

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Hidup di zaman yang serba canggih juga instan membuat kita harus beradaptasi dan mengikuti teknologi yang sangat berkembang pesat. Perubahan ini dapat mempengaruhi ke segala aspek kehidupan kita termasuk dalam menunjang bisnis. Artinya dengan memanfaatkan teknologi, manusia bisa memanfaatkan teknologi sesuai kebutuhan termasuk dalam suatu bisnis periklanan.

Menurut Morisan M.A, iklan merupakan salah satu bentuk promosi yang paling dikenal dan paling banyak dibahas orang, hal ini kemungkinan karena daya jangkau yang luas [1]. Maka dapat disimpulkan bisnis periklanan merupakan salah satu bisnis multi miliar dolar yang akan selalu bertumbuh dengan seiringnya waktu karena dipandang sebagai media yang efektif untuk meningkatkan penjualan suatu produk dan menyebarkan suatu informasi. Pengiklan dapat dengan mudah menargetkan jangkauan pembaca yang diinginkan secara lebih terarah dan memiliki fleksibilitas dalam menentukan berita yang ingin dikomunikasikan.

Salah satu media periklanan yaitu iklan melalui media cetak. Media cetak merupakan media yang digunakan sebagai sarana penyampaian informasi yang disampaikan secara tertulis. Media cetak juga memiliki beragam jenis, seperti koran, tabloid, majalah. Terdapat beberapa jenis iklan pada media cetak koran yaitu iklan baris, iklan display, iklan kolom. Beberapa jenis iklan ini juga tentu memiliki tarif biaya yang variatif. Biaya iklan dipengaruhi banyak aspek seperti jenis iklan, ukuran, warna, dan durasi.

Media Indonesia adalah perusahaan dibidang media cetak koran yang didirikan tahun 1970 yang berada di Tangerang. Media Indonesia merupakan perusahaan koran pada umumnya yang melayani jasa periklanan. Berikut merupakan tarif harga pemesanan iklan di Media Indonesia.

Tabel 1-1

Tarif Iklan Media Indonesia

Jenis Iklan	Ukuran	Warna	Periode	Harga
Iklan Baris	Min. 3 baris (42 karakter)	Hitam putih (<i>BW</i>)	1 hari	Rp.41.000 / baris
Iklan Kolom	Min. 1 x 50 mmk	Hitam putih (<i>BW</i>)	1 hari	Rp. 50.000 / Mmk
	Min. 1 x 50 mmk	Berwarna (<i>FC</i>)	1 hari	Rp. 65.000 / Mmk
Iklan Display	Min. 100 mmk	Hitam putih (<i>BW</i>)	1 hari	Rp.125.000 / Mmk
	Min. 100 mmk	Berwarna (<i>FC</i>)	1 hari	Rp. 140.000 / Mmk

Proses pemesanan iklan pada Media Indonesia yaitu pelanggan dapat menentukan jenis iklan apa yang ingin dipilih dengan melakukan simulasi harga, jika pelanggan memilih lebih dari setiap ketentuan per jenis iklan maka harga akan dikalkulasikan. Tahap berikutnya bagian administrasi akan melakukan pencatatan transaksi dengan membuat nota sesuai rincian pesanan pelanggan. Maka pesanan pelanggan akan tayang di koran sesuai jadwal yang dipilih pelanggan.

Proses sistem pencatatan data berkaitan dengan perusahaan masih menggunakan cara manual, seperti menulis pada selembur nota sebagai bukti transaksi dan mencatat laporan keuangan pada buku. Cara seperti ini mengakibatkan tidak bisa diketahuinya biaya setiap produk iklan. Terkait masalah di atas, penulis akan membuat sebuah Aplikasi untuk Media Indonesia yang diharapkan memudahkan dalam melakukan simulasi dan pencatatan biaya masing-masing produk iklan dengan pendekatan *job order costing*. Aplikasi juga diharapkan mampu mencatat jurnal dan buku besar serta menghitung laporan laba rugi secara otomatis.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah sebagai berikut proyek akhir adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana sistem pemesanan iklan pada Media Indonesia?
- b. Bagaimana membangun aplikasi simulasi biaya iklan media cetak?
- c. Bagaimana pencatatan beban operasional dan pencetakan pada Media Indonesia?
- d. Bagaimana perusahaan menghasilkan jurnal, buku besar dan laporan laba rugi?

1.3 Tujuan

Tujuan dari proyek akhir ini adalah sebagai berikut:

- a. Untuk mengetahui sistem pemesanan iklan pada Media Indonesia.
- b. Untuk membuat aplikasi Media Indonesia yang dapat mempermudah simulasi biaya iklan media cetak.
- c. Untuk mengetahui pencatatan beban operasional dan pencetakan pada Media Indonesia.
- d. Untuk mengetahui pencatatan transaksi akuntansi berupa jurnal, buku besar dan laporan laba rugi.

