BAB 1
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perusahaan Jasa adalah perusahaan yang menjual jasa (barang tidak berwujud) kepada konsumennya. Perusahaan jasa memberi layanan jasa kepada masyarakat dan sebagai imbalanannya perusahaan memperoleh penghasilan. Perusahaan jasa dapat berupa perusahaan perorangan, persekutuan ataupun perseroan. [1]

CV Elfira Musik Entertainment, adalah salah satu bisnis yang berkembang di daerah Bogor. Jumlah karyawan adalah 7 orang. CV Elfira Musik Entertainment banyak diminati oleh masyarakat setempat karena harganya yang terjangkau. CV Elfira Musik Entertainment merupakan salah satu perusahaan di bidang jasa alat musik yang beralamat di Jalan Ashari Jaya Nomor 15 Rt 03/02, Kelurahan Harjasari, Kecamatan Bogor Selatan Kota Bogor. Perusahaan ini menyewakan alat musik*, sound system,* dan *event music organizer*. Perusahaan ini didirikan oleh Bapak Suherman pada tahun 2005. CV Elfira Musik Entertainment memiliki omzet rata-rata perbulan sebesar Rp. 25.000.000 – Rp. 30.000.000.

Sewa-menyewa adalah suatu persetujuan, dengan mana pihak yang satu mengikatkan diri untuk memberikan kenikmatan suatu barang kepada pihak yang lain selama waktu tertentu, dengan pembayaran suatu harga yang disanggupi oleh pihak tersebut terakhir itu. Orang dapat menyewakan berbagai jenis barang, baik yang tetap maupun yang bergerak (Pasal 1548 KUHPerdata). Proses penyewaan di Elfira Musik Entertainment secara langsung atau melalui via telepon. Pemilik Elfira Musik kemudian langsung melayani pelanggan tersebut. Setelah itu akan diproses pembayaran DP 50% dan proses pembayaran jika terjadi kerusakan. Pelanggan kemudian menerima bukti pembayaran [2].

Proses pengelolaan pendapatan dan pengeluaran penyewaan alat musik di perusahaan CV Elfira Musik saat ini masih menggunakan sistem manual yaitu dengan

pencatatan pendapatan dan pengeluaran penyewaan alat musik di catat per-transaksi. Untuk menghitung saldo per-transaksi dengan menjumlahkan seluruh pendapatan kemudian dikurangi dengan pengeluaran yang terjadi pada satu transaksi dan didapatkan saldo akhir. Saldo akhir inilah yang menjadi pemasukan untuk perusahaan dari setiap transaksi yang terjadi. Pada akhir bulan, semua transaksi di rekapitulasi menjadi pemasukan dan pengeluaran bulanan. Untuk laporan keuangan CV Elfira Musik Entertainment bentuknya masih sederhana belum ada pembukuan yang lebih komplekas seperti jurnal umum, buku besar, laporan laba-rugi dan laporan pendapatan. Hal ini memungkinkan banyak terjadi kesalahan, seperti kesalahan dalam pencatatan terutama perhitungannya.

Pandemi COVID-19 membuat banyak usaha yang kehilangan pelanggan, sehingga penurunan omzet pun tidak bisa dihindari yang menyebabkan penyewaan pelanggan semakin sedikit karena efek takut akan penyebaran virus COVID-19. Pencatatan penyewaan di Elfira Musik Entertainment belum menggunakan metode yang sesuai dengan pedoman akuntansi dan masih menggunakan metode manual dalam pencatatan yang dilakukan oleh pemilik CV Elfira Musik Entertainment. Dan pengelolaan penyewaan masih dengan metode tradisional yaitu dimana pelanggan apabila akan menyewa alat musik akan datang ke CV Elfira Musik Entertainment secara langsung. Hal ini membuat omzet yang berkurang dimasa pandemi ini akan makin berkurang setiap harinya.

