, dan membuat desain sistem informasi. Teknik ini terdiri dari empat tahap, yaitu :

3.4.1. Identifikasi Masalah

Tahap pertama ini bertujuan untuk menjawab semua pertanyaan dimana penulis melakukan penyelidikan awal dengan mengetahui permasalahan yang terjadi pada sistem pembelian, persediaan, dan penjualan pada Mebel Anzelhomeliving.

3.4.2. Analisis Masalah

Tahap kedua ini akan melakukan analisis masalah yang telah terjadi di perusahaan dengan menggunakan matriks sebab-akibat untuk pencarian data dan menemukan akar permasalahannya.

3.4.3. Analisis Kebutuhan Sistem

Kebutuhan sistem yang diperlukan dapat diketahui dengan mengidentifikasi hasil masukan (input), proses, dan keluaran (output) yang dibutuhkan oleh sistem dan yang akan dikembangkan.

3.4.4. Desain

Pada tahap ini desain dilakukan melalui tiga bagian, yaitu :

a. Desain Data

Merupakan tahap yang mengatur penyimpanan database pada program sehingga peletakan dan penghubung database tersebut dapat tersusun dengan baik. Tahap ini dilakukan dengan desain data pembuatan *Entity Relationship Diagram* (ERD).

b. Desain Proses

Merupakan tahapan yang mengatur dan merancang proses pengolahan data mulai dari proses input, penyimpang berupa database, hingga proses output yang berupa hasil laporan yang dapat tersusun dengan baik. Tahap ini dilakukan dengan membuat *Data Flow Diagram* (DFD).

c. Desain Interface

Merupakan tahapan yang akan merancang tampilan input beserta outputnya. Tahap ini akan melakukan pembuatan form dengan bantuan dari program *Microsoft Visual Basic 6.0*, serta program *Microsoft Access 2007* sebagai databasenya.

3.5. **Gambaran Umum Perusahaan**

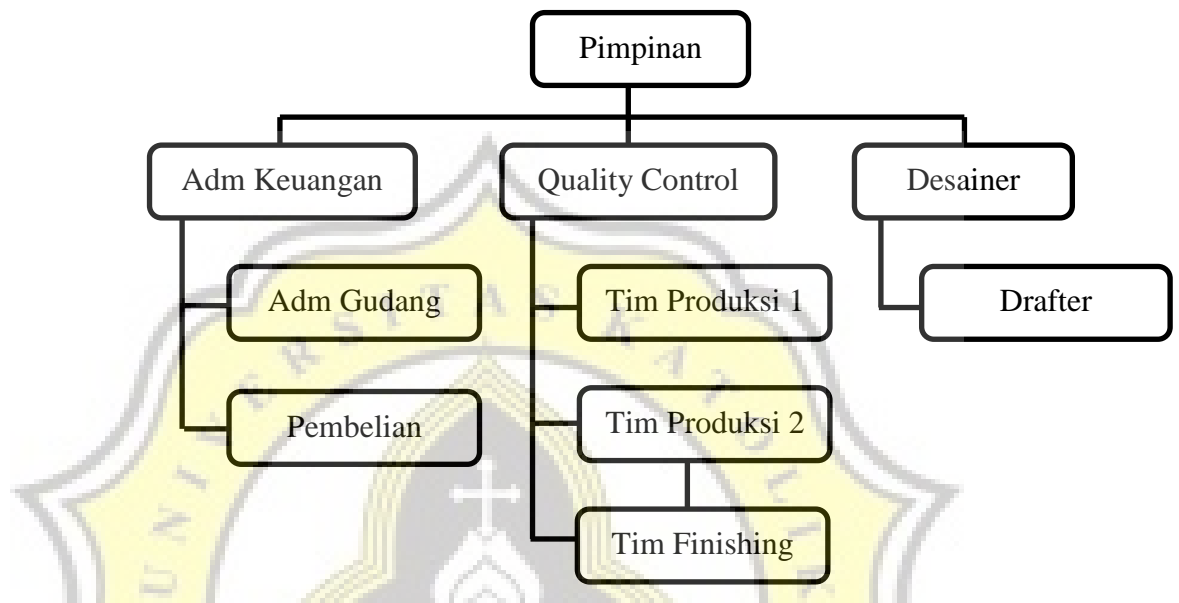
Anzel Home Living merupakan sebuah *home industry* yang menerima jasa pembuatan dan pengerjaan desain interior (*contractor design interior and furniture*). Usaha ini merupakan anak perusahaan yang bernaung di bawah PT Surya Putra Wijaya. Didirikan oleh Bu Paulina Selly sejak tahun 2011 yang berlokasi di Jalan Gajah Raya No 16, Semarang. Hingga saat ini Bu Selly menjalankan bisnisnya dibantu oleh 15 orang karyawan. Bu Selly membagi karyawannya menjadi 3 yaitu di bagian administrasi (keuangan), *quality control*, dan desainer, masing-masing memiliki beberapa asisten.

