

# BAB 1

## PENDAHULUAN

---

### 1.1 Latar Belakang

CV Elfira Musik Entertainment adalah salah satu perusahaan yang menyediakan fasilitas untuk *event music organizer*. Elfira Musik Entertainment berlokasi di Jalan Ashari Jaya Nomor 15 Rt 03/02, Kelurahan Harjasari, Kecamatan Bogor Selatan, Kota Bogor. Saat ini Elfira Musik Entertainment berfokus membantu para pemakai jasanya dalam mengelola *event music* yang diadakan pada acara *bazar, outbound, wedding*, dan perayaan ulang tahun.

CV Elfira Musik Entertainment menyediakan tipe pemilihan *event music*, yaitu pemesanan *event music* berdasarkan permintaan dari *customer* dan pemesanan *event music* yang telah disediakan oleh Elfira Musik Entertainment. Perusahaan ini didirikan oleh Suherman pada tahun 2005 dan memiliki 7 orang karyawan. CV Elfira Musik Entertainment membantu para pemakai jasanya untuk mengelola sebuah *event music* yang memiliki *omzet* rata-rata perbulan sebesar Rp. 25.000.000 - Rp.30.000.000.

Pemesanan adalah proses, pembuatan, cara memesan atau memesankan. Istilah *booking* sama artinya dengan pemesanan. Pemesanan menunjukkan bagaimana gambaran dan juga siklus order customer dimana meliputi persiapan *order*, pengiriman *order*, pencatatan *order* masuk, pelaksanaan *order*, laporan siklus *order* dan juga aktivitas *logistic* di perusahaan. Proses pemesanan *event music* pada CV Elfira Musik Entertainment dilakukan secara langsung maupun tidak langsung. Customer dapat memesan paket *event music* yang telah disediakan oleh Elfira Musik Entertainment atau memesan paket sesuai dengan yang *customer* inginkan[1].

Pandemi Covid-19 membuat banyak usaha kehilangan konsumennya, sehingga penurunan *omzet* pun tidak bisa dihindari yang menyebabkan menurunnya pemesanan *event music* pada CV Elfira Musik Entertainment terlebih saat pandemi covid-19 pemerintah melarang seluruh kegiatan hiburan termasuk *event music*. Namun untuk pencatatan kontrak atas pemesanan pada CV Elfira Musik Entertainment *customer* masih menggunakan *microsoft excel* sehingga data pemesanan dari *customer* belum terintegrasi dan terkomputerisasi, penjadwalan untuk pelanggan masih dilakukan secara manual sehingga data jadwal nya tidak tersusun dengan

rapi, penerbitan *invoice* yang dilakukan perusahaan masih secara manual sehingga pelanggan tidak bisa melihat tagihan untuk pemesanan *event*. CV Elfira Musik Entertainment belum mempunyai catatan akuntansi berupa jurnal umum, buku besar, laporan piutang, dan laporan pesanan mengenai pemesanan yang mengakibatkan perusahaan tidak memiliki proyeksi bisnis yang baik dan hal ini membuat terjadinya banyak kesalahan pencatatan yang dilakukan. Pengelolaan pemesanan pun masih dengan metode tradisional yaitu *customer* apabila akan memesan paket *event music* yang akan digunakan dapat datang ke ruko Elfira Musik Entertainment secara langsung atau dapat menghubungi *owner* melalui *whatsapp*.

Berdasarkan uraian di atas, proyek akhir ini memberikan solusi untuk mengatasi masalah yang telah dipaparkan yaitu sebuah aplikasi web untuk pencatatan pemesanan *customer*, menampilkan jadwal *event* yang masih tersedia untuk dipesan, penerbitan *invoice* terhadap *customer*, dan membuat catatan akuntansi berupa jurnal umum, buku besar, laporan piutang, dan laporan pemesanan. Dengan adanya aplikasi ini dapat mempermudah pegawai internal CV Elfira Musik Entertainment dalam mengelola pencatatan transaksi pemesanan yang terjadi, dan dapat membantu pegawai internal CV Elfira Musik Entertainment melakukan penerbitan *invoice* dengan lebih cepat.

## 1.2 Rumusan Masalah

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

- a. Bagaimana melakukan pemesanan *event music* oleh *customer* berdasarkan paket yang telah tersedia dengan menggunakan teknologi berbasis web?
- b. Bagaimana mengelola jadwal *event music* yang masih tersedia pada CV Elfira Musik Entertainment?
- c. Bagaimana proses perjanjian atau kontrak pada *event music* yang disediakan oleh CV Elfira Musik Entertainment?
- d. Bagaimana penerbitan *invoice* yang dilakukan CV Elfira Musik Entertainment terhadap *customer*?

