

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era yang sudah serba digital ini, membuktikan bahwa aplikasi dan teknologi tidak hanya menjadi sebuah kemewahan, melainkan suatu kebutuhan sehari-hari yang membantu dalam menyelesaikan pekerjaan. Aplikasi tidak hanya mempercepat proses bisnis dan meningkatkan produktivitas, tetapi juga menjadi penghubung dalam membentuk komunitas *online*, mendukung pertukaran informasi dan ide. Dengan adanya aplikasi dan teknologi dalam transformasi sosial dan ekonomi, aplikasi dan teknologi bukan hanya mencerminkan kemajuan suatu bangsa, tetapi juga menjadi fondasi untuk menghadapi tantangan dan peluang di masa depan.

Aren Boba adalah perusahaan dagang yang menyajikan menu minuman beralamat di Jl. Ciganitri, Griya Bandung Asri II Blok M 5 No. 3, Cipagalo Kec. Bojongsoang Bandung. Kategori yang disediakan adalah minuman manis dengan tambahan topping yang paling banyak diminati adalah *pearl* (boba). Tingkat penjualan di Aren Boba mencapai lebih dari 50 cup perharinya, harga yang diberikan juga relatif terjangkau mulai dari 10 ribu rupiah hingga 17 ribu rupiah saja. Tidak adanya pencatatan pemakaian bahan di Aren Boba menyulitkan pegawai untuk menentukan bahan-bahan yang harus disediakan. Habisnya persediaan bahan di tengah penjualan dan anggaran belanja yang terbatas, ditambah sistem pengelolaan data transaksi yang masih manual menggunakan Microsoft Excel menjadi masalah dalam proses bisnis di Aren Boba.

Dalam dunia bisnis, pemahaman tentang perilaku biaya, khususnya biaya tetap dan variabel, menjadi hal yang penting dalam mengelola keuangan sebuah usaha. Biaya tetap, seperti sewa dan gaji tetap, menunjukkan perilaku biaya tetap, sementara biaya variabel, seperti bahan baku dan biaya tenaga kerja yang berhubungan dengan jumlah produksi, bersifat fleksibel atau tidak dapat ditentukan. Pengelolaan yang benar terhadap hubungan antara biaya tetap dan variabel penting untuk mencapai

keseimbangan keuangan yang baik. Pemahaman ini memungkinkan pemilik usaha membuat perkiraan yang akurat, merancang kebijakan harga yang lebih ringan, dan meningkatkan ketepatan operasional kerja, membuktikan bahwa perilaku biaya bukan hanya elemen laporan keuangan, tetapi juga fondasi untuk pengambilan keputusan yang tepat. Perusahaan terkadang tidak mengetahui perilaku biaya apakah tetap atau variabel yang disebut sebagai biaya *semi-variabel*, dikarenakan saat membeli bahan dalam jumlah banyak biasanya harga akan semakin murah atau pembelian yang dilakukan sekaligus. Regresi liner merupakan salah satu alat yang biasa digunakan untuk memprediksi biaya *semi-variabel*

Regresi adalah salah satu metode untuk menentukan keterhubungan antara var X terhadap var Y. Regresi penentuan biaya biasanya dilakukan untuk mengidentifikasi biaya tetap dan biaya var dengan nilai Y adalah total biaya dan nilai X adalah jumlah yang terjual. Melihat akibat dari masalah yang ada, untuk itu diperlukan sebuah aplikasi yang dapat mencatat data transaksi penjualan, pengeluaran beban, memperkirakan perilaku biaya (biaya *semi-variabel*) serta melakukan pencatatan akuntansi berupa jurnal umum.

1.2 Rumusan Masalah

Mengacu pada latar belakang yang tertulis sebelumnya, masalah-masalah yang diteliti dalam proyek akhir ini dirumuskan menjadi:

1. Bagaimana cara melakukan pencatatan penjualan?
2. Bagaimana melakukan pencatatan pengeluaran beban?
3. Bagaimana memperkirakan perilaku biaya di periode yang akan datang?
4. Bagaimana cara melakukan pencatatan akuntansi?

