

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Balai Latihan Kerja (BLK) Bandung merupakan bawahan dari Kementerian Ketenagakerjaan yang bergerak dalam bidang jasa penyedia program-program pelatihan dan pengembangan kompetensi dan keterampilan sumber daya manusia di bidang industri jasa dan manufaktur. Balai Latihan Kerja (BLK) Bandung telah berdiri sejak tahun 2001 dan telah melaksanakan kerjasama kelembagaan dengan Indonesia German Institute (IGI) *Alliance For Training, Consultancy and Production*.

Setiap perusahaan perlu mengetahui semua aset yang menjadi harta kekayaannya dan bagaimana kondisi aset tersebut. Perhitungan penyusutan aset, pemeliharaan aset dan perbaikan aset dilakukan oleh sebagian besar perusahaan baik dagang, jasa, dan manufaktur untuk memperoleh data mengenai aset yang dimiliki oleh perusahaan tersebut. Perhitungan tersebut tentunya perlu dilakukan untuk mengetahui jumlah aset tetap, selain itu juga dapat mengetahui aset apa saja yang harus diganti atau mendapatkan perawatan khusus. Perubahan yang terjadi dapat berupa penambahan dan pengurangan, maka harus dilaporkan dengan cermat.

Dalam kasus yang dialami Balai Latihan Kerja (BLK) yang terdapat di Bandung, pengelolaan aset tetap masih dilakukan dengan proses pencatatan secara manual. Adapun media yang digunakan yaitu dokumen dari *Microsoft excel*. Hal tersebut tentunya menimbulkan masalah apabila data dari *file* tersebut hilang ketika hendak melakukan perhitungan aset yang dimiliki untuk mengetahui umur ekonomis dan masa manfaat aset tersebut.

Berdasarkan uraian di atas, diharapkan dengan adanya proyek akhir ini dapat memberikan solusi bagi permasalahan pengelolaan aset tetap di Balai Latihan Kerja (BLK) Bandung.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang di atas, dapat dirumuskan masalah yang akan dibahas pada proyek akhir ini yaitu meliputi:

- a. Bagaimana proses pembelian aset tetap di Balai Latihan Kerja (BLK) Bandung?
- b. Bagaimana perhitungan penyusutan gedung dan mesin di Balai Latihan Kerja (BLK) Bandung?
- c. Bagaimana perhitungan biaya reparasi dan pemeliharaan terhadap aset tetap di Balai Latihan Kerja (BLK) Bandung?
- d. Bagaimana cara menampilkan jurnal umum, buku besar, laporan pembelian, dan laporan aset?

1.3 Tujuan

Proyek akhir ini dibuat dengan tujuan untuk:

- a. Melakukan perhitungan mengenai pembelian aset tetap.
- b. Melakukan perhitungan mengenai penyusutan aset tetap.
- c. Melakukan perhitungan mengenai biaya reparasi dan pemeliharaan aset tetap.
- d. Menampilkan laporan berupa jurnal umum, buku besar, laporan pembelian aset dan laporan aset tetap.

1.4 Batasan Masalah

Adapun Batasan masalah yang ada dalam aplikasi ini adalah:

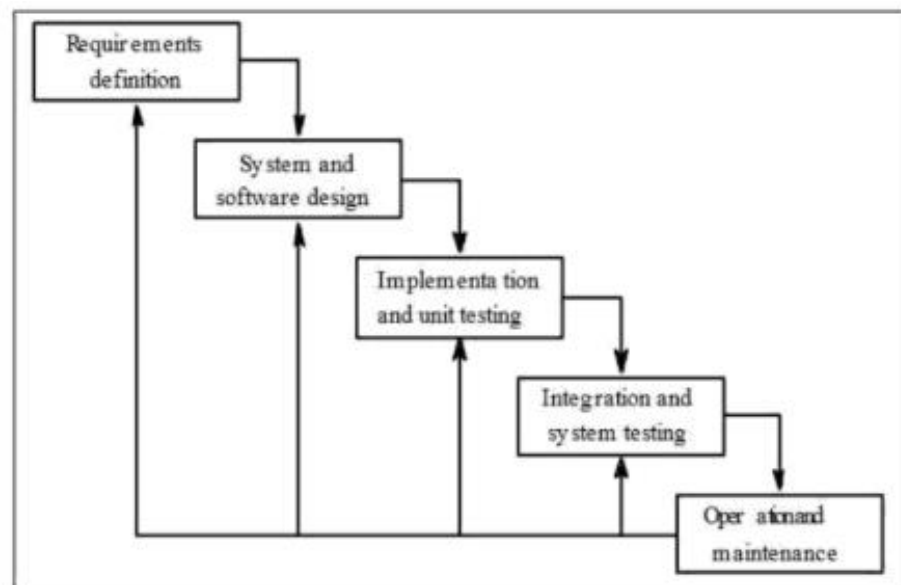
- a. Aplikasi ini tidak menangani peminjaman, pemberhentian dan penjualan aset.
- b. Metode Software Development Life Cycle (SDLC) hanya sampai pada tahap pengujian.
- c. Aplikasi tidak menangani pajak dan diskon atas aset tetap.
- d. Perhitungan penyusutan hanya menggunakan metode garis lurus dan saldo menurun ganda.

