

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Haydar Kids adalah perusahaan yang didirikan oleh Bapak Dodi dan Ibu Hesta pada Februari 2013. Perusahaan tersebut awalnya beroperasi dalam penjualan pakaian muslim anak usia 0-13 tahun. Setelah berjalan hampir 5 tahun, *owner* mencoba inovasi terbaru dengan menjual piyama anak dikarenakan omzet dari penjualan baju muslim anak menurun. Sehingga, sekarang penjualan pada Haydar Kids lebih berfokus kepada penjualan piyama anak. Pada bulan Agustus 2017, penjualan piyama anak sudah mencapai 1415pcs. Akan tetapi Haydar Kids tetap menjual pakaian muslim anak meskipun dalam skala kecil. Pada bulan Juli hingga Agustus 2017, penjualan baju muslim anak hanya mencapai kurang lebih 100pcs saja. Untuk pakaian muslim lebih banyak dijual pada saat hari besar Islam seperti hari raya Idul Adha dan hari raya Idul Fitri.

Barang-barang Haydar Kids diperoleh dari beberapa tempat yang berbeda di Jawa Barat. Seperti gamis diambil dari daerah Cimahi, baju koko diambil dari Soreang, dan piyama diambil dari Rancaekek. Perusahaan mempunyai 150 distributor, akan tetapi untuk saat ini hanya 60 distributor yang masih aktif beroperasi. Haydar Kids selain mempunyai distributor juga memiliki agen, *reseller*, dan *dropshipper*.

Masalah yang dihadapi perusahaan secara umum adalah tidak adanya perhitungan dan penilaian aktivitas perusahaan yang dapat menentukan nilai modal kerja perusahaan dan juga belum adanya perhitungan perputaran dana dalam menentukan modal kerja untuk memenuhi kegiatan operasional sehari-hari yang dipengaruhi oleh komponen-komponen modal kerja seperti kas, piutang, dan persediaan. Pada pengelolaan kas, tidak terdapatnya pencatatan akuntansi untuk aktivitas operasional perusahaan, sehingga perusahaan tidak mengetahui pengelolaan perputaran kas di perusahaan. Pada pengelolaan piutang, perusahaan masih terkendala dalam penerimaan piutang karena sering terlambatnya pembeli

melakukan pembayaran piutang kepada perusahaan meskipun sudah jatuh tempo pembayaran. Perusahaan juga belum mempunyai pencatatan penagihan piutang, dan penagihan dilakukan dengan cara melakukan konfirmasi satu hari sebelum tanggal jatuh tempo melalui telfon. Akibatnya, dana yang akan digunakan untuk membiayai biaya operasional perusahaan menjadi terhambat. Pada pengelolaan persediaan, belum adanya pengelolaan untuk menghitung perputaran persediaan sehingga perusahaan tidak mengetahui seberapa cepatkah persediaan itu dapat berputar dalam satu periode. Perusahaan sudah menggunakan aplikasi yang mampu mengelola persediaan barang yaitu dengan menggunakan aplikasi Dropbox. Namun aplikasi tersebut hanya untuk melihat stok barang yang tersedia.

Dari permasalahan di atas, perusahaan terkendala dalam pencatatan akuntansi dan penentuan perputaran komponen modal kerja. Oleh karena itu, diperlukan sebuah sistem aplikasi untuk membantu perusahaan dalam pencatatan akuntansi seperti jurnal, buku besar, dan pengelolaan perputaran modal kerja.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dibuat rumusan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana menghitung rasio aktivitas pada perusahaan Haydar Kids?
2. Bagaimana menghitung periode terikatnya modal kerja dalam satu periode?
3. Bagaimana menghitung nilai kebutuhan modal kerja menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif dalam satu periode?
4. Bagaimana menghitung pemenuhan modal kerja pada perusahaan Haydar Kids?

1.3. Tujuan

Dari rumusan masalah yang telah dideskripsikan, maka dapat dibuat tujuan sebagai berikut.

1. Dapat menghitung rasio aktivitas pada perusahaan Haydar Kids.
2. Dapat menghitung periode terikatnya modal kerja dalam satu periode.
3. Dapat menghitung nilai kebutuhan modal kerja menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif dalam satu periode.
4. Dapat menghitung pemenuhan modal kerja pada perusahaan Haydar Kids.