Kebutuhan interior yang diterima bisa berbagai macam seperti rumah tinggal, apartemen, kantor, *cafe*, restoran, hotel, tempat karaoke, dan *public space* lainnya dengan menawarkan *custom product design*. Adanya keistimewaan tersebut dapat memberikan kemudahan bagi *customer* untuk mewujudkan ide dan keinginannya dalam merancang interior. *Custom product* merupakan produk yang dibuat sesuai dengan keinginan dan kebutuhan dari pemesan. Beberapa gaya interior yang ditawarkan diantaranya, gaya etnik, classic, minimalis, retro, dan elektik/campuran. Anzel Home Living juga memberikan pelayanan jasa berupa reparasi furnitur lama (*refinishing*) ataupun layout ulang (*redesign*).

Untuk manajemen tata kelola dari usaha ini sejak awal berdiri hingga sekarang masih dilakukan dengan sederhana. Bukti-bukti transaksi pemesanan, pembelian, atau penjualan disimpan oleh bagian administrasi namun pencatatannya belum dilakukan secara program komputerisasi, terdapat masih berupa buku dan sebagian di dalam Program Microsoft Excel. Selain itu dalam pengelolaan stok barang, karyawan masih menghitung manual stok yang ada di dalam gudang, hal ini membuat proses bisnis menjadi lambat dan memerlukan waktu yang lama. Akibatnya pemilik merasa kesulitan dalam menentukan laba atau rugi yang tepat. Oleh karena itu, kebutuhan akan sistem informasi yang cepat dan akurat sangat dibutuhkan untuk menghasilkan informasi keuangan, sehingga dapat menunjang pengambilan keputusan.

3.5.1. Struktur Organisasi

Struktur organisasi pada mebel Anzelhomeliving dapat dilihat pada bagan di bawah ini :



Gambar 3.1 Struktur Organisasi Anzel Home Living

Berikut adalah *job description* dari setiap bagiannya, yaitu :

- a. Pimpinan
 - Bertanggung jawab pada seluruh kegiatan operasional dan non operasional
 - Pengambil keputusan saat menentukan jenis produk
- b. Admin Keuangan
 - Mengatur kebutuhan operasional perusahaan, seperti listrik, perlengkapan kantor, gaji, transportasi, pajak, dan lain-lain
 - Mengelola data hutang dan piutang

- Membuat penawaran harga dan tagihan (*invoice*)
- Membuat rekap pengeluaran dan pemasukan kas
- Menyusun laporan keuangan perusahaan dan menyimpan arsip – arsip penting perusahaan
- Bertanggung jawab atas kelancaran arus kas perusahaan, mulai dari kas kecil hingga kas besar

c. Bagian Gudang

- Mencatat keluar masuk barang untuk keperluan produksi
- Membuat rekap pengeluaran stok barang untuk tiap-tiap proyek
- Mengontrol ketersediaan stok barang
- Melakukan stok opnam secara rutin

d. Bagian Pembelian

- Bertugas melakukan pembelian barang untuk keperluan produksi dan operasional perusahaan
- Bertanggungjawab atas kuantitas dan kualitas barang yang dibeli
- Memastikan spesifikasi barang sesuai dengan permintaan

e. Quality Control (QC)

