

# BAB 1

## PENDAHULUAN

---

### 1.1 Latar Belakang

UMKM Wonderful Rotan merupakan salah satu UMKM yang berada di Jl. Kolonel Masturi No. 107, Desa Jambudipa, Kecamatan Cisarua, Kabupaten Bandung Barat, Jawa Barat. UMKM ini dikelola oleh Bapak Agus Riki dan memiliki 1 pegawai yang membantu dalam proses pembuatan produk kerajinan rotan. Selain itu, UMKM ini memiliki *Workshop* yang berlokasi di Hotel Mercure Nexa tepatnya di Jalan Supratman yang diberi nama “Telatah Nusantara”. Produk unggulan UMKM ini adalah kerajinan tangan anyaman rotan yang unik dan berkualitas tinggi dengan berbagai jenis karya anyaman rotan yang dibuat. Produk ini telah berhasil menarik minat pelanggan karena produk yang dibuat sangat beraneka ragam, diantaranya vas bunga, kursi gantung, tempat tidur kucing, cermin, keranjang, dan lainnya. UMKM telah membuktikan diri sebagai penggerak ekonomi penting di daerahnya seiring dengan permintaan yang terus meningkat. Kesuksesannya menunjukkan bagaimana bisnis kecil dan menengah dapat memperkuat posisi mereka dalam pasar yang semakin kompetitif dengan mengabdikan diri pada tradisi lokal dan kualitas tinggi.

Dapat dikatakan, Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) adalah jenis usaha yang memiliki potensi untuk memberikan kontribusi signifikan serta memenuhi peran yang nyata pada sektor perekonomian [1]. Dalam mendirikan suatu UMKM, pencatatan laporan keuangan, perhitungan biaya lain-lain dan penyusutan aset usaha merupakan elemen penting dalam operasi usaha [1]. Namun, pencatatan laporan keuangan harus selalu sesuai dengan Standar Akuntansi Keuangan (SAK) yang berlaku di Indonesia [1]. Karena, salah satu tolak ukur dari kinerja pelaku usaha dapat dilihat dari pencatatan atau pembukuan yang dibuat dalam usaha tersebut [2]. Oleh karena itu, UMKM sangat dianjurkan untuk melakukan dan menyusun laporan keuangan dengan baik [1]. Dalam industri kerajinan rotan, penentuan harga pokok produksi biasanya melibatkan faktor-faktor seperti harga material, harga bahan baku penolong, dan biaya tenaga kerja [3]. Harga jual kemudian ditentukan dengan

menambahkan laba yang diinginkan ke harga pokok produksi [3]. Namun, ada beberapa biaya lainnya yang juga harus dipertimbangkan, termasuk biaya *overhead* seperti biaya listrik, air, biaya penyusutan, dan biaya bahan penolong yang belum dipertimbangkan dalam penentuan harga pokok produksi [3]. Oleh karena itu, penting untuk mengelola biaya-biaya lainnya agar tidak dilupakan dan termasuk dalam biaya *overhead*.

Namun, berdasarkan penjelasan sebelumnya, UMKM Wonderful Rotan belum menerapkan pencatatan akuntansi yang sesuai dengan Standar Akuntansi Keuangan (SAK) Indonesia, karena pemilik UMKM Wonderful Rotan hanya mencatat laporan-laporan sederhana pada kertas yang mana catatan mengenai transaksi yang terjadi seringkali hilang begitu saja. Hal ini disebabkan oleh kurangnya pemahaman pelaku usaha terhadap pengelolaan laporan keuangan dan keteledoran pemangku usaha dalam melakukan pencatatan dan penyimpanan data. Selain itu, UMKM Wonderful juga sering kali melewatkan pencatatan biaya lainnya seperti pembayaran listrik, sehingga pengeluaran tersebut tidak terkelola dengan baik. Akibatnya, sering terjadi pengeluaran yang tak diketahui oleh pemilik UMKM Wonderful Rotan tersebut dan tidak menjadi dasar perhitungan biaya *overhead* dalam menentukan harga pokok produksi.

Dengan tujuan mengatasi masalah tersebut, dibutuhkan sistem yang mampu membantu dalam mengelola pengeluaran keuangan, termasuk pembayaran biaya listrik. Sistem ini harus mampu mendukung pembuatan jurnal berdasarkan biaya yang dikeluarkan (jurnal penyesuaian) yang tidak hanya terbatas pada biaya operasional utama seperti pembelian, produksi, dan penjualan, tetapi juga mencakup biaya lainnya. Selain itu, sistem yang dibuat harus mampu mengelola laporan keuangan yang terintegrasi dengan transaksi-transaksi tersebut, termasuk jurnal umum, buku besar, neraca saldo, laporan laba rugi, laporan perubahan modal, laporan neraca, laporan arus kas, dan laporan penutup, serta menambahkan fitur perhitungan penyusutan aset. Sistem tersebut merupakan aplikasi berbasis web perhitungan biaya dan penyusutan aset. Dalam mengelola penyusutan aset, penulis akan memanfaatkan metode penyusutan garis lurus sebagai basis perhitungan penyusutan *aset*. Metode garis lurus digunakan untuk semua *aset* bila penyusutan

yang dibebankan untuk setiap periode adalah sama, serta penyusutan *aset* ini berguna untuk mengalokasikan *aset* tetap yang disebabkan karena adanya penurunan nilai pada *aset* [4].