Oleh karena itu, perusahaan membutuhkan sistem informasi berbasis web yang dapat membantu dalam menyewa alat musik, sekaligus membuat catatan akuntansi berbentuk jurnal umum dan buku besar serta mampu membuat laporan laba-rugi dan laporan pendapatan alat musik yang dapat mempermudah perusahaan dalam menjalankan operasionalnya. Dengan menggunakan aplikasi sistem informasi akuntansi berbasis web ini, karyawan Elfira Musik Entertainment akan mendapatkan kemudahan dalam bekerja dan membuat lebih produktifnya kegiatan perusahaan serta akan membuat naiknya omzet sewa.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka dapat dirumuskan pokok permasalahan sebagai berikut.

a. Bagaimana melakukan penyewaan alat musik kepada *customer*?

b. Bagaimana pencatatan pengelolaan penyewaan alat musik jika terdapat kerusakan?

c. Bagaimana cara *customer* melihat jadwal penyediaan penyewaan alat musik?

d. Bagaimana membuat catatan akuntansi jurnal umum, buku besar, laporan laba rugi, dan laporan pendapatan?

1.3 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang akan dicapai untuk proyek akhir adalah sebagai berikut.

a. Melakukan penyewaan alat musik kepada *customer*.

b. Melakukan pencatatan pengelolaan penyewaan alat musik jika terdapat kerusakan.

c. Sistem dapat menampilkan jadwal penyediaan penyewaan alat musik.

d. Membuat catatan akuntansi berupa jurnal umum, buku besar, laporan laba rugi, dan laporan pendapatan.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dapat berisi:

a. Data penyewaan dan Rencana Anggaran Biaya pada alat musik diperoleh dari anggota tim lain yaitu Elfira Nuraulia Suherman.

b. Tidak menangani pencatatan pembatalan penyewaan atau pemindahan jadwal.

c. Aplikasi ini hanya membahas jurnal umum, buku besar, laporan laba rugi, dan laporan pendapatan.

1.5 Metode Pengerjaan

Adapun metode atau teknik pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut.

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Berikut ini merupakan metode pengumpulan data yang digunakan.

1. Pendekatan Wawancara

Metode pengumpulan data ini melibatkan interaksi dengan sumber data melalui platform Zoom untuk mendapatkan informasi yang relevan. Wawancara dilakukan secara informal untuk memperoleh wawasan yang lebih mendalam. Dalam pendekatan wawancara ini, CV Elfira Musik Entertainment berperan sebagai kontak utama.

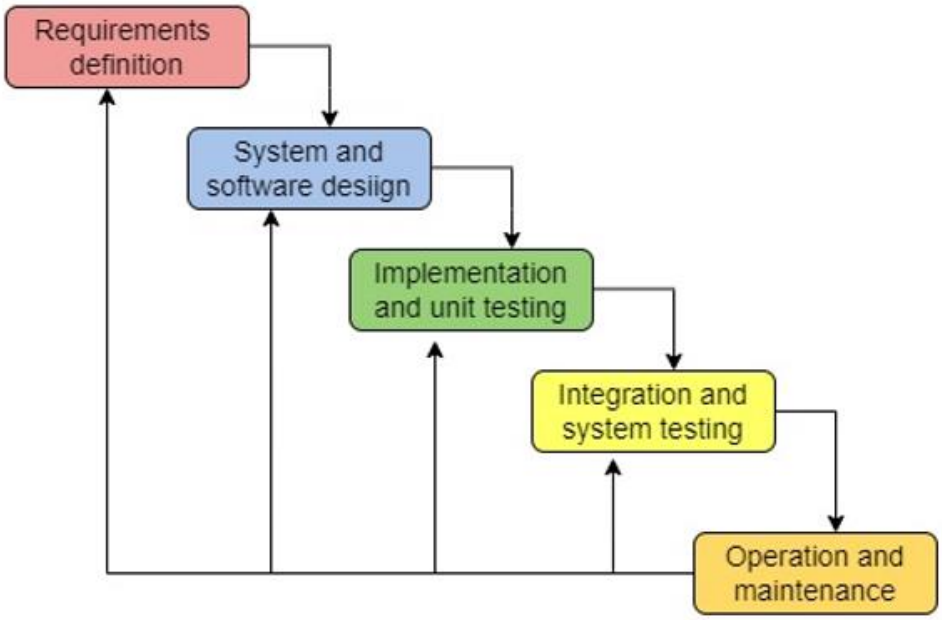
2. Pendekatan Observasi

Pendekatan pengumpulan data ini melibatkan pengamatan langsung atau survei terhadap studi kasus yang sedang diamati. Tujuannya adalah untuk memahami kondisi objek observasi yang terkait dengan proses bisnis yang menjadi fokus penelitian, yang berhubungan dengan CV Elfira Musik Entertainment.

