



BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi saat ini semakin pesat dan setiap saat selalu mengalami perkembangan. Perkembangan teknologi tersebut dimanfaatkan dalam berbagai bidang kehidupan. Salah satunya dalam bidang akuntansi. Saat ini pengolahan data dalam bidang akuntansi sudah memanfaatkan komputer yang merupakan salah satu produk teknologi. Penggunaan komputer ini didukung dengan aplikasi akuntansi. Salah satu aplikasi tersebut adalah aplikasi untuk perhitungan arus kas suatu perusahaan. Aplikasi ini bertujuan untuk memberikan informasi tentang posisi keuangan dan arus kas perusahaan yang bermanfaat untuk membuat keputusan-keputusan ekonomi. Untuk mencapai tujuan tersebut, suatu laporan keuangan menyajikan informasi mengenai perusahaan yang meliputi aktiva, kewajiban, ekuitas, pendapatan dan beban termasuk keuntungan dan kerugian, serta arus kas. Serta manfaat yang bisa diperoleh dengan penggunaan aplikasi akuntansi, seperti diperolehnya hasil yang akurat baik dari segi memproduksi barang, mengolah data, maupun teknologi untuk manajemen perusahaan dalam menghitung pendapatan perusahaan.

Hal ini memberikan kontribusi yang besar bagi kinerja perusahaan, idealnya, kemudahan teknologi ini dimanfaatkan banyak perusahaan pada bidang dagang dan jasa. Akan tetapi, ternyata tidak semua perusahaan menggunakan teknologi ini, termasuk salah satunya adalah perusahaan dagang ARSEFN.

ARSEFN merupakan sebuah perusahaan dagang yang bergerak di bidang penjualan celana berbahan *jeans*. Perusahaan ini menjual produk jadi dari distributor. Penjualan di perusahaan ini dilakukan secara tunai. Dalam menjalankan proses bisnisnya, ARSEFN memerlukan pengelolaan keuangan yang baik. Setiap transaksi yang terjadi dicatat dan kemudian dilaporkan dalam bentuk laporan keuangan.



Berdasarkan observasi awal, selama ini kegiatan keuangan ARSEFN sudah dibuat menggunakan komputer. Semua pencatatan transaksi maupun pembuatan laporan dikerjakan di *Microsoft Excel*. Namun semua perhitungan dan pengolahan data masih acak dan tidak menggunakan pencatatan, penggolongan, pengikhtisaran, dan pelaporan sesuai dengan siklus akuntansi. Bukti transaksi pun masih dibuat secara manual, dan penyimpanan data masih tersebar.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukannya sebuah aplikasi yang dapat menangani pembuatan laporan *cash flow* berdasarkan siklus akuntansi dengan benar dan tepat.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut maka rumusan masalah pada proyek akhir ini adalah bagaimana membuat aplikasi untuk mengelola penerimaan dan pengeluaran kas serta penyimpanan data dan membuat aplikasi yang dapat membantu pihak ARSEFN menyajikan laporan kas masuk dan kas keluar secara otomatisasi?

1.3 Tujuan

Berdasarkan masalah yang telah dirumuskan di atas, maka pengerjaan proyek ini mempunyai tujuan membuat aplikasi berbasis *web* untuk mengelola penerimaan dan pengeluaran kas dan penyimpanan data secara otomatis serta dapat membantu pihak ARSEFN menyajikan laporan dalam bentuk laporan *Cash flow*.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam pengembangan aplikasi penjualan berbasis *web* adalah sebagai berikut.

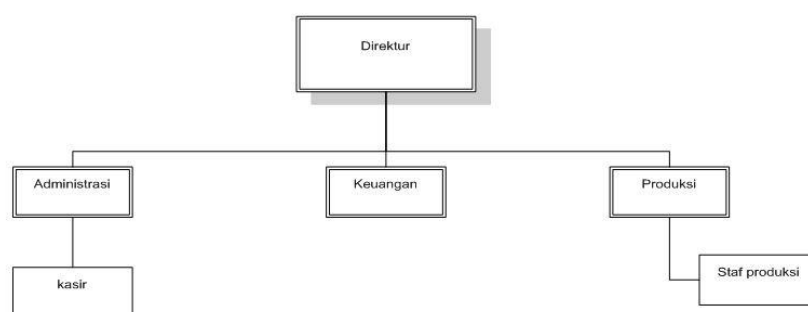
- a. Aplikasi yang dibuat dapat melakukan pencatatan penerimaan dan pengeluaran kas sampai membuat laporan *cash flow*.
- b. Pencatatan transaksi dilakukan dengan metode dasar kas.

- c. Aplikasi ini hanya membuat laporan *cash flow* yang menggunakan metode langsung.
- d. Aplikasi ini tidak mencakup tentang investasi dan saham perusahaan.

1.5 Definisi Operasional

Variabel penelitian pada proposal proyek akhir ini dapat dirumuskan sebagai berikut.

- a. Aplikasi arus kas yang dimaksud pada penelitian ini adalah aplikasi yang dapat memproses suatu transaksi arus masuk atau keluar pada sebuah perusahaan dan membuat laporan keuangan dari transaksi tersebut.
- b. Aplikasi berbasis *web* yang dimaksud pada penelitian ini adalah aplikasi yang memakai bahasa pemrograman PHP dan HTML untuk penggunaannya.
- c. Perusahaan ARSEFN yang dimaksud pada penelitian ini adalah perusahaan dagang yang bergerak di bidang penjualan celana berbahan *jeans*.
- d. Berikut adalah struktur organisasi dari perusahaan ARSEFN.



