

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Di jaman sekarang yaitu jaman yang sudah modern, sedikit – sedikit kita membutuhkan teknologi yang dapat membantu kita dalam melakukan berbagai hal, seperti misalnya adalah komputer. Seiring dengan berkembangnya jaman pula komputer mulai lebih canggih dan dapat membantu kita dalam hal usaha atau bisnis. Terutama teknologi komputer, dianggap lebih unggul, tepat, akurat, dan mempersingkat waktu dalam mencari informasi yang dibutuhkan dalam bisnis atau usaha daripada menggunakan sistem secara manual, tetapi teknologi komputer memakan biaya yang lebih banya atau mahal karena pemakaian komputer memerlukan listrik dalam menjalankan operasinya.

Pada penelitian ini saya akan menggunakan UD. Kirana Inti Nabati yang bergerak dibidang manufaktur dan dipimpin oleh Licoln Kartiko. Usaha dagang ini berfokus pada produksi roti biji wijen dan berlokasi di Jalan Bulak Rukem Timur I no 160, Surabaya. Usaha ini merupakan usaha turun temurun dari orang tua, lalu dilanjutkan oleh anaknya hingga sekarang. Kelemahan yang ditemukan pada usaha dagang ini, antara lain:

1. Laba rugi tidak akurat
2. Pencatatan transaksi kurang sistematis

3. Pengecekan bahan baku tidak dilakukan secara rutin oleh pegawainya, sehingga pengendalian internal lemah.
4. Pencatatan hasil penjualan masih hanya menggunakan nota kertas sehingga terkadang bagian keuangan kebingungan apabila ada beberapa nota yang terselip.

Beberapa kelemahan diatas bisa disimpulkan bahwa usaha dagang ini hanya memiliki kesalahan yang ringan tetapi berdampak besar untuk siklus usahanya. Penggunaan teknologi komputer nantinya berguna supaya kesalahan atau kelemahan ini bisa dihilangkan atau diminimalisir sehingga perusahaan bisa berjalan dengan sempurna.

*Model-driven development* (MDD) adalah sebuah paradigma untuk menulis dan mengimplementasikan program komputer secara cepat, efektif dan berbiaya minimum. Pendekatan MDD untuk pengembangan perangkat lunak memungkinkan orang untuk bekerja sama dalam sebuah proyek bahkan dengan tingkat pengalaman masing-masing yang sangat bervariasi. Hal ini memungkinkan perusahaan untuk memaksimalkan kerja yang efektif pada sebuah proyek dan meminimalkan overhead yang diperlukan untuk menghasilkan perangkat lunak yang dapat divalidasi oleh pengguna akhir dalam waktu sesingkat mungkin. MDD, merupakan metodologi tangkas (agile), terus berkembang untuk memenuhi kebutuhan bisnis. MDD adalah sebuah ide yang mampu mentransformasikan model ke dalam system komputer. Model dapat berbentuk berbagai macam seperti Parametrics for controllers, control diagrams, program, UML. MDD merupakan pemikiran

bagaimana membawa pengembangan perangkat lunak sebagai sebuah rangkaian dari transformasi model yang berawal dari kebutuhan prasyarat (*requirements*) menuju sebuah model yang independen dan spesifik, dan kemudian membangkitkan kode sumber (*code*) yang dapat dikompilasi dalam system komputer.

Berkaitan dengan kendala yang dihadapi oleh pemilik, maka penulis mengambil judul “**Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Akuntansi berbasis Teknologi pada UD. Kirana Inti Nabati dengan Metode Model Driven (MDD)**”.

## **1.2. Perumusan Masalah**

Perumusan masalah yang ditemukan dari kelemahan yang dialami oleh UD. Kirana Inti Nabati, yaitu :

“Bagaimana cara menerapkan sistem informasi akuntansi berbasis teknologi komputer pada UD. Kirana Inti Nabati? ”

## **1.3. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian adalah merancang sistem informasi akuntansi yang berbasis teknologi komputer untuk UD. Kirana Inti Nabati supaya pemilik usaha bisa menjalankan bisnisnya dengan lancar.

#### **1.4. Manfaat Penelitian**

1. Bagi pemilik perusahaan

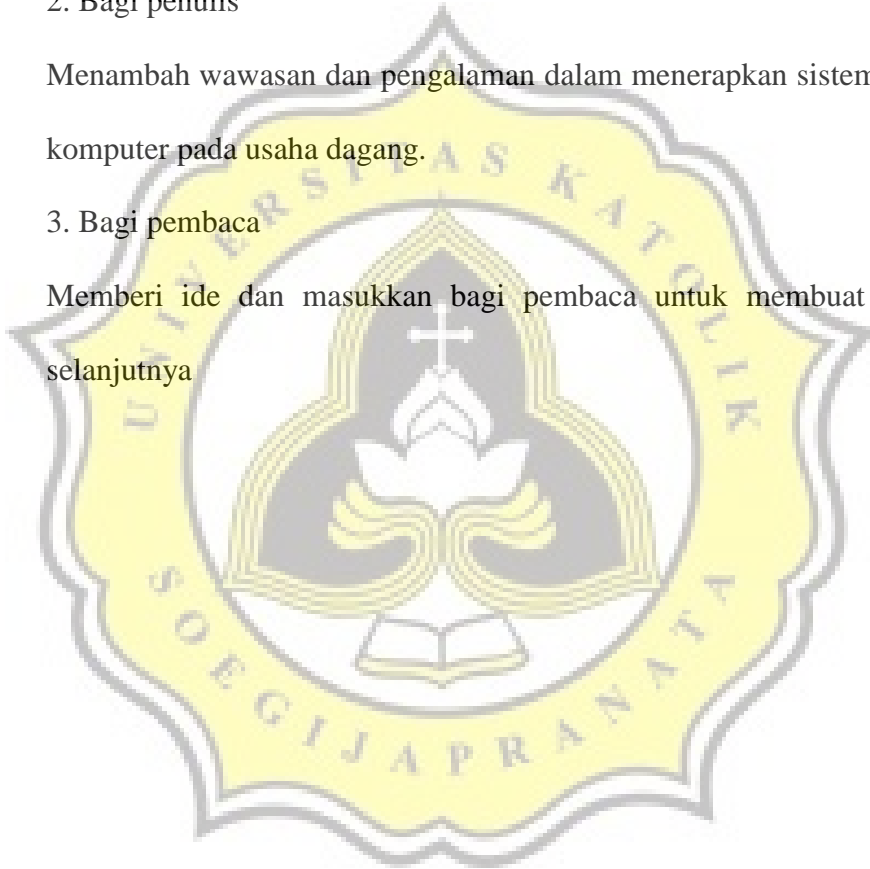
Dengan menerapkannya teknologi komputer pada perusahaan ini, dapat mengurangi tingkat resiko yang berdampak buruk pada kinerja perusahaan.

