

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Penggunaan media radio untuk memperoleh informasi mencapai 11% dan 1% melalui radio streaming, berdasarkan riset VOA Indonesia [9]. Perkembangan media radio dapat diakses melalui *handphone*, *media player*, *streaming* radio atau radio *online*. Saat ini beberapa radio ada yang memberikan siarannya melalui jejaring media sosial seperti *twitter*. Berikut laporan NPD Group di Amerika Serikat tentang pendengar radio yang dirilis April 2012 dengan klasifikasi umur mendapatkan hasil yaitu untuk usia 13-17 tahun sebesar 44%, 18-25 tahun sebesar 57%, 26-35 tahun sebesar 55%, 36-50 tahun sebesar 43%, dan 51 tahun sebesar 25%. Hal ini menunjukkan bahwa anak muda kini lebih mendengarkan musik lewat layanan streaming di internet ketimbang di radio FM/AM [6]. Melalui data tersebut dapat dilihat perkembangan teknologi memengaruhi bagaimana cara orang untuk menikmati layanan penyampaian informasi atau hiburan.

PT. Radio Swara Mayanada (Radio Maya FM) merupakan perusahaan jasa yang beralamatkan di Komplek Kopo Permai I, T.11, Bandung. Jaringan siarannya beradius Bandung dan sekitarnya, Cianjur, Subang, Sumedang, dan Garut. Modal yang dimiliki perusahaan merupakan modal yang berasal dari pemilik. Sumber pemasukan perusahaan ini yaitu berupa iklan dan *branding*. Pengeluaran atau pembiayaan yang terjadi pada perusahaan ini yaitu berupa gaji, keperluan dapur, alat tulis kantor (ATK), dan pajak. Perusahaan membiayai lima belas orang karyawan tetap dan dua orang karyawan *freelance* menjadi biaya tetap atau operasional perusahaan yang mencapai Rp 20.000.000,00 per bulan, sedangkan biaya tetap lain untuk keperluan dapur dan ATK sebesar Rp 1.000.000,00 per bulan. Pajak dibayarkan rutin setiap bulannya, pada bulan September 2016 perusahaan membayar pajak sebesar Rp 2.000.000,00. Tahun 2016 pendapatan perusahaan lima bulan terakhir yaitu periode bulan Juni hingga Juli perusahaan meraup keuntungan sebesar 50%, bulan Juli hingga Agustus perusahaan mengalami *break event point* (BEP), bulan Agustus hingga September sebesar 20%, dan pada bulan

September hingga Oktober sebesar 30%. Data tersebut menunjukkan penerimaan yang fluktuatif. Di sisi lain perusahaan harus tetap mengeluarkan pengeluaran setiap bulannya untuk pembayaran biaya-biaya. Perusahaan ini melakukan pencatatan dan pelaporan sesuai siklus akuntansi, tetapi tidak melakukan pembuatan lembar kerja (*worksheet*). Pencatatan dan pelaporan tersebut dilakukan oleh satu karyawan bagian keuangan dengan menggunakan Microsoft Excel. Hal ini membutuhkan waktu lebih untuk mengolah data, melakukan penjurnalan, serta membuat laporan. Sehingga informasi yang dihasilkan menjadi tidak *realtime*.

Pemilik Radio Maya FM menginginkan bisnisnya untuk memperoleh laba. Namun dengan pemasukkan yang tidak menentu, sedangkan biaya operasional tetap dikeluarkan menyebabkan ketidakpastian perolehan laba. Rasio profitabilitas dapat digunakan untuk melihat kemampuan perusahaan memperoleh laba bruto dan laba neto serta melihat kemampuan pengembalian dana investasi. Rasio ini dapat dianalisis dengan cara membandingkan data keuangan periode tertentu, sehingga informasi keuangan menjadi lebih berarti dalam pengambilan keputusan perusahaan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan maka diperoleh beberapa perumusan masalah.

- a. Bagaimana pengelolaan penerimaan kas dan pengeluaran kas yang terjadi di perusahaan?
- b. Bagaimana mengelola pencatatan dan pelaporan akuntansi atas transaksi yang terjadi?
- c. Bagaimana menilai kemampuan pengelolaan perusahaan dalam mencari laba?

1.3 Tujuan

Adapun tujuan Proyek akhir ini adalah membuat aplikasi yang dapat melakukan hal sebagai berikut, yaitu :

- a. Mampu melakukan pengelolaan terhadap penerimaan kas dan pengeluaran kas yang terjadi di perusahaan,
- b. Mampu mengelola pencatatan jurnal dan buku besar serta menghasilkan laporan keuangan seperti laporan laba rugi dan laporan perubahan ekuitas pemilik pada periode tertentu,
- c. Mampu menghitung rasio profitabilitas yaitu Margin Laba Bersih (NPM), Margin Laba Kotor (GPM), dan Return on Investment (ROI),
- d. Mampu menganalisis time series rasio profitabilitas serta menampilkan grafik time series yang terjadi di perusahaan tersebut.

