

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Mendapatkan laba yang maksimal adalah tujuan utama dari semua perusahaan termasuk perusahaan manufaktur. Jika membahas perusahaan manufaktur, banyak hal yang dapat dilakukan untuk mendapatkan laba yang maksimal. Salah satunya dengan cara menyusun perencanaan laba, perencanaan laba sendiri bertujuan agar semua sumber daya yang ada di perusahaan dapat dikelola dengan baik dan tentunya dapat menghasilkan laba untuk perusahaan itu sendiri. Beberapa faktor yang memengaruhi perencanaan laba yaitu hasil yang didapat perusahaan pada tahun sebelumnya, volume penjualan yang dapat dihasilkan oleh kapasitas operasi saat ini dan harga per produk yang dijual kepada pelanggan. Komponen pembuatan perencanaan laba yaitu anggaran, suatu anggaran dibuat untuk membantu seorang manajer untuk meneliti dan mempelajari masalah-masalah yang berhubungan dengan kegiatan yang akan dilakukan atau lebih spesifik lagi berhubungan dengan kegiatan keuangan. Menurut bagian keuangan yang memberikannya, perusahaan ini belum pernah sekalipun membuat anggaran secara tertulis. Perusahaan hanya membuat besarnya rupiah yang harus diperoleh sebagai keuntungan perusahaan dalam jangka waktu yang ditentukan. Untuk memastikan perusahaan tidak rugi, maka perusahaan dapat menganggarkan dengan melihat nilai titik impas atau *breakeven point*. Titik impas adalah titik atau posisi dimana perusahaan dalam keadaan tidak mendapatkan laba ataupun rugi.

PT. Pintu Sukses Lestari berdiri pada bulan September 2009 adalah sebuah perusahaan manufaktur yang terletak di jalan Terusan Bojongsoang No. 170 Bandung yang juga merupakan sebuah cabang mebeul yang berpusat di Ibukota Jakarta. Pegawai di perusahaan ini mencapai 100 orang dan dibagi menjadi 3 tipe yaitu pegawai tetap, pegawai borongan dan pegawai lepas. Kegiatan utama perusahaan ini yaitu memproduksi dan menjual kusen, pintu dan jendela. Pelanggan perusahaan ini tidak hanya berasal dari dalam kota tetapi banyak juga yang berasal dari kota lain yang memesan di perusahaan ini. PT. Pintu Sukses

Lestari hanya menjual barang produksinya jika ada pesanan dari pelanggan sehingga jika ada transaksi seperti ini perusahaan sudah membuat aturan bahwa pelanggan harus membayar uang *down payment* sebesar 30%. Untuk termin pembayaran dilakukan kesepakatan terlebih dahulu antara pihak perusahaan dan pelanggan. Pengiriman barang dilakukan setelah pelanggan membayar uang *down payment* sebesar 30% dari harga keseluruhan dan semua biaya pengiriman ditanggung penuh oleh pihak perusahaan dan dalam setahun omzet dari perusahaan ini mencapai 1,2 milyar.

Dalam mencatat transaksi penjualan dan biaya-biaya, perusahaan ini sudah menggunakan Microsoft Excel tetapi belum menggunakan jurnal dan buku besar sebagai laporan. Kemudian perusahaan ini juga sudah melakukan retur penjualan, jika ada retur bagian keuangan langsung mengurangi nilai penjualan dengan biaya retur penjualan tersebut. Laporan keuangan perusahaan belum sesuai dengan standar akuntansi yang telah ditentukan, laporan yang dibuat perusahaan hanya sebatas aliran kas masuk dan keluar saja yang didapat dari penjualan dan biaya, selebihnya tidak ada laporan keuangan yang dibuat. Periode laporan keuangan dibuat selama triwulan dan hasilnya selanjutnya disetorkan ke pusat, meskipun pada pelaporannya setiap triwulan sekali tetapi bagian keuangan selalu merekap semua transaksi dan membuat laporan keuangan setiap satu bulan sekali. Dengan hanya laporan kas masuk dan keluar saja yang dibuat, kemungkinan besar masih banyak komponen-komponen yang belum dihitung dan mengakibatkan laporan yang dibuat oleh bagian keuangan tidak menggambarkan secara keseluruhan apa yang sebenarnya terjadi di lapangan. Perusahaan selama ini juga belum menentukan besarnya laba dengan perhitungan titik impas sebagai dasar penghitungan anggaran untuk tahun berjalan.

Dari uraian di atas akan dibangun sebuah aplikasi yang dapat menghitung anggaran dan realisasi laba yang berasal dari transaksi keuangan berjalan di perusahaan dengan mempertimbangkan *breakeven point*. Nilai *breakeven point* dibutuhkan untuk dapat menjadi acuan sebagai dasar penentuan anggaran di periode berikutnya. Aplikasi ini diharapkan dapat membantu perusahaan untuk menghitung anggaran dan membuat catatan akuntansi dan laporan *operating income*.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah Proyek Akhir ini adalah:

- a. Bagaimana mencatat realisasi berupa catatan akuntansi dalam bentuk jurnal umum dan buku besar?
- b. Bagaimana menghasilkan laporan *operating income* per periode?
- c. Bagaimana menghitung anggaran penjualan, anggaran biaya operasional dan anggaran *operating income* pada periode berjalan dengan mempertimbangkan nilai titik impas pada periode sebelumnya?
- d. Bagaimana menghasilkan laporan perbandingan antara anggaran dan realisasi?