2. Bagi penulis

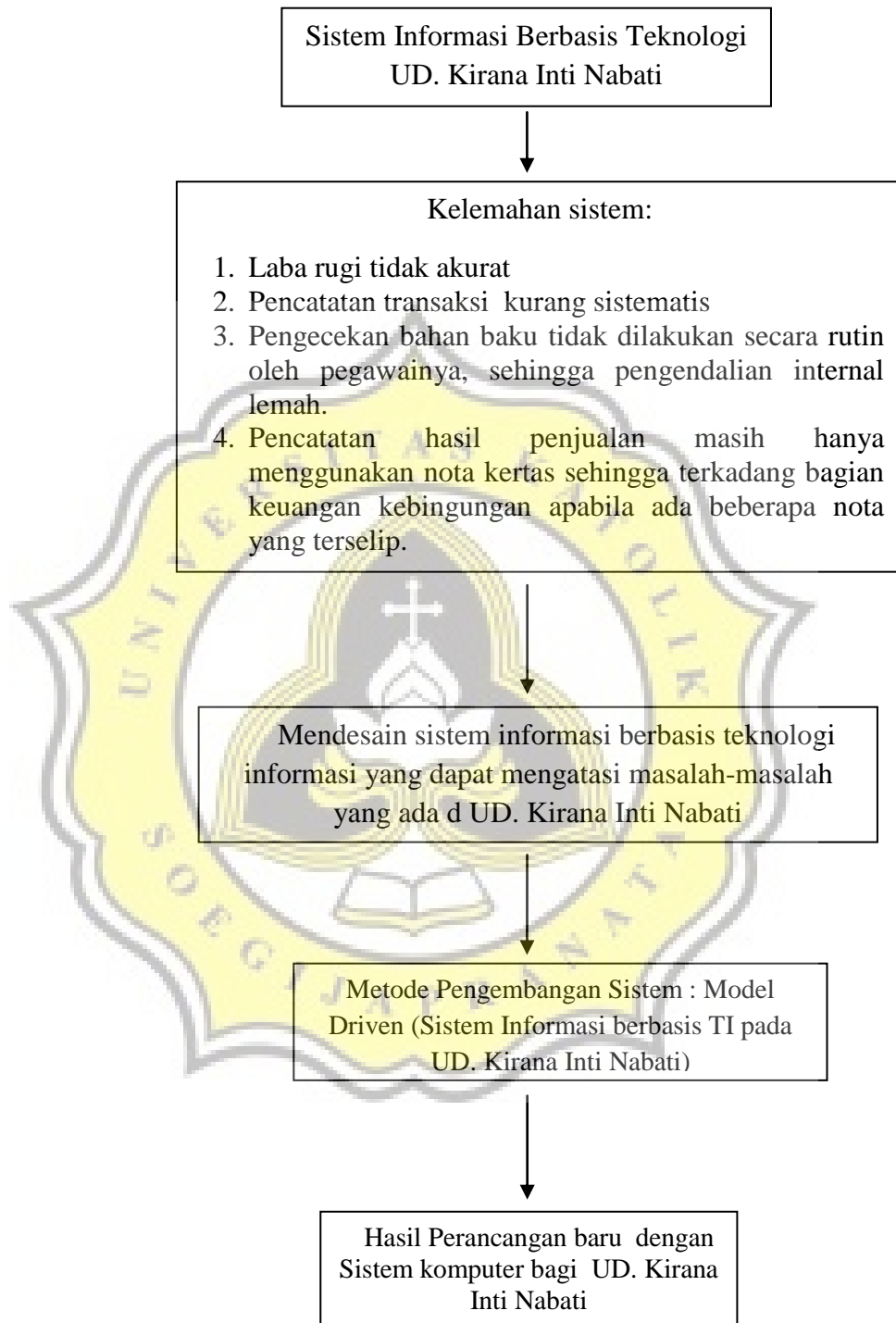
Menambah wawasan dan pengalaman dalam menerapkan sistem teknologi komputer pada usaha dagang.

3. Bagi pembaca

Memberi ide dan masukan bagi pembaca untuk membuat penelitian selanjutnya



## 1.5. Kerangka Pikir



**Gambar 1.1. Kerangka Pikir**