- e. Bagaimana membuat catatan akuntansi berupa jurnal umum, buku besar, laporan laba rugi, dan laporan pemesanan?

### 1.3 Tujuan

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

- a. Membangun sebuah aplikasi berbasis web yang mampu mengelola pemesanan *event music* oleh *customer* berdasarkan paket yang telah tersedia.
- b. Menampilkan jadwal *event music* yang masih tersedia pada CV Elfira Musik Entertainment.
- c. Melakukan proses perjanjian atau kontrak pada *event music* yang disediakan oleh CV Elfira Musik Entertainment.
- d. Melakukan penerbitan *invoice* terhadap *customer*.
- e. Membuat catatan akuntansi berupa jurnal umum, buku besar, laporan laba rugi, dan laporan pemesanan.

### 1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang terdapat pada proyek akhir ini dapat berisi:

- a. Tidak menangani pemindahan jadwal *event*.
- b. Tidak menangani pencatatan pembatalan pesanan.
- c. Tidak menangani piutang tidak tertagih dan penghapusan piutang.

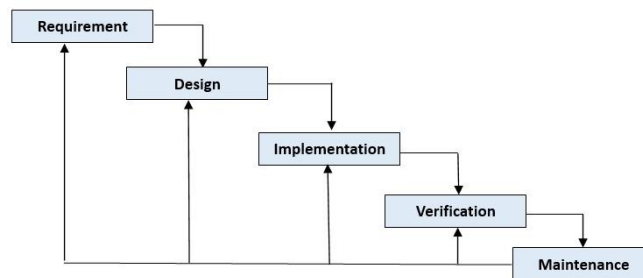
### 1.5 Metode Pengerjaan

Adapun metode pengerjaan yang digunakan dalam proyek akhir ini adalah metode pengumpulan data dan metode pengembangan sistem. Metode pengumpulan data dilakukan dengan dua cara yaitu wawancara dan observasi.

- a. Wawancara merupakan metode penelitian dengan melakukan sesi tanya jawab. Wawancara dilakukan dengan pemilik CV Elfira Musik Entertainment untuk mendapatkan

informasi yang berkaitan dengan CV Elfira Musik Entertainment. Waktu wawancara dilakukan pada hari dan jam kerja.

- b. Observasi merupakan metode pengumpulan data dengan melakukan pengamatan pada proses pencatatan akuntansi yang ada di Elfira Musik Entertainment. Waktu pengamatan dilakukan pada hari dan jam kerja.
- c. Pada proyek akhir ini metodologi yang digunakan adalah *Software Development Life Cycle* (SDLC) dengan model *Waterfall*. SDLC memiliki beberapa model dalam penerapan tahap proses, diantaranya metode *Waterfall*. Model *Waterfall* menyediakan alur perangkat lunak secara sekuensial atau turun dimulai dari menganalisa kebutuhan, perancangan, pengkodean, pengujian dan pengoperasian [2].



Gambar 1. 1 Metode waterfall

#### a. Requirement

Pada tahapan ini penulis mengidentifikasi kebutuhan informasi dan masalah yang dihadapi untuk menentukan tujuan, batasan-batasan sistem, kendala dan juga alternatif pemecahan masalah di tempat studi kasus dengan melihat kekurangan dari sistem yang sedang berjalan. User membutuhkan aplikasi berbasis web yang dapat membantu pencatatan pemesanan di CV Elfira Musik Entertainment.

#### b. Design

Pada tahapan ini pengembang sistem membuat desain sistem yang dapat menentukan perangkat keras (*hardware*) dan sistem persyaratan dan juga membantu dalam mendefinisikan arsitektur sistem secara keseluruhan.

*c. Implementation*

Sistem pertama kali dikembangkan di program kecil yang disebut unik, yang terintegritas dalam tahap selanjutnya. Setiap unit dikembangkan dan diuji untuk fungsionalitas yang disebut sebagai unit testing

*d. Verification*

Setelah seluruh unit atau modul yang dikembangkan dan diuji di tahap implementasi selanjutnya diintegrasikan dalam sistem secara keseluruhan. Setelah proses integrasi selesai, selanjutnya dilakukan pemeriksaan dan pengujian sistem secara keseluruhan untuk mengidentifikasi kemungkinan adanya kegagalan dan kesalahan sistem.

*e. Maintenance*

Pada tahap *maintenance* dilakukan proses pengujian pada aplikasi yang sudah dibuat untuk mengetahui apakah program yang dibuat tidak terdapat kendala pada sistem. Metode yang digunakan pada pengujian perangkat lunak yaitu menggunakan *Blackbox Testing*.

## 1.6 Jadwal Pengerjaan

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																																																								