

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kerajinan merupakan aktivitas usaha manusia untuk menghasilkan karya yang dikerjakan dengan keterampilan tangan secara kreatif dan inovatif sehingga menghasilkan barang atau produk kerajinan yang berkualitas mempunyai bentuk yang indah dan menarik [1]. Bahan dalam membuat kerajinan tidak terbatas, dengan kata lain semua benda yang ada memiliki potensi untuk menjadi bahan pembuatan kerajinan, contohnya eceng gondok.

Desa Pangauban yang berada di Kecamatan Batujajar, Kabupaten Bandung Barat merupakan salah satu daerah yang memiliki penduduk dengan industri kerajinan eceng gondok sebagai salah satu bentuk pemberdayaan masyarakat dalam bentuk Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM). UMKM yang ada di Desa Pangauban bernaung dibawah perkumpulan UMKM Jernih Rukun Kondusif yang mewadahi beberapa pengrajin produk eceng gondok.

Proses produksi eceng gondok dimulai dari pengambilan bahan eceng disekitar Waduk Saguling. Kemudian, dilakukan pengeringan dengan menjemur dibawah terik matahari sekitar 1-2 minggu. Berikutnya, mengelola menjadi produk jadi yang memiliki nilai jual. Produk jadi kerajinan eceng gondok yang dihasilkan berupa tas anyaman, topi, keranjang, tempat tisu, hiasan dinding dan beberapa kerajinan anyaman cantik lainnya.

UMKM Jernih Rukun Kondusif diketuai oleh Bapak Edi Sobandi dibawah naungan perangkat desa. Dalam mengelola persediaan, UMKM harus memeriksa setiap harinya di *workshop* dan menghitung jumlah persediaan bahan baku dan produk jadi secara manual. Hal ini dikarenakan UMKM tidak membuat pencatatan persediaan, sehingga manajemen persediaan yang tidak efektif seperti ini dapat mengakibatkan salahnya pembelian, penundaan produksi, dan ketidakpastian persediaan. Selain itu, pengelolaan kas dan penyusunan laporan keuangan masih secara manual

menggunakan excel dengan pencatatan data yang tidak lengkap sehingga perhitungan yang dihasilkan kurang valid. Serta, pencatatannya juga dilakukan dalam dokumen yang terpisah sehingga mengalami kesulitan saat pelaporan keuangan ke pihak eksternal.

Oleh karena itu, diusulkan aplikasi berbasis *web* untuk memonitoring persediaan dengan adanya pencatatan, serta untuk pengelolaan kas dan penyusunan laporan keuangan. Pencatatan persediaan terdiri atas bahan baku utama maupun penolong, dan persediaan produk jadi. Pada pencatatan persediaan, data transaksi akan terintegrasi ke penambahan maupun pengurangan stok bahan baku dan produk jadi dengan menggunakan metode barang yang pertama masuk yang pertama keluar. Sedangkan penyusunan laporan akuntansi, meliputi buku besar, neraca saldo, laporan laba rugi, laporan perubahan modal, laporan neraca, hingga jurnal penutup. Serta adapun buku kas untuk mencatat penerimaan dan pengeluaran kas. Harapannya, aplikasi ini dapat membantu UMKM JRK untuk memberikan hasil yang optimal pada setiap keputusan yang diambil dengan didukung oleh dokumen keuangan yang dihasilkan dengan lebih cepat, tepat, dan *up to date*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan diatas, maka dirumuskan masalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana cara mengelola daftar akun yang digunakan dalam proses akuntansi?
- b. Bagaimana cara memonitoring persediaan bahan baku dan produk jadi?
- c. Bagaimana cara menyusun laporan keuangan dalam akuntansi?
- d. Bagaimana menghasilkan rekapitulasi penerimaan dan pengeluaran kas?