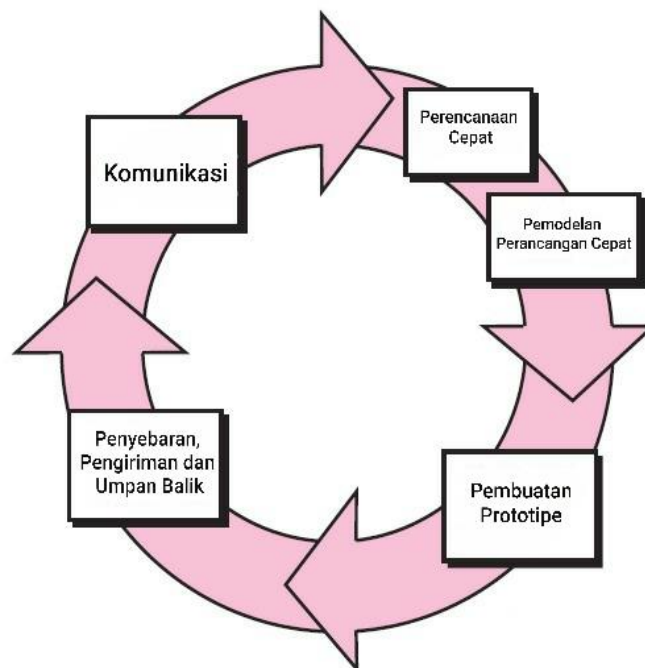
1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam proyek akhir ini adalah sebagai berikut:

- a. Metode yang digunakan untuk menghitung biaya iklan adalah metode *job order costing*.
- b. Metode pencatatan akuntansi menggunakan *cash basis*.
- c. Metode penyajian laba rugi menggunakan bentuk *single step*.
- d. Hanya fokus kepada biaya iklan tidak termasuk penerimaan pendapatan penjualan koran.
- e. Metode pengerjaan ini sampai dengan tahap pengujian.

1.5 Metode Pengerjaan

Metode pengembangan perangkat lunak yang digunakan untuk proyek akhir ini adalah *Software Development Live Cycle* (SDLC) yang merupakan sebuah siklus yang digunakan dengan tujuan menyelesaikan masalah yang dimiliki sistem. Metodologi yang digunakan adalah menggunakan teknik pengembangan prototipe (*prototyping model*). Metode prototipe adalah salah satu metode siklus hidup yang banyak digunakan. Metode pengembangan ini memiliki ciri yaitu pengguna dapat melihat proses pengerjaan kemudian dapat memberikan masukan dan kritikan sehingga perangkat lunak yang dihasilkan dapat memenuhi kebutuhan dan keinginan pelanggan. Metode prototipe memiliki tahapan-tahapan sebagai berikut:



Gambar 1-1
Metode Prototipe

Berdasarkan model *prototype* yang telah digambarkan diatas, maka dapat diuraikan pembahasan masing-masing tahap dalam model tersebut adalah sebagai berikut:

a. Komunikasi

Tahap ini bertujuan untuk menentukan kebutuhan perangkat lunak dan bagaimana aplikasi dapat membantu menyelesaikan permasalahan yang ada sehingga dapat

diimplementasikan pada tahap selanjutnya. Tahap ini dilakukan wawancara dengan calon pengguna untuk mendapatkan data yang dibutuhkan.

b. Perencanaan Cepat

Tahap ini bertujuan membuat desain secara umum yang dilakukan secara cepat yang selanjutnya dikembangkan kembali dalam bentuk perencanaan *timeline*. Hasil yang diperoleh dalam perencanaan *timeline* merupakan bentuk yang menggambarkan interaksi pengguna sebagai *actor* dalam aplikasi.

c. Pemodelan Perancangan Cepat

Tahap ini bertujuan membuat pemodelan perencanaan dari tahap sebelumnya. Perancangan cepat ini akan menjadi dasar untuk memulai pembuatan prototipe. Hasil yang diperoleh menggunakan pemodelan terstruktur dalam bentuk *Unified Modelling Language* (UML) yaitu *use case diagram*, *class diagram*, *activity diagram*, dan *sequence diagram*, dokumentasi struktur data menggunakan *Entity Relationship Diagram* (ERD) serta membuat *rich picture* dan dokumentasi tampilan antar muka dengan membuat *mockup* menggunakan balsamiq *mockup*.

d. Pembuatan Prototipe

Tahap ini bertujuan untuk merubah seluruh spesifikasi yang dibutuhkan oleh sistem ke dalam bahasa pemrograman. Aplikasi dibuat dengan menggunakan bahasa program PHP dan basis data MySQL. Setelah implementasi ke dalam Bahasa pemrograman, dilakukan juga perbaikan.

e. Penyebaran, Penyampaian dan Umpan Balik

Tahap ini bertujuan untuk mengevaluasi prototipe yang telah dikembangkan bersama dengan calon pengguna menggunakan pengujian *Black Box Testing* di setiap fungsi yang terdapat dalam modul dan memberikan umpan balik yang akan digunakan untuk memperbaiki spesifikasi kebutuhan pengguna.

1.6 Jadwal Pengerjaan

Berikut merupakan rencana jadwal pembuatan aplikasi dapat dilihat pada Tabel 1-2.

Tabel 1-2
Jadwal Pengerjaan

Kegiatan	2020																2021																											
	September				Oktober				November				Desember				Januari				Februari				Maret				April				Mei				Juni				Juli			
	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	1	2	3	4	1	2	3	4
Komunikasi	■	■	■	■																																								
Perencanaan Cepat					■	■	■	■																																				
Pemodelan Perancangan Cepat									■	■	■	■																																
Pembuatan Prototipe													■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■				
Penyebaran Penyampaian dan Umpan Balik																																					■	■	■	■	■	■	■	■

Tabel diatas adalah jadwal pengerjaan pembuatan aplikasi dari bulan September 2020 sampai dengan bulan Juli 2021.