1.4 Batasan Masalah

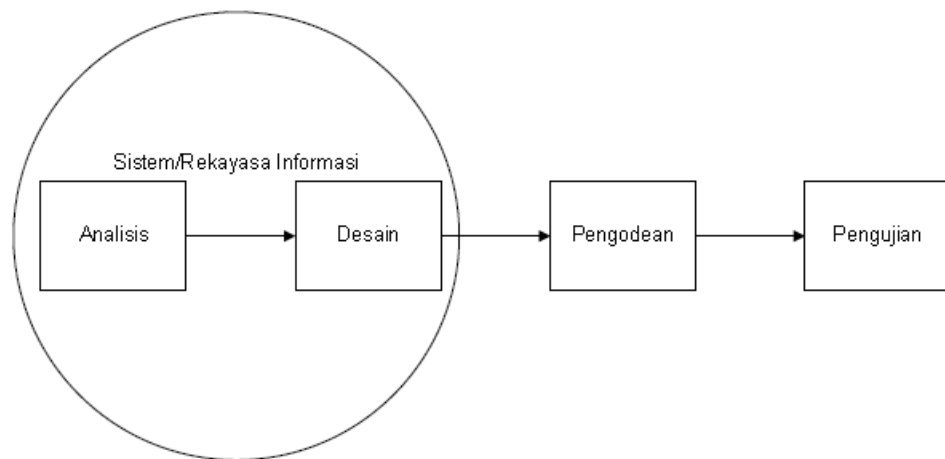
Batasan masalah ini bertujuan untuk menjaga agar pembahasan tidak keluar dari topik permasalahan, adapun batasannya adalah sebagai berikut.

- a. Metode pencatatan akuntansi basis kas,
- b. Tidak melakukan perhitungan utang maupun piutang,
- c. Standar harga yang digunakan perusahaan saat ini untuk penerimaan berdasarkan hasil *deal* dengan klien.
- d. Tidak melakukan perhitungan untuk pajak perorangan,
- e. Beban pokok penjualan untuk perusahaan jasa studi kasus ini yaitu beban gaji dan upah.
- f. Rasio profitabilitas yang tidak dihitung adalah *Return On Equity* (ROE) dan Laba per Saham (EPS),
- g. Menggunakan metode pengerjaan *Software Development Life Cycle* (SDLC) dengan model *waterfall*, tetapi tidak melakukan tahap pemeliharaan,
- h. Menggunakan metode pembangunan perangkat lunak berorientasi objek, dan
- i. Menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan framework CodeIgniter dan basis data MySQL.

1.5 Metode Pengerjaan

Metode yang dilakukan dalam pengerjaan Proyek Akhir ini yaitu *Software Development Life Cycle* (SDLC) dengan Model *Waterfall*. SDLC adalah proses

mengembangkan atau mengubah suatu sistem perangkat lunak dengan menggunakan model-model dan metodologi yang digunakan orang untuk mengembangkan sistem-sistem perangkat lunak sebelumnya. Model *waterfall* menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut [8]. Gambar 1.1 merupakan SDLC dengan model *waterfall*.



Gambar 1.1
Model Waterfall

a. Analisis

Pada tahap ini dilakukan proses pengumpulan kebutuhan secara intensif untuk menspesifikasikan kebutuhan perangkat lunak agar dapat dipahami perangkat lunak seperti apa yang dibutuhkan oleh pengguna. Kemudian didefinisikan secara rinci sehingga dapat dibuatkan menjadi *business process model and notation* (BPMN) membantu membaca proses bisnis. Setelah itu mendeskripsikan objek-objek menggunakan *Unified Modelling Language* (UML). Diagram yang akan digunakan untuk pemodelan tahap analisis adalah *use case* dan *sequence diagram*. Pada tahap ini juga menggunakan *Entity Relationship Diagram* (ERD) untuk melakukan analisis dengan pemodelan basis data relasional.

b. Desain

Tahap ini menerjemahkan kebutuhan perangkat lunak dari tahap analisis kebutuhan ke desain agar dapat diimplementasikan ke tahap selanjutnya lagi.

Desain perangkat lunak yang dihasilkan pada tahap ini perlu didokumentasikan. Perancangan ini dibuat dengan menggambarkan desain pada *mockup*.

c. Pengodean

Tahap pengodean yaitu pembuatan aplikasi berdasarkan desain yang telah dibuat. Aplikasi atau bahasa pemograman menggunakan bahasa PHP dengan framework CodeIgniter dan basis data MySQL.

d. Pengujian

Tahap ini dilakukan pengujian pada perangkat lunak dari segi *logical path* maupun fungsional dan memastikan semua bagian telah diuji. Pengujian ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan pengguna (*human error*) dan memastikan *output* sesuai yang diinginkan. Teknik pengujian perangkat lunak yang dipilih yaitu *Black-Box Testing (BBT)*.

1.6 Jadwal Pengerjaan

Berikut jadwal pengerjaan selama melakukan pembuatan Proyek Akhir.

Tabel 1.1
Jadwal Pengerjaan

Kegiatan	2016								2017																				
	November				Desember				Januari				Februari				Maret				April				Mei				
	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	
Analisis																													
Desain																													
Pengodean																													
Pengujian																													
Dokumentasi																													