1.3 Tujuan

Adapun tujuan yang akan dicapai dari rumusan masalah diatas, sebagai berikut:

- a. Membuat aplikasi yang mampu mengelola daftar akun atau sering disebut *Chart of Accounts* (COA).

- b. Membuat aplikasi yang mampu menghasilkan pencatatan persediaan bahan baku utama maupun penolong dan persediaan produk jadi dengan metode pencatatan perpetual. Aliran nilai persediaan pada pencatatan ini menggunakan metode untuk barang yang pertama kali masuk menjadi barang yang pertama kali keluar.
- c. Membuat aplikasi yang mampu menghasilkan penyusunan laporan keuangan berdasarkan siklus akuntansi, yaitu buku besar, neraca saldo, laporan laba rugi, laporan neraca, laporan perubahan modal, hingga jurnal penutup.
- d. Membuat aplikasi yang mampu menghasilkan buku kas untuk mencatat aktivitas penerimaan dan pengeluaran kas.

1.4 Batasan Masalah

Untuk memperjelas lingkup yang terdapat dalam proyek akhir ini, maka terdapat Batasan masalah sebagai berikut:

- a. Pembuatan aplikasi ini berbasis *web* menggunakan *framework* Laravel 8 dengan bahasa PHP 7 dan basis data PostgreSQL,
- b. Aplikasi ini hanya menangani master data akun/*Chart of Accounts* (COA),
- c. Aplikasi ini hanya menangani pencatatan persediaan bahan baku dan produk jadi berupa rekap stok beserta detail penambahan dan pengambilan persediaan yang terintegrasi dengan modul pembelian oleh Diva Pratiwi Putri Maharani Yusuf, modul penjualan oleh Wildha Nur As'fani, dan modul produksi oleh Anggaraksa Raihan Iswandi,
- d. Aplikasi ini hanya menangani jurnal umum secara general dari modul-modul transaksi yang telah ada, buku besar 3 kolom, neraca saldo, serta penyusunan laporan keuangan laba rugi, neraca, perubahan modal, dan penyusunan jurnal penutup,
- e. Aplikasi ini hanya menangani rekapitulasi penerimaan dan pengeluaran kas, dan

- f. Aplikasi ini tidak menangani modul transaksi, namun mengintegrasikan data transaksi dan jurnal yang telah dibuat berdasarkan pembagian modul pada poin 3/c.

