

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi Informasi dan Komunikasi menjadi acuan bagi kemajuan suatu perusahaan dan hal yang sangat dibutuhkan saat ini, semakin berkembangnya teknologi yang tepat di suatu perusahaan, maka akan semakin produktif juga karyawan dengan demikian membuat semakin banyak aktivitas dapat diselesaikan dengan praktis, mudah dan cepat, khususnya dalam perusahaan jasa yang notabennya mempunyai berbagai macam data dan dokumen-dokumen keuangan yang harus diselesaikan. Kamus besar bahasa Indonesia (KBBI) mendefinisikan jasa sebagai perbuatan yang memberikan segala sesuatu yang diperlukan orang lain, layanan, servis, aktivitas, kemudahan, manfaat dan sebagainya yang dapat dijual kepada orang lain (konsumen) yang menggunakan atau menikmatinya [1].

Usaha Penatu Family *Laundry* merupakan perusahaan yang bergerak di bidang jasa yang didirikan kurang lebih selama 10 tahun oleh Bapak Diman yang berlokasi di Jalan Raya Bojongsoang, Sukapura, Kecamatan. Dayeuhkolot, Kota Bandung, Jawa Barat. Usaha yang ditawarkan Family *Laundry* berupa jasa mencuci dan menyetrika baju, celana dan lain-lain, serta *Dry Cleaning* yang dihitung berdasarkan satuan/pcs. Family *Laundry* beroperasi pada hari senin – sabtu pada pukul 07:00 WIB hingga pukul 22:00 WIB dengan memiliki 5 orang karyawan yang berasal dari keluarga Bapak Diman sendiri [2].

Proses dalam siklus pencatatan penerimaan kas Family *Laundry*, dimulai dari pelanggan *laundry* yang diberikan surat masuk dimana surat masuk