- Bertanggung jawab atas kualitas barang yang diproduksi, mulai dari bahan baku hingga barang jadi
- Memastikan barang yang diproduksi sesuai dengan gambar kerja yang diberikan oleh drafter

f. Bagian Produksi

- Melakukan proses produksi bahan baku menjadi barang jadi sesuai dengan gambar kerja dari drafter
- Bertanggung jawab atas konstruksi dan kualitas barang yang diproduksi
- Melaporkan kepada bagian gudang ketika bahan yang digunakan kurang/habis
- Melaporkan kepada pemilik saat barang sudah selesai diproduksi

g. Bagian Finishing

- Bertugas mem-*finishing* barang jadi yang telah lolos QC
- Bertanggung jawab atas kerapian, keindahan, dan kebersihan produk hingga sampai ke *customer*

h. Bagian Desainer

- Memberikan ide kreatif dalam merancang interior sesuai dengan keinginan customer atau klien, mulai dari layout, gambar kerja, dan gambar 3d secara lengkap
- Menentukan spesifikasi barang yang akan diproduksi

i. Bagian Drafter

- Membantu desainer dalam membuat layout dan gambar kerja secara detail
- Bertanggung jawab atas gambar kerja yang dikeluarkan kepada *quality control* dan produksi

- Memastikan ukuran dan spesifikasi barang sesuai dengan permintaan desainer

3.5.2. Sistem Akuntansi Meubel Anzelhomeliving

a. Sistem Pembelian Bahan Baku

Pembelian bahan baku dilakukan dengan sistem jatuh tempo. Ketika hendak melakukan pemesanan atau pembelian, bagian gudang akan mengecek bahan baku yang tersedia di dalam gudang apakah hampir habis atau perlu tambahan pemesanan. Lalu bagian gudang tersebut mencatat daftar bahan baku yang hampir habis pada lembaran kertas untuk diserahkan ke bagian pembelian. Setelah bagian pembelian menerima laporan catatan daftar pesanan dari bagian gudang, maka ia langsung melakukan pemesanan bahan baku ke *supplier* melalui telepon, dan bukti daftar pesanan dari bagian gudang akan disimpan yaitu berupa secarik kertas 2 rangkap form pembelian, dimana satu untuk bagian gudang dan satunya lagi untuk bagian pembelian. Kemudian agen distributor akan mengirim pesanan sesuai yang dipesan dari bagian gudang.

Pada saat pesanan sudah tiba, bagian pembelian merangkap sebagai penerima barang untuk mengecek apakah barang yang didatangkan dari *supplier* sesuai dengan

pemesanan. Pengecekan barang di cek kembali dengan faktur pembelian dan barang yang telah datang.

Ketika barang dari supplier sudah datang sesuai dengan pesanan, proses pembayarannya dilakukan oleh bagian admin keuangan. Tetapi ketika mendapati barang yang tidak sesuai dengan pesanan baik dari segi kualitas maupun kuantitas maka bagian pembelian akan melakukan pereturan pembelian atau *re-order* barang. Setelah itu pesanan yang sudah memenuhi kualitas dan kuantitas akan disimpan di dalam gudang, sedangkan daftar pesanan dan faktur pembelian yang sudah diterima akan dicatat oleh bagian keuangan.

b. Sistem Penjualan Kredit

Pada penjualan ini terjadi saat seorang pelanggan melakukan pembelian tetapi belum membayar pemesanannya. Pelanggan tidak membayar langsung barang yang dipesan. Mulanya bagian keuangan/penjualan menerima pesanan dari pelanggan yang hendak melakukan pembayaran kredit. Oleh bagian keuangan harus selalu memeriksa status kredit pelanggan apakah masih memiliki tanggungan/hutang terhadap barangnya. Jika pelanggan memiliki status kredit, maka penjualan harus ditunda terlebih dahulu dan menunggu keputusan dari pemilik untuk memutuskan apakah melakukan penjualan atau membatalkan pemesanan dari pelanggan

tersebut. Saat pemesanan telah disetujui maka bagian keuangan/penjualan akan menghubungi bagian gudang untuk mengecek ketersediaan barang. Kemudian bagian gudang akan menghubungi bagian pengiriman untuk melakukan pengiriman barang ke pelanggan. Bagian keuangan/penjualan juga membuat nota pembelian rangkap dua dimana nota satu diberikan kepada pelanggan dan yang satunya untuk pemilik perusahaan.