Dengan demikian, semua aspek dalam proses usaha UMKM Wonderful Rotan dapat terintegrasi dengan baik. UMKM Wonderful Rotan akan mendapatkan manfaat yang signifikan dari sistem pencatatan biaya lain-lain dan laporan keuangan yang dibuat, tidak hanya akan menghemat waktu, tetapi juga memungkinkan mereka untuk mengelola pengeluaran biaya lain-lain dan laporan secara lebih efisien dengan keakuratan yang tinggi. Selain itu juga, dengan adanya sistem pengelolaan *aset*, pemilik dapat melakukan penyusutan *aset* dengan lebih mudah. Tidak hanya itu, hal ini akan membantu dalam pengembangan strategi bisnis, peningkatan produktivitas, serta pertumbuhan ekonomi regional, khususnya di UMKM Wonderful Rotan. Sistem yang akan dibuat berbentuk aplikasi berbasis *web* yang dirancang untuk memudahkan penggunaan oleh UMKM Wonderful Rotan dalam melakukan fungsionalitas-fungsionalitas tersebut.

*Software* dan *tools* pendukung dalam membuat aplikasi berbasis *web* ini diantaranya akan menggunakan *Trello* sebagai alat untuk mengelola jadwal ataupun data-data yang dibutuhkan dalam penugasan proyek akhir kami, selain itu, kami akan menggunakan *PgAdmin4* sebagai sistem untuk menyimpan dan mengelola basis data, *Laravel* yang dipergunakan sebagai kerangka kerja untuk pengembangan aplikasi, *United Modeling Language* (UML) dan *Entity Relation Diagram* (ERD) digunakan untuk menyusun perancangan sistem, serta menggunakan *template Bootstrap* untuk memberikan kesan indah dan enak dipandang pada tampilan aplikasi. Dalam penggunaan aplikasi berbasis *web* ini juga memerlukan layanan *hosting* untuk dapat mengakses dan menyimpan aplikasi tersebut secara *online*.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana aplikasi dapat mengelola *master data* biaya?
2. Bagaimana aplikasi dapat mengelola *master data* aset?

3. Bagaimana aplikasi dapat mengelola pengeluaran biaya lain-lain?
4. Bagaimana aplikasi dapat mengelola penyusutan aset?
5. Bagaimana aplikasi dapat menghasilkan jurnal umum?
6. Bagaimana aplikasi dapat menghasilkan buku besar?
7. Bagaimana aplikasi dapat menghasilkan neraca saldo?
8. Bagaimana aplikasi dapat menghasilkan laporan laba rugi?
9. Bagaimana aplikasi dapat menghasilkan laporan perubahan modal?
10. Bagaimana aplikasi dapat menghasilkan laporan neraca?
11. Bagaimana aplikasi dapat menghasilkan jurnal penutup?
12. Bagaimana aplikasi dapat menghasilkan laporan penyusutan aset?

### 1.3 Tujuan

Tujuan yang hendak dicapai dalam Proyek Akhir ini yaitu membuat aplikasi yang memiliki fungsi sebagai berikut:

1. Membuat aplikasi penanganan *master data* biaya.
2. Membuat aplikasi penanganan *master data* aset.
3. Membuat aplikasi penanganan pengeluaran biaya lain-lain.
4. Membuat aplikasi pengelolaan penyusutan aset.
5. Membuat aplikasi yang dapat menghasilkan jurnal umum.
6. Membuat aplikasi yang dapat menghasilkan buku besar.
7. Membuat aplikasi yang dapat menghasilkan neraca saldo.
8. Membuat aplikasi yang dapat menghasilkan laporan laba rugi.
9. Membuat aplikasi yang dapat menghasilkan laporan perubahan modal.
10. Membuat aplikasi yang dapat menghasilkan laporan neraca.
11. Membuat aplikasi yang dapat menghasilkan jurnal penutup.
12. Membuat aplikasi yang dapat mengelola laporan penyusutan aset.

### 1.4 Batasan Masalah

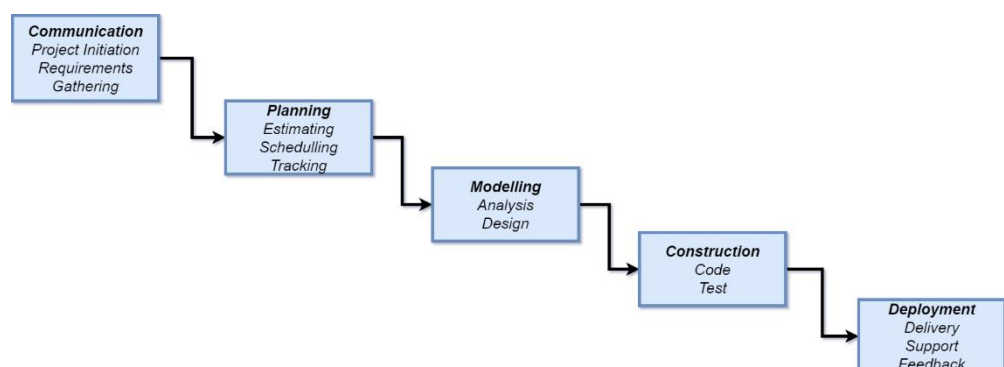
Batasan masalah yang diambil sebagai berikut:

1. Aplikasi ini berfokus untuk menangani *master data* biaya.
2. Aplikasi ini berfokus untuk menangani *master data* aset.
3. Aplikasi ini berfokus untuk menangani pengeluaran biaya lain-lain.