1.5.2 Metode Pengerjaan

Metode *waterfall* digunakan pada saat pengembangan aplikasi persewaan alat musik. Metodologi *waterfall* merupakan pendekatan yang termasuk dalam model SDLC (*Systems Development Lifecycle*) dan terdiri dari beberapa langkah proses. Salah satu metode tersebut adalah *waterfall*. *Waterfall* atau yang lebih dikenal dengan metodologi air terjun merupakan salah satu metode pengembangan

perangkat lunak. Cara ini mengikuti proses sistematis dari satu tahap ke tahap berikutnya, mirip dengan aliran air terjun. Model pengembangan ini mengikuti urutan linier dari tahap awal pengembangan sistem yaitu pengumpulan kebutuhan sistem, hingga tahap akhir pengembangan sistem yang meliputi pemeliharaan.



Gambar 1-1 Model *Waterfall*

1. *Requirement Definition* (Definisi Kebutuhan)

Tahap pertama yang dilakukan adalah menganalisis kebutuhan sistem dengan cara mengumpulkan data dari perusahaan tempat studi kasus yaitu CV Elfira Musik Entertainment untuk merancang sistem yang diusulkan. Proses ini melibatkan wawancara dan observasi langsung di CV Elfira Musik Entertainment, dengan narasumber yang merupakan bagian dari perusahaan tersebut.

2. *System and Software Design* (Perangkat Lunak dan Desain Sistem)

Pada tahap ini, kegiatan yang dilakukan adalah menciptakan pemahaman tentang sistem yang saat ini digunakan oleh perusahaan serta mengembangkan konsep sistem yang akan diajukan. Ini melibatkan perancangan basis data menggunakan *Entity Relationship Diagram* (ERD), serta penggunaan *Business Process Model and Notation* (BPMN) untuk menggambarkan proses bisnis. Selain itu, perancangan

sistem juga memanfaatkan pemodelan berbasis objek dengan menggunakan *Unified Modeling Language* (UML) Diagram.

3. *Implementation and Unit Testing* (Implementasi dan *Testing Unit*)

Pada tahap ini, kegiatan yang dilakukan adalah proses pengkodean aplikasi menggunakan pendekatan pemrograman berorientasi objek, dengan menggunakan *Framework CodeIgniter* (CI) berdasarkan desain yang telah dirancang sebelumnya. Kode program dibuat dengan menggunakan Bahasa Pemrograman *Hypertext Preprocessor* (PHP) yang terintegrasi dengan *database* MySQL. Selain itu, perancangan antarmuka (*interface*) aplikasi dilakukan dengan menggunakan perangkat *Balsamiq Mockups.*

4. ***Integration and System Testing* (Integrasi dan Testing Sistem)**

Pada tahapan ini, aktivitas yang dilakukan adalah melakukan pengujian program dengan metode UAT atau *User Acceptance Testing* dan *Blackbox Testing.*

5. *Operation and Maintenance* (Operasi dan Pemeliharaan)

Tahapan ini diterapkan ketika terjadi perubahan dalam sistem, perbaikan kesalahan setelah unit diimplementasikan ke dalam sistem, dan pengembangan layanan sistem yang sebelumnya tidak terdeteksi selama tahap pengujian sebelumnya. [3].

1.6 Jadwal Pengerjaan

Proyek akhir ini akan melalui tahapan dengan menggunakan metode *waterfall* yang dilakukan secara terurut. Berikut adalah jadwal pengerjaan dalam penyusunan proyek akhir ini.

Tabel 1-1 Jadwal Pengerjaan

Kegiatan	2022																2023																															
	Sept				Okt				Nov				Des				Jan				Feb				Mar				Apr				Mei				Juni				Juli				Agustus			
	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	1	2	3	4
Wawancara																																																
Studi dokumen																																																
Analisis																																																
Desain																																																
Pengujian																																																
Pelaporan																																																