

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dengan semakin berkembangnya teknologi pada era sekarang, segala sesuatu yang dapat diatur secara teknologi diusahakan secara maksimal atau berskala besar, dimana sistem kerja manual lambat laun digantikan dengan teknologi yang semakin maju. Upaya masyarakat untuk mencapai terobosan-terobosan baru di bidang teknologi memang didukung oleh proses kerja yang pada awalnya memerlukan waktu yang relatif lama untuk diselesaikan dalam waktu yang relatif singkat dan dengan hasil yang memuaskan.

Sistem informasi akuntansi adalah struktur terpadu dalam suatu entitas, seperti perusahaan, yang menggunakan sumber daya fisik dan komponen lainnya untuk mengubah data ekonomi menjadi informasi akuntansi dengan tujuan memenuhi beragam kebutuhan pengguna informasi[1]. Informasi akuntansi mencakup unsur-unsur manajemen, dan informasi yang dihasilkan digunakan sebagai dasar pengambilan keputusan mengenai kegiatan perusahaan, sehingga kualitas karakteristik suatu sistem informasi akuntansi mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap fungsi pengendalian internal manajemen. Informasi akuntansi terutama mengacu pada data keuangan yang digunakan oleh perusahaan untuk membuat laporan keuangan. Laporan keuangan yang umumnya disusun terdiri dari neraca, laporan laba rugi, laporan perubahan ekuitas, dan laporan perubahan posisi keuangan[2]. Merupakan salah hal meskipun dengan teknologi yang ada saat ini diperlukan biaya-biaya yang diperlukan yaitu: biaya operasional yang selalu lebih tinggi yang di rasakan dari PT. Tk turtle yang didirikan pada tahun 2020.

TK Turtle adalah sebuah perusahaan yang bergerak di bidang import hewan namun di fokuskan hanya untuk hewan kura kura. Proses transaksi perusahaan TK Turtle adalah kura kura meskipun dengan teknologi yang ada saat ini diperlukan biaya-biaya yang diperlukan yaitu: biaya operasional. ,selalu lebih tinggi. Merupakan salah hal yang di rasakan dari PT. Tk turtle yang di dirikan pada tahun 2020. Berikut ini adalah beberapa klasifikasi biaya, terdiri dari biaya tetap (biaya yg keluar perbulan): biaya pangan hewan, biaya maintenance hewan seperti pembersihan kandang pergantian pasir yang dilakukan sebulan 1 kali, biaya gaji karyawan dan biaya utilitas seperti air, listrik dan internet. Sedangkan untuk biaya *variable* terdapat:biaya makan karyawan,biaya yang di keluarkan perhari seperti beli air minum dll,biaya distribusi,biaya tenaga kerja dan juga upah lembur. Berikut adalah klasifikasi biaya *variable* dan biaya tetap yang terdapat di perusahaan TK Turtle.

Analisis hubungan biaya-volume-laba berfokus pada pengaruh faktor-faktor seperti harga jual produk, volume atau peningkatan kegiatan penjualan, biaya *variable* per unit, total biaya tetap dan pemilihan produk atau jasa yang dijual. Karena analisis biaya-volume-pendapatan membantu manajer memahami dampak faktor-faktor utama ini terhadap laba, analisis biaya-volume-pendapatan adalah alat yang sangat penting untuk membuat berbagai keputusan bisnis. Keputusan-keputusan ini mencakup jenis produk dan jasa yang akan ditawarkan, harga yang akan dikenakan, strategi pemasaran yang akan diterapkan dan struktur biaya yang akan digunakan. Analisis biaya-volume-laba memungkinkan manajer bisnis memperoleh informasi untuk menentukan volume penjualan atau pendapatan yangdibutuhkan bisnis untuk mencapai titik impas atau memenuhi target laba. Analisis laba volume biaya mencakup komponen analitis termasuk margin kontribusi, margin keuntungan, margin keamanan, leverage operasi, titik impas, dan analisis titik impas. Margin kontribusi digunakan untuk menentukan jumlah yang tersedia untuk menutupi biaya tetap, setelah itu sisanya menjadi keuntungan musim tersebut[3].

Leverage operasi terdiri dari pengukuran perubahan pendapatan atau penjualan berdasarkan biaya tetap relatif terhadap pendapatan operasional perusahaan. Titik penutupan digunakan untuk menentukan cabang mana yang sudah tidak layak lagi secara ekonomi untuk terus beroperasi [5].

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, maka penulis merumuskan masalah menjadi beberapa, diantaranya:

1. Bagaimana mengatur penjualan keuangan?
2. Bagaimana mengklasifikasikan biaya tetap dan biaya variabel pada pencatatan penjualan perusahaan?
3. Bagaimana hasil perhitungan pencatatan penjualan menggunakan *cost volume profit* dengan metode *contribution* dan metode variabel?
4. Bagaimana cara menganalisis laporan laba rugi perusahaan menggunakan metode variabel?

1.3 Tujuan

Berikut ini adalah tujuan yang akan dicapai untuk pembuatan proyek akhir:

1. Aplikasi ini mampu mengatur pencatatan penjualan barang yang dilakukan oleh perusahaan.
2. Aplikasi ini dapat mengklasifikasikan biaya tetap dan biaya variabel pada pencatatan penjualan perusahaan.
3. Menghasilkan perhitungan penjualan menggunakan *cost volume profit* dengan metode *contribution* dan metode variabel.
4. Aplikasi ini dapat menganalisis laporan laba rugi perusahaan menggunakan metode variabel.