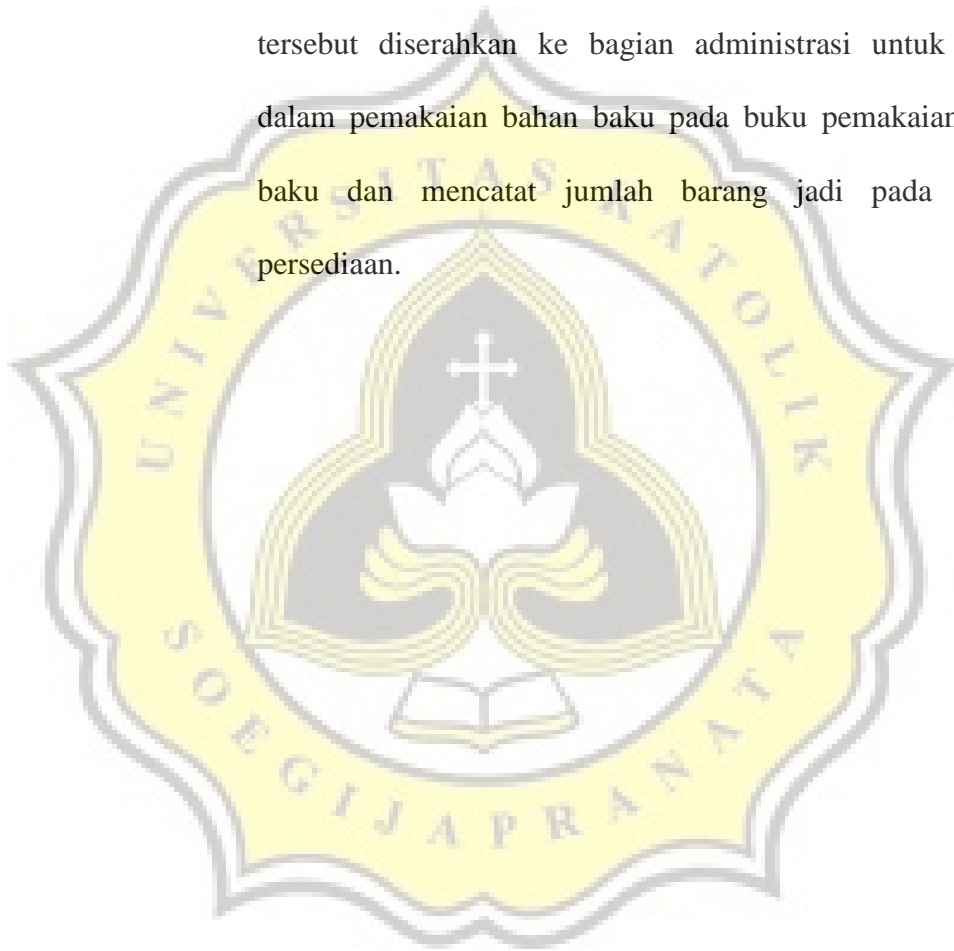
c. Sistem Pelunasan Hutang

Pada sistem ini dimulai pada saat bagian keuangan memeriksa faktur pembelian yang telah jatuh tempo. Lalu bagian keuangan akan menghubungi supplier untuk melakukan pelunasan hutang dagang. Setelah itu supplier akan memeriksa jumlah hutang yang belum dilunasi pemilik usaha. Supplier akan membuat faktur pelunasan hutang dagang untuk pemilik yang akan diserahkan melalui bagian keuangan setelah dilakukan pembayaran. Kemudian faktur tersebut akan disimpan dan digunakan sebagai tanda bukti pemilik usaha.