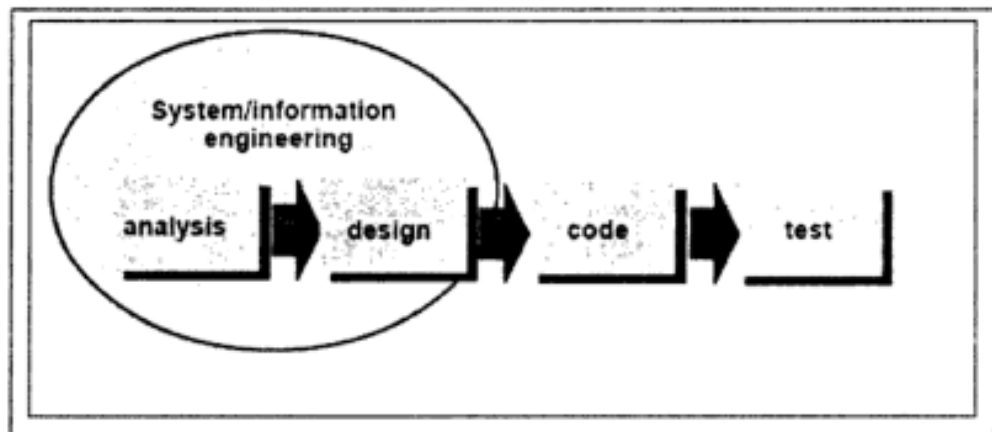
1.4. Batasan Masalah

Batasan masalah yang terdapat pada aplikasi ini adalah sebagai berikut.

1. Pembelian dikelola oleh proyek akhir Reissa Salma Fauziah.
2. Metode pencatatan kas menggunakan metode *Accrual Basis*.
3. Metode pencatatan persediaan menggunakan metode perpetual.
4. Transaksi pembelian kredit diasumsikan setiap transaksi harus melakukan pembayaran *down payment* (DP) di awal transaksi terlebih dahulu.
5. Transaksi penjualan hanya menangani satu barang di setiap transaksi.
6. Nilai keuntungan atas penjualan diasumsikan sebesar 30% dari nilai pembelian.
7. Nilai diskon sudah memiliki nilai ketetapan dari perusahaan.
8. Pendekatan modal kerja menggunakan konsep kuantitatif dan kualitatif.
9. Suku bunga dan nilai perbandingan untuk pemenuhan diasumsikan oleh pemilik.
10. Aplikasi ini hanya sampai pada tahap pengujian.

1.5. Metode Pengerjaan

Adapun metodologi yang digunakan pada pembuatan proyek akhir ini adalah dengan menggunakan metode *software development life cycle* (SDLC). [1]



Gambar1-1
Metode *System Development Life Cycle* (SDLC)

1. *Analysis*

Pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan *user*. Dalam tahap ini dilakukan dengan menggunakan metode observasi dan wawancara langsung dengan pemilik perusahaan Haydar Kids Bandung. Tahap ini dilakukan untuk mengidentifikasi masalah dan bertujuan untuk menemukan solusi dari permasalahan yang dihadapi.

2. *Design*

Pada tahap ini dilakukan desain tampilan yang akan dibuat dengan menggunakan *Balsamiq mock up* dan perancangan aplikasi menggunakan *ASTAH Community*.

3. *Code*

Pada tahap ini dilakukan penterjemahan dari *design* aplikasi yang akan dibuat. Aplikasi yang akan dibangun adalah aplikasi berbasis web dengan menggunakan kode program *Code Igniter* (CI) dan pembuatan master data dengan menggunakan *PHP My Admin*.

4. Test

Pada tahap ini dilakukan pengujian dari aplikasi yang telah dibuat agar tidak ditemukan lagi eror pada aplikasi. Metode yang digunakan pada saat pengujian adalah dengan menggunakan metode *blackbox*.

1.6. Jadwal Pengerjaan

Jadwal pengerjaan proyek akhir ini adalah sebagai berikut.

Tabel 1- 1
Jadwal Pengerjaan

Kegiatan	2017																2018																			
	Sep				Okt				Nov				Des				Jan				Feb				Mar				Apr							
	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	2	3	4				
Analisis	■	■	■	■																																
Desain					■	■	■	■																												
Pengkodean									■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■								
Pengujian																													■	■	■	■	■	■	■	■
Dokumentasi	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■