4. Aplikasi ini berfokus untuk mengelola penyusutan aset.
5. Aplikasi ini berfokus untuk menghasilkan jurnal umum.
6. Aplikasi ini berfokus untuk menghasilkan buku besar.
7. Aplikasi ini berfokus untuk menghasilkan neraca saldo.
8. Aplikasi ini berfokus untuk menghasilkan laporan laba rugi.
9. Aplikasi ini berfokus untuk menghasilkan laporan perubahan modal.
10. Aplikasi ini berfokus untuk dapat menghasilkan laporan neraca.
11. Aplikasi ini berfokus untuk dapat menghasilkan jurnal penutup.
12. Aplikasi ini berfokus untuk dapat menghasilkan laporan penyusutan aset.
13. Aplikasi ini terbatas hanya untuk perhitungan biaya lain-lain dan penyusutan aset. Untuk modul pembelian ditangani oleh Najwa Latvia Adhyatunnisa, modul produksi oleh Khania Tyana Putri dan modul penjualan ditangani oleh Ni Made Winda Sari Dewi.
14. Pembuatan aplikasi akan berfokus pada operasi UMKM Wonderful Rotan yang berlokasi di Jl. Kolonel Masturi No. 107, Desa Jambudipa, Kec. Cisarua, Kabupaten Bandung Barat, Jawa Barat.

### 1.5 Metode Pengerjaan

Metode pengerjaan yang dilakukan untuk membuat aplikasi berbasis *web* ini menggunakan *Software Development Life Cycle* (SDLC) dengan metode *waterfall* [5]. Karena yang diterapkan pada metode ini yaitu tahap demi tahap yang dilalui secara berurutan [5].



**Gambar 1-1 Metode Waterfall**

Berikut penjelasan dari fase-fase dalam model *waterfall* [5]:

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

Tahap pertama merupakan tahap komunikasi, tahap inisiasi sebagai langkah awal untuk mengetahui kebutuhan pengguna. Pada tahap ini penulis melakukan wawancara kepada UMKM Wonderfull Rotan terkait permasalahan yang ada, lalu dianalisis dan didefinisikan kebutuhan yang akan diimplementasikan pada sistem. Setelah informasi yang dibutuhkan terpenuhi, informasi tersebut dituangkan dalam bentuk *rich picture* dan BPMN sebagai inisiasi awal.

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

Tahap berikutnya adalah tahapan perencanaan, penulis mulai membuat estimasi tugas-tugas teknis yang akan dilakukan, risiko-risiko 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) *Modelling (Analysis & Design)*

Tahapan ini adalah tahap perancangan sistem yang berorientasi objek dan permodelan arsitektur sistem, seperti rancangan basis data menggunakan ERD (*Entity Relationship Diagram*), rancangan relasi antar tabel, rancangan pemodelan aplikasi menggunakan UML (*Unified Modelling Language*) mulai dari *use case diagram*, *scenario use case*, *sequence diagram*, *class diagram* dan rancangan *interface* berupa *prototype* menggunakan *figma*.

d) *Construction (Code & Test)*

Tahapan ini merupakan proses penerjemahan bentuk desain menjadi kode program menggunakan bahasa pemrograman PHP, *framework* menggunakan *laravel*, tampilan menggunakan HTML dan *Bootstrap*, database menggunakan *postgreSQL*. Setelah pengkodean selesai dilakukan pengujian terhadap sistem dan juga kode yang sudah dibuat menggunakan metode *black box testing* dan UAT yang pengujiannya berfokus pada fungsionalitas aplikasi.

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

Tahapan ini merupakan tahapan implementasi *software* ke pengguna, pemeliharaan *software* secara berkala, dan evaluasi *software* umpan balik

yang diberikan agar sistem dapat tetap berjalan dan berkembang sesuai dengan fungsinya.

## 1.6 Jadwal Pengerjaan

Berikut merupakan jadwal pengerjaan proyek akhir yang telah disesuaikan.

**Tabel 1-1 Jadwal Pengerjaan Aplikasi**

Kegiatan	2023												2024																															
	Sept				Oct				Nov				Des				Jan				Feb				Mar				Apr				Mei				Jun							
	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				
<i>Communication</i>																																												
<i>Planning</i>																																												
<i>Modelling</i>																																												
<i>Construction</i>																																												
<i>Deployment</i>																																												