- e. Penyusutan aset tetap dilakukan per tahun.
- f. Pengujian hanya menggunakan metode *Black Box Testing*.

1.5 Metode Pengerjaan

Metode yang digunakan dalam pengerjaan Proyek Akhir ini menggunakan pendekatan SDLC (*System Development Life Cycle*) dengan metode *waterfall*. Metode *waterfall* disebut juga sebagai *Linear Sequential Model* atau *classic life cycle* yang muncul pertama kali pada tahun 1970. Metode ini adalah metode yang paling banyak digunakan dalam *software engineering* dengan melakukan pendekatan secara sistematis dan urut dimulai dari level kebutuhan masa lalu hingga ke tahap analisis, desain, *coding*, *testing* atau *verification*, dan *maintenance*. [1]

Metode *Waterfall* menurut Sommerville pada tahun 2010 digambarkan seperti berikut:



Gambar 1-1
Waterfall Model (Sommerville)

Adapun tahapan-tahapan dari *waterfall* itu sendiri adalah sebagai berikut:

1. *Requirement Analysis*

Pada tahapan ini, informasi yang didapatkan berdasarkan hasil survey, wawancara, dan diskusi dianalisis untuk mendapatkan dokumentasi kebutuhan pengguna sistem informasi yang akan digunakan pada tahapan selanjutnya. [1]

2. *System and Software Design*

Tahapan ini bertujuan untuk memberikan gambaran mengenai desain untuk *software* dan sistem yang akan dikerjakan dan bagaimana tampilan dari sistem informasi yang akan dibuat untuk membantu, menspesifikasikan kebutuhan sistem dan *hardware* secara menyeluruh. [1]

3. *Implementation and Unit Testing*

Pemrograman dilakukan pada tahap ini dengan membuat *software* dari modul yang telah dipecah-pecah yang akan disatukan kembali menjadi suatu modul yang utuh pada tahapan selanjutnya. Selain itu, pada tahapan ini juga dilakukan pemeriksaan pada setiap modul yang dibuat, apakah sudah memenuhi fungsi yang diinginkan atau belum. [1]

4. *Integration and System Testing*

Pada tahapan ini dilakukan penggabungan modul-modul yang dipecah pada tahapan sebelumnya. Lalu, modul yang sudah dibuat akan diuji untuk mengetahui apakah *software* yang dibuat telah sesuai dengan desain dan apakah masih terdapat kesalahan atau tidak. [1]

5. *Operation and Maintenance*

Tahapan ini merupakan tahapan terakhir dalam model *waterfall*. *Software* yang sudah jadi akan dijalankan dan akan dilakukan pemeliharaan, termasuk perbaikan kesalahan apabila ditemukan pada langkah sebelumnya. [1]

1.6 Jadwal Pengerjaan

Rencana jadwal pengerjaan proyek yang akan dilakukan selama beberapa bulan adalah sebagai berikut.

Tabel 1-1
Jadwal Pengerjaan

Kegiatan	2018																2019																							
	September				Oktober				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	1	2	3	4	1	2	3	4				
Wawancara	■	■	■	■																																				
Studi Pustaka	■	■	■	■																																				
Observasi	■	■	■	■	■	■	■	■																																
Analisis Kebutuhan		■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■																								
Desain sistem		■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Penulisan Kode Program																	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Pengujian Kode Program																	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Dokumentasi																									■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■