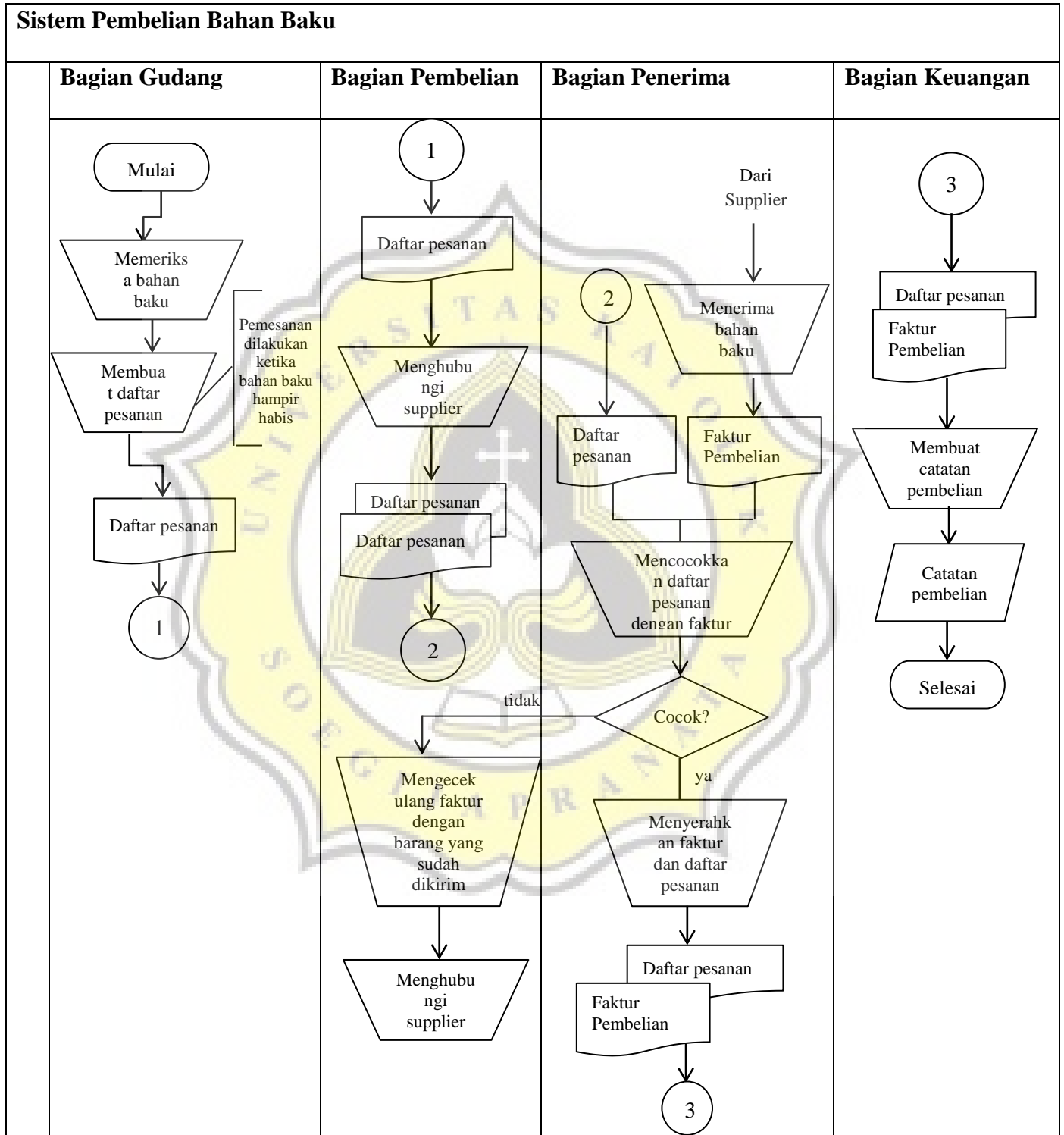
d. Sistem Produksi

Proses produksi dilakukan sesuai dengan pemesanan dari pelanggan. Pada bagian gudang akan mempersiapkan bahan baku yang akan diproses dan diserahkan ke bagian produksi.