1.3 Tujuan

Adapun tujuan yang hendak dicapai yaitu membuat aplikasi yang dapat:

1. Mampu melakukan pencatatan penjualan.
2. Mampu melakukan pencatatan pengeluaran beban.
3. Mampu memperkirakan perilaku biaya (*semi-variabel*) di periode yang akan datang dengan pendekatan regresi linear.
4. Mampu melakukan pencatatan akuntansi berupa jurnal umum.

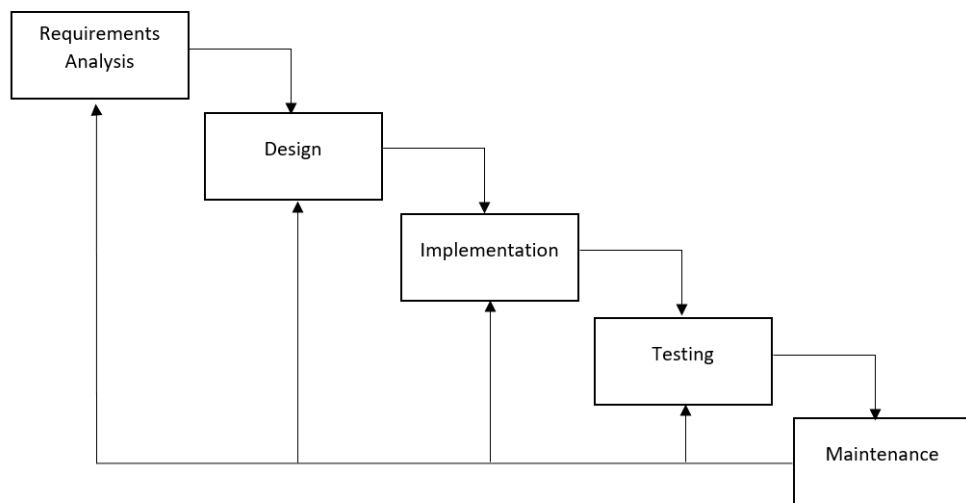
1.4 Batasan Masalah

Yang menjadi batasan yang terdapat pada proyek akhir ini adalah sebagai berikut.

1. Aplikasi ini hanya berfokus pada hasil dari penjualan bulanan.
2. Total biaya yang harus dihitung adalah tiga bulan untuk menentukan produksi bulan kedepannya.
3. Aplikasi menampilkan perkiraan biaya penjualan hanya jangka waktu satu bulan kedepan saja.
4. Aplikasi hanya dapat melakukan pencatatan laporan jurnal umum.
5. Pencatatan transaksi hanya untuk penjualan dan pengeluaran.
6. Pencatatan biaya dimasukkan ke kelompok beban sales.
7. Metode pencatatan yang digunakan adalah metode periodik.

1.5 Metode Pengerjaan

Pada proyek akhir ini metodologi yang digunakan adalah *Software Development Life Cycle* (SDLC) dengan model *Waterfall*. SDLC memiliki beberapa model dalam penerapan tahap prosesnya, diantaranya metode *Waterfall*. Model *waterfall* menyediakan alur perangkat lunak secara sekuensial atau turun dimulai dari analisis kebutuhan, desain sistem, pembuatan program, pengujian, dan implementasi.



Gambar 1- 1 Metode Waterfall

1. Analisis Kebutuhan

Pada tahapan analisis kebutuhan dilakukan pengumpulan data kebutuhan untuk mengetahui spesifikasi sistem yang dibutuhkan oleh pengguna. Teknik pengumpulan data tersebut dilakukan dengan cara sebagai berikut.

a. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan cara bertanya langsung kepada karyawan Aren Boba. Wawancara dilakukan dengan cara tanya jawab melalui telepon.

2. Desain System

Pada tahap ini dibuat rancangan aplikasi dari hasil analisa sistem. Sistem di desain dengan cara membuat *User Interface Design* (UID), desain data menggunakan diagram relasi antar tabel, dan arsitektur sistem yang dibutuhkan.

3. Pembuatan Kode Program

Pembuatan program dilakukan dengan menggunakan pemrograman *Framework Laravel* yang merupakan bahasa pemrograman PHP dengan menggunakan metode *Model, View, Controller*. *MySQL* digunakan dalam pengelolaan basis data untuk mendukung pembuatan aplikasi.