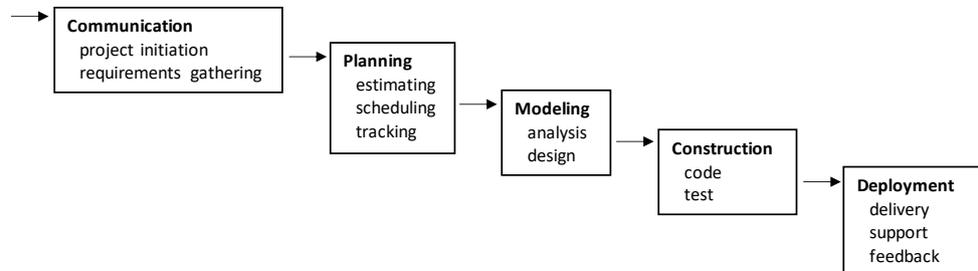
1.5 Definisi Operasional

- a. *Chart of Accounts* (COA) merupakan suatu daftar dari semua akun yang digunakan oleh perusahaan. Biasanya memuat kode akun, nama akun, dan posisi debet/kredit.
- b. Persediaan merupakan barang-barang yang dimiliki untuk dijual kembali maupun diproduksi sehingga menghasilkan produk baru dan berpengaruh terhadap laporan keuangan perusahaan. Persediaan berupa bahan baku, bahan setengah jadi, dan barang jadi [2].
- c. Buku besar merupakan buku yang mencerminkan pengaruh keuangan dari aktivitas per jenis akun setelah dibukukan dari berbagai jurnal.
- d. Neraca saldo merupakan daftar yang berisi saldo akhir berdasarkan buku besar untuk mengetahui apakah total debet sama dengan total kredit untuk semua akun.
- e. Laporan keuangan merupakan laporan yang dirancang untuk para pengamat laporan keuangan, terutama pihak eksternal mengenai posisi laporan keuangan dan hasil usaha [3]. Laporan keuangan dalam proyek akhir ini terdiri dari laporan laba rugi, neraca, dan perubahan modal.
- f. Jurnal penutup merupakan jurnal yang dibuat pada akhir periode akuntansi untuk menutup akun-akun nominal, yaitu akun pendapatan, akun beban, akun ikhtisar laba rugi, dan akun *prive* [4].
- g. Buku kas merupakan buku yang digunakan untuk mencatat penerimaan dan pengeluaran uang dalam pemakaian kas [5].

1.6 Metode Pengerjaan

Metode yang digunakan dalam perancangan dan pembuatan proyek akhir ini adalah metode *System Development Life Cycle* (SDLC). Model SDLC yang digunakan

merupakan model *waterfall*. Metodologi ini mencakup sebuah fase dengan tahapan-tahapan seperti berikut:



Gambar 1- 1 Waterfall Pressman (Pressman, 2015:42)

Tahapan-tahapan *waterfall* menurut referensi Pressman (2015:17) [6]:

a. *Communication (Project Initiation & Requirements Gathering)*

Sebelum memulai pekerjaan yang bersifat teknis, sangat diperlukan adanya komunikasi dengan *customer* demi memahami dan mencapai tujuan yang ingin dicapai. Hasil dari komunikasi tersebut adalah inisialisasi proyek, seperti menganalisis permasalahan yang dihadapi dan mengumpulkan data-data yang diperlukan, serta membantu mendefinisikan fitur dan fungsi software. Pengumpulan data-data tambahan bisa juga diambil dari jurnal, artikel, dan internet.

b. *Planning (Estimating, Scheduling, Tracking)*

Tahap berikutnya adalah tahapan perencanaan yang menjelaskan tentang estimasi tugas-tugas teknis yang akan dilakukan, resiko-resiko yang dapat terjadi, sumber daya yang diperlukan dalam membuat sistem, produk kerja yang ingin dihasilkan, penjadwalan kerja yang akan dilaksanakan, dan *tracking* proses pengerjaan sistem.

c. *Modeling (Analysis & Design)*

Tahapan ini adalah tahap perancangan dan pemodelan arsitektur sistem yang berfokus pada perancangan struktur data, arsitektur *software*, tampilan *interface*, dan algoritma program. Tujuannya untuk lebih memahami gambaran besar dari apa yang akan dikerjakan.

d. *Construction (Code & Test)*

Tahapan *construction* ini merupakan proses penerjemahan bentuk desain menjadi kode atau bahasa yang dapat dibaca oleh mesin. Setelah pengkodean selesai, dilakukan pengujian terhadap sistem dan juga kode yang sudah dibuat. Tujuannya untuk menemukan kesalahan yang mungkin terjadi untuk nantinya diperbaiki.

e. *Deployment (Delivery, Support, Feedback)*

Tahapan *deployment* merupakan tahapan implementasi *software* ke *customer*, pemeliharaan *software* secara berkala, perbaikan *software*, evaluasi *software*, dan pengembangan *software* berdasarkan umpan balik yang diberikan agar sistem dapat tetap berjalan dan berkembang sesuai dengan fungsinya.

1.7 Jadwal Pengerjaan

Berikut ini merupakan jadwal pengerjaan proyek akhir:

Tabel 1- 1 Jadwal Pengerjaan

Jenis Kegiatan	2022												2023																			
	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				
Communication (Project Initiation & Requirements Gathering)																																
Planning (Estimating, Scheduling, Tracking)																																
Modeling (Analysis & Design)																																
Construction (Code & Test)																																
Deployment (Delivery, Support, Feedback)																																