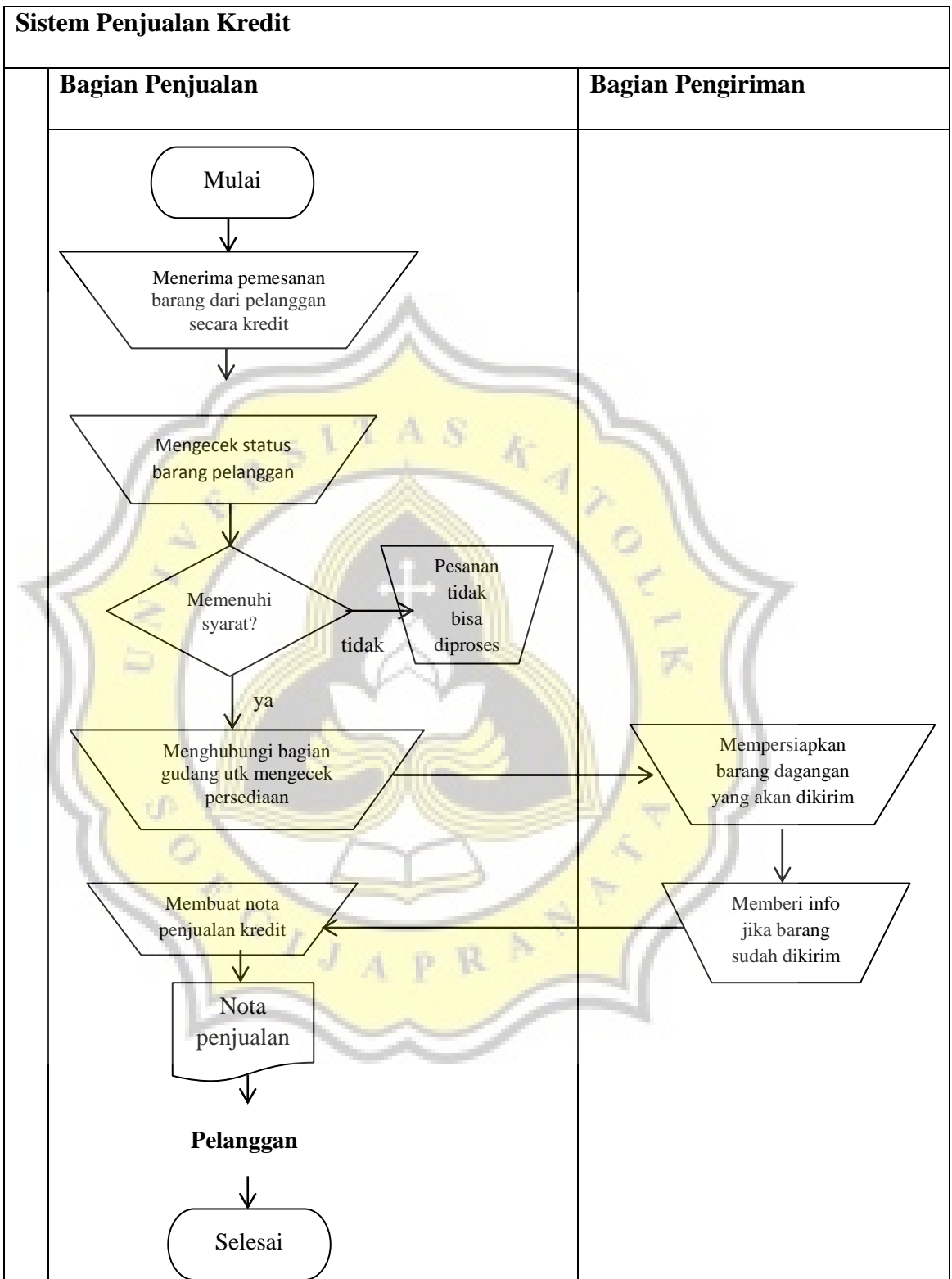
Lalu bagian produksi akan mencatat seluruh pemakaian bahan baku yang dibutuhkan dari pemesanan dan juga mencatat jumlah barang yang telah jadi. Pencatatan tersebut berupa catatan kecil, bukan berupa dokumen formal. Kemudian catatan kecil yang ditulis oleh bagian produksi tersebut diserahkan ke bagian administrasi untuk dicatat dalam pemakaian bahan baku pada buku pemakaian bahan baku dan mencatat jumlah barang jadi pada catatan persediaan.