1.3. Tujuan

Adapun tujuan yang ingin dicapai yaitu menghasilkan aplikasi yang mampu:

- a. Mencatat realisasi berupa catatan akuntansi dalam bentuk jurnal umum dan buku besar;
- b. Menghasilkan laporan *operating income* per periode;
- c. Menghitung anggaran penjualan, anggaran biaya operasional dan anggaran *operating income* pada periode berjalan dengan mempertimbangkan nilai titik impas pada periode sebelumnya;
- d. Menghasilkan laporan perbandingan antara anggaran dan realisasi;

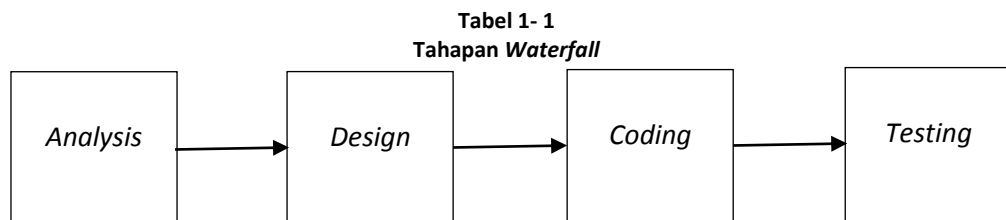
1.4. Batasan Masalah

Yang menjadi batasan masalah dari proyek akhir ini adalah:

- a. Pendapatan yang diterima hanya berasal dari penjualan produk.
- b. Periode yang digunakan adalah periode per bulan.
- c. Aplikasi tidak menangani penjualan kredit.
- d. Aplikasi tidak menangani retur penjualan.
- e. Aplikasi tidak menangani piutang dagang dan piutang tak teragih.
- f. Aplikasi tidak menangani perhitungan pajak pada laporan *operating income*.
- g. Aplikasi ini dibangun menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MySQL.
- h. Metode pengembangan hanya sampai tahap implementasi.

1.5. Metode Pengerjaan

Metode pengembangan yang digunakan dalam menyelesaikan proyek akhir ini adalah metode *System Development Life Cycle* (SDLC). SDLC memiliki beberapa model dalam penerapan tahap prosesnya, yang diantaranya model *waterfall* atau sering juga disebut dengan model sekuensial *linier* (*sequential linear*). Model *waterfall* menyediakan alur perangkat lunak secara sekuensial atau secara menurun dimulai dari analisis kebutuhan, desain, pengkodean, pengujian, dan tahap perbaikan. Berikut ini gambar dari *waterfall method*. [1]



a. Analysis

Pada tahap ini penulis melakukan analisis kebutuhan untuk mencari spesifikasi sistem yang sedang dibutuhkan oleh *user*. Metode yang digunakan untuk menganalisis kebutuhan perusahaan yaitu dengan wawancara dan observasi. Penulis hadir langsung ke tempat studi kasus untuk mewawancarai bagian keuangan perusahaan dan mendapatkan beberapa informasi penting yang bermanfaat dan berguna bagi pembuatan proyek akhir ini.

b. Design

Pada tahap ini dilakukan perancangan pada sistem. Perancangan sistem dimulai dari pembuatan *Flowmap*, Konteks Diagram, *Data Flow Diagram* (DFD) untuk penyusunan desain aplikasi yang akan dibuat, *Entity Relation Diagram* (ERD) untuk penyusunan desain database pada aplikasi, pembuatan user interface aplikasi menggunakan Microsoft Visio 2013, sedangkan Sublime digunakan untuk penyusunan pengkodean.

c. Coding

Pada tahap ini penulis melakukan penerjemahan design ke dalam bahasa yang dipahami oleh komputer dengan menggunakan bahasa *Hypertext Preprocessor* (PHP).

d. Testing

Pada tahap ini dilakukan *testing* atau pengujian terhadap perangkat lunak yang telah dibuat dengan menggunakan metode *black box testing*. Metode *black box testing* adalah salah satu metode yang bisa dilakukan untuk menguji perangkat lunak yang mana cara pengujiannya yaitu melihat fungsionalitas dari perangkat lunak tersebut dan diharapkan aplikasi yang dibuat sudah memenuhi kriteria yang diinginkan.

1.6. Jadwal Pengerjaan

Jadwal pengerjaan proyek akhir adalah sebagai berikut:

**Tabel 1- 2
Jadwal Pengerjaan**

No	Kegiatan	Tahun 2016												Tahun 2017																			
		Nov				Des				Jan				Feb				Mar				Apr				Mei							
		Minggu ke-				Minggu ke-				Minggu ke-				Minggu ke-				Minggu ke-				Minggu ke-											
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
1	Analysis																																
2	Design																																
3	Coding																																
4	Testing																																
5	Pembuatan Laporan																																