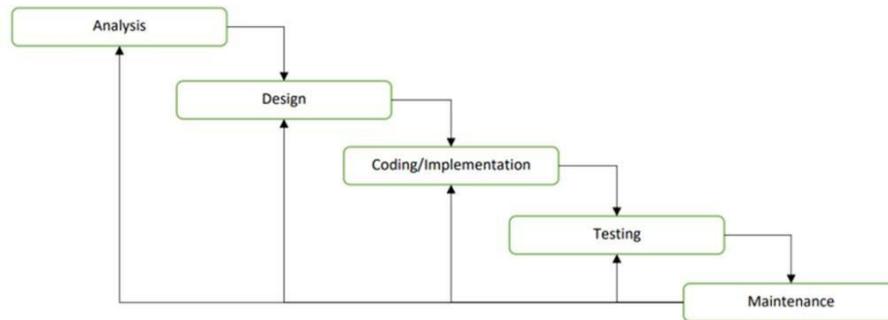
1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dapat berisi:

1. Penelitian ini hanya akan fokus pada hasil analisis menggunakan *cost volume profit*,
2. Laporan keuangan yang digunakan sebagai acuan yaitu perusahaan TK Turtle pada tahun 2023,
3. Penelitian ini tidak menjelaskan tentang penelitian yang tidak konsisten pada prediksi akurasi model dari penelitian sebelumnya.
4. Asumsi biaya dan harga yang diperhitungkan dalam penelitian ini terbagi dari 3 klasifikasi biaya yaitu biaya document, biaya ongkos dan biaya kemasan

1.5 Metode Pengerjaan

Metode pengerjaan dalam menyelesaikan proyek akhir ini menggunakan metode *System Development Life Cycle* (SDLC). Siklus pengembangan sistem ini menggunakan metode *waterfall* (air terjun), metode *waterfall* adalah sebuah metode pengembangan sistem diaman antar satu fase ke fase yang lain dilakukan secara berurutan. Dimana dalam proses implementasinya metode ini akan menyelesaikan tahapan pertama terlebih dahulu sebelum melanjutkan ke tahapan berikutnya layaknya sebuah air terjun yang mengalir dari atas ke bawah[6]. Berikut ini adalah gambaran dari *waterfall method*.



Gambar 1- 1 Metode Waterfall

a. Analisis

Melakukan observasi untuk menentukan kebutuhan sistem informasi yang dibutuhkan. Berikut ini adalah beberapa cara untuk mendapatkan informasi :

1. Peninjauan Lapangan

Menganalisa sistem dengan melakukan pertemuan bersama Yayasan Pendidikan Telkom dan melakukan pengamatan terhadap aktivitas yang terjadi pada perusahaan, kemudian mencatat temuan atau informasi yang dianggap penting

2. Pemberkasan

Mengumpulkan data melalui lembar formulir yang digunakan oleh perusahaan dalam melaksanakan proses bisnisnya

3. Survey

Mengumpulkan data melalui kuisisioner yang disebarakan kepada para pengguna sistem informasi, pimpinan perusahaan, atau pegawai yang bekerja di perusahaan tersebut

4. Wawancara

Mengajukan pertanyaan – pertanyaan yang berkaitan dengan aktivitas terkait, hasil informasi yang diharapkan, dan harapan kepada sistem yang akan dibangun

b. Desain

Digunakan sebagai perancangan awal pada pemodelan sebuah sistem informasi sebelum masuk ke tahap implementasi coding melalui bahasa pemrograman. Pada desain terdapat beberapa hal yang akan dirancang, yaitu membuat (a) rancangan basis data menggunakan ERD (*Entity Relationship Diagram*), tabel relasi; (b) pemodelan aplikasi menggunakan UML yang terdiri dari *use case diagram*, *class diagram*, *sequence diagram* dan; (c) rancangan antarmuka yaitu *mockup* menggunakan Balsamiq.

c. Pengkodean

Pembuatan kode program atau pengkodean pada aplikasi ini dibuat dengan bahasa pemrograman PHP dan menggunakan *Code Igniter* (CI). Untuk pengelolaan basis data menggunakan xampp.

d. Pengujian

Pada tahap ini sistem akan diuji kemampuan sistem serta menguji seberapa efektif sistem tersebut, pengujian aplikasi ini menggunakan metode *black box testing*. kemudian melakukan Analisa terhadap kelebihan dan kekurangan aplikasi yang nantinya akan dilakukan pengkajian ulang dan perbaikan terhadap aplikasi agar semakin sempurna.

1.6 Jadwal Pengerjaan

Berikut tabel jadwal pengerjaan:

Tabel 1- 1 Jadwal Pengerjaan

Kegiatan	2023												2024																							
	Sep			Okt			Nov			Des			Jan			Feb			Mar			Apr			Mei			Jun			Jul			Agt		
	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		
Analisis	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■																					
Desain										■	■	■	■	■	■																					
Pengkodean																■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Pengujian																																				