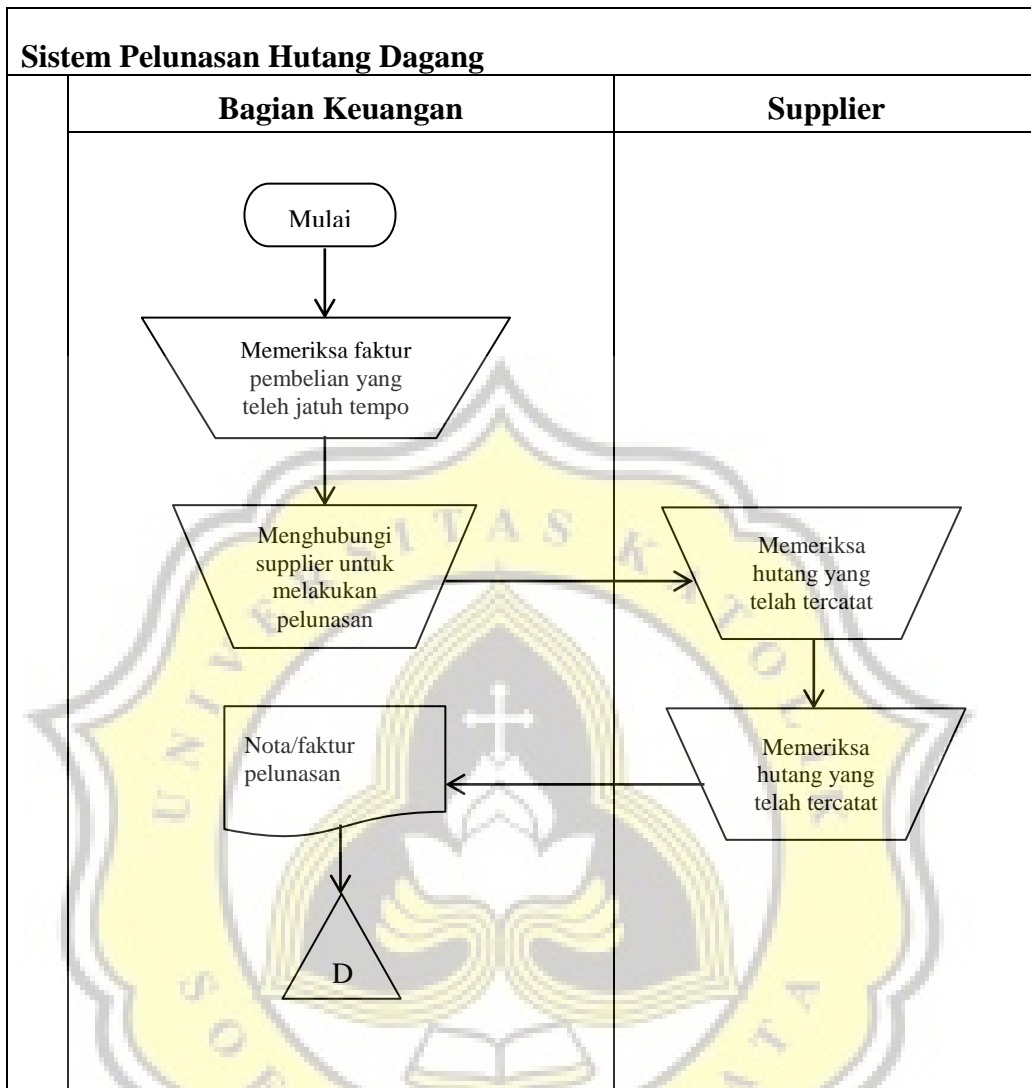
3.6. Flowchart Sistem Akuntansi



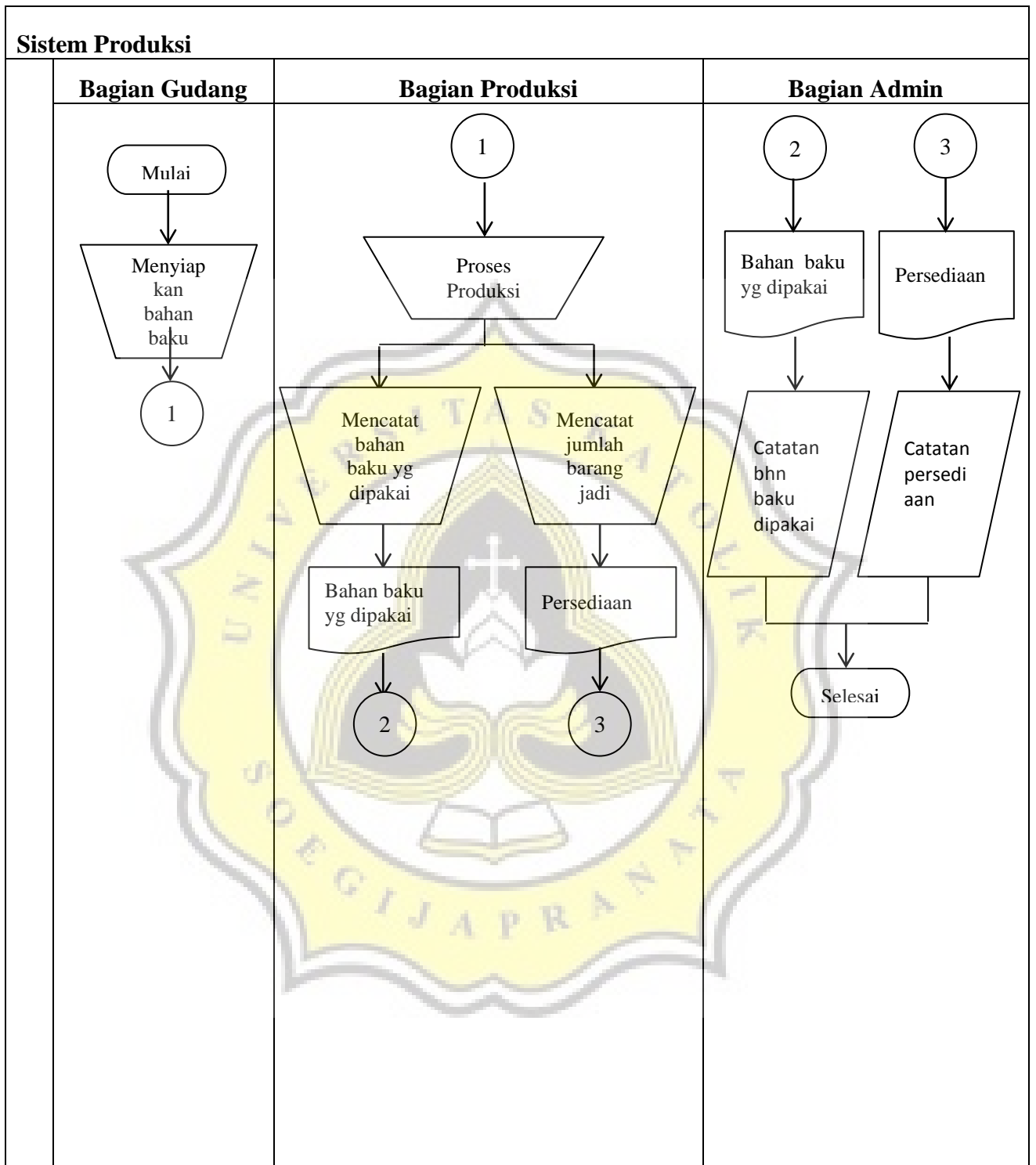
Gambar 3.3 Flowchart Pembelian Bahan Baku



Gambar 3.4 Flowchart Penjualan Kredit



Gambar 3.5 Flowchart Pelunasan Hutang Dagang



Gambar 3.6 Flowchart Produksi