

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perusahaan yang berorientasi untuk mendapatkan laba atau sumber pendapatannya adalah penjualan barang dagang. Dalam penjualan barang dagang yang dilakukan oleh perusahaan kepada para pelanggan, dapat melakukan secara tunai atau secara kredit. Penjualan secara tunai dilakukan ketika pembayarannya diterima saat terjadi transaksi, penjualan secara kredit dilakukan ketika pelanggan membayarkan hanya sebagian saja uang yang dibayarkan dan sisanya akan dilunasi sesuai dengan jangka waktu yang telah disepakati.

Abadi Genteng Jatiwangi merupakan perusahaan dagang yang menjual berbagai bahan bangunan, seperti genteng keramik, genteng tradisional, batu bata, baja ringan, dan batako semen. Perusahaan ini terletak di Jalan Soekarno Hatta (by pass) No. 384 Bandung dan memiliki 4 orang pegawai, 2 orang supir dan 2 orang staff. Perusahaan ini menjual barang perhari diperkirakan 1000-2000 keping bahan bangunan ke berbagai daerah di Bandung, yang mana diperkirakan omset yang dimiliki perusahaan sebanyak Rp.300.000.000 perbulan. Sistem penjualan di perusahaan ini menerapkan penjualan secara tunai dan kredit. Untuk penjualan kredit sendiri, perusahaan ini menetapkan uang muka sebesar 50% dari total harga. Untuk jangka waktunya, perusahaan akan memberikan waktu maksimal selama 6 bulan untuk pelanggan yang sudah dikenal atau pelanggan lama. Tetapi untuk pelanggan baru, hanya diberikan waktu maksimal selama 3 bulan. Jika ada pelanggan yang mengembalikan barang karena tidak sesuai yang diinginkan, maka perusahaan akan melakukan retur pada barang tersebut. Kisaran retur barang yang ada di Abadi Genteng Jatiwangi dalam 1 bulan sebesar 0-100 barang.

Kendala yang di alami Abadi Genteng Jatiwangi adalah melakukan pencatatan transaksi penjualan kredit secara manual, yaitu dengan cara mencatat setiap transaksi penjualan yang terjadi di buku yang direkap dari faktur penjualan. Karena belum adanya otomatisasi dalam pengelolaan transaksi baik transaksi penjualan

tunai maupun penjualan kredit tersebut, sehingga data dan informasi yang diperoleh tidak akurat. Kesalahan yang sering terjadi adalah duplikasi data, terlalu banyak berkas faktur penjualan yang disimpan sehingga mempersulit pegawai yang hendak melakukan perhitungan. Untuk pengelolaan piutangnya sendiri, belum adanya pencatatan piutang tak tertagih yang timbul karena banyaknya para pelanggan yang tidak bisa membayar tepat pada waktunya. Oleh karena itu, perusahaan tidak bisa mengetahui jumlah piutang tak tertagih dari masing-masing pelanggan.

1.2 Rumusan Masalah

Dilihat dari latar belakang, dapat diuraikan rumusan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana cara aplikasi mengelola transaksi penjualan tunai dan kredit?
2. Bagaimana cara aplikasi mengelola retur penjualan?
3. Bagaimana menghasilkan jurnal, buku besar, buku pembantu piutang, laporan umur piutang dan laporan penjualan?

1.3 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dari proyek akhir ini adalah membangun aplikasi akuntansi yang mampu melakukan hal-hal berikut.

1. Mampu mengelola transaksi penjualan tunai dan kredit
2. Mampu melakukan retur penjualan
3. Mampu menghasilkan daftar stok barang, jurnal dan buku besar, buku pembantu piutang, laporan umur piutang dan laporan penjualan

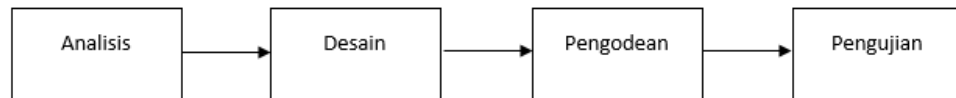
1.4 Batasan Masalah

Dalam perancangan aplikasi ini terdapat beberapa batasan masalah. Hal ini dilakukan agar aplikasi dapat terfokus atau sesuai kebutuhan. Batasan masalah tersebut adalah sebagai berikut.

1. Menggunakan metode *aging schedule* yang dapat menghasilkan taksiran umur piutang perusahaan
2. Metode pencatatan persediaan menggunakan metode perpetual
3. Aplikasi ini tidak menangani piutang yang tak tertagih
4. Aplikasi ini tidak menangani diskon penjualan

1.5 Metode Pengerjaan

Metode pengerjaan yang digunakan untuk pembuatan proyek akhir ini adalah metode SDLC atau *Software Development Life Cycle*, karena metode ini memiliki struktur yang jelas pada setiap tahapannya [9].



Gambar 1- 1
Metode Waterfall

- a. Analisis, melakukan proses pengumpulan data yang diperlukan untuk dapat memspesifikasikan kebutuhan perangkat lunak agar sesuai dengan yang dibutuhkan oleh *user*. Pengumpulan data itu sendiri, dengan cara wawancara dan studi kepustakaan.

1. Wawancara

Melakukan pengumpulan data dengan cara wawancara ke perusahaan studi kasus untuk memperoleh informasi mengenai cara pengelolaan piutang di perusahaan tersebut

2. Studi lapangan (Observasi)

Teknik pengumpulan data dengan melakukan pengamatan secara langsung pada obyek yang diamati. Teknik ini digunakan untuk memperoleh gambaran nyata kondisi yang ada pada lokasi pengamatan

3. Studi pustaka

Melakukan studi kepustakaan yang berkaitan dengan objek yang akan diteliti yang bersumber pada buku pedoman, literatur yang dibuat oleh para ahli yang berkaitan dengan maksud dan tujuan masalah dalam pembuatan aplikasi

- b. Desain, pada tahap ini melakukan proses desain dalam pembuatan aplikasi termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antarmuka,

dan prosedur pengodean. Dalam mendesain aplikasi menggunakan *Activity Diagram, Class Diagram, Sequence Diagram* dan ER-Diagram

- c. Pembuatan kode program, pada tahap ini desain harus diubah bentuknya ke dalam bahasa pemrograman melalui proses koding. Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain
- d. Pengujian, pada tahap ini fokus pada perangkat lunak secara dari segi logik, dan fungsional dan memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Hal ini dilakukan agar dapat meminimalisir kesalahan (*error*) dan menampilkan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan.

1.6 Jadwal Pengerjaan

Pada tabel 1-1 merupakan jadwal pengerjaan Proyek Akhir

Tabel 1- 1
Jadwal Pengerjaan

Kegiatan	Waktu / minggu																															
	2016												2017																			
	Oktober				November				Desember				Januari				Februari				Maret				April							
	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 Kebutuhan	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■																				
Desain perancangan sistem									■	■	■	■																				
Coding program													■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Pengujian																																■
Pembuatan Laporan	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■