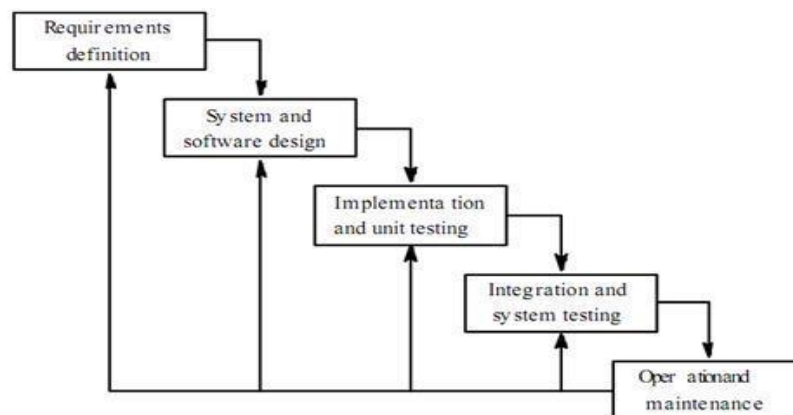
Gambar 1.1
Struktur Organisasi

1.6 Metode Pengerjaan

Menurut Nugroho A. (2010, hal. 2) SDLC (*System Development Life Cycle*) berfungsi untuk menggambarkan tahapan-tahapan utama dan langkah-langkah dari proses pengerjaan proyek secara keseluruhan. Untuk perancangan program ini model SDLC yang digunakan adalah *waterfall system*.

Disebut dengan waterfall karena tahapan demi tahapan yang dilalui harus menunggu selesainya tahapan sebelumnya dengan berjalan berurutan. Penggunaan *waterfall system* memiliki beberapa kelebihan yaitu adanya penerapan *system deadline*, sehingga proses yang satu tidak akan menghambat proses yang lain dan semua kebutuhan sistem dapat didefinisikan secara utuh.

Metode yang digunakan dalam pengembangan sistem adalah seperti pada gambar berikut ini.



Sumber : (Somerville, 2004)

Gambar 1.2
Waterfall

Metode pengerjaan proyek akhir ini hanya sampai proses *Integration and system testing* dan ditambah dengan pembuatan dokumentasi. Berikut adalah penjelasan dari tahapan-tahapan yang dilakukan didalam model *waterfall*.



a. Requirements Definition System

Tahap awal yang dilakukan adalah metode wawancara langsung kepada pihak perusahaan ARSEFN untuk mengetahui proses bisnis yang berjalan. Setelah wawancara, aktifitas selanjutnya adalah pengumpulan data yang digunakan oleh perusahaan. Dengan adanya kedua aktifitas tersebut, dapat diketahui proses penjualan dan laporan penjualan yang ada pada perusahaan.

b. System and Software Design

Proses perancangan atau pendesign *software* yang akan dibuat berdasarkan kebutuhan yang didapat dari *Requirements Definition*. Proses ini akan menjelaskan fitur yang akan dimasukkan kedalam *software* dengan menggunakan *Diagram Konteks, Data Flow Diagram, dan Flowmap*.

c. Implementation and Unit Testing

Untuk dapat dimengerti oleh mesin, dalam hal ini adalah komputer, maka desain sebelumnya harus diubah bentuknya menjadi bentuk yang dapat dimengerti oleh mesin, yaitu kedalam bahasa pemrograman melalui proses *coding*. Tahap ini merupakan implementasi dari tahap *design* yang secara teknis nantinya dikerjakan oleh *programmer*.

d. Integration and System Testing

Sesuatu yang di buat haruslah di uji coba, demikian juga dengan *software*. Semua fungsi-fungsi *software* haruslah diujicobakan, agar *software* bebas *error*, dan hasilnya harus benar-benar sesuai dengan kebutuhan yang sudah didefinisikan sebelumnya. Pengujian program yang dilakukan adalah *Black Box Testing*. Pengujian ini dilakukan lewat antarmuka atau modul saja, dengan melihat hasil dari masukkan yang akan diproses oleh sumber kode.

e. Operation and Maintenance

Pemeliharaan suatu *software* diperlukan, termasuk didalamnya adalah pengembangan, karena *software* yang dibuat tidak selamanya hanya seperti itu. Ketika dijalankan mungkin saja masih ada *errors* kecil yang tidak ditemukan



sebelumnya, atau ada penambahan fitur-fitur yang belum ada pada *software* tersebut. Tetapi dalam proyek akhir ini penulis tidak akan menerapkan *operation dan maintenance system*.

Pada pengerjaan Proyek Akhir ini dilengkapi dengan dokumentasi. Pada tahap dokumentasi, semua hal yang berhubungan dengan sistem yang dibuat dituliskan. Baik kebutuhan sistem maupun hal-hal yang berhubungan dengan proses pengerjaan sistem.

1.7 Jadwal Pengerjaan

Tabel 1.1
Jadwal Pengerjaan

No	Kegiatan	Tahun 2012																															
		Februari				Maret				April				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	Requirments Definition	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■												
2	System and Software Design																	■	■	■	■												
3	Implementation and Unit Testing																					■	■	■	■								
4	Integration and System Testing																									■	■	■	■	■	■	■	■
5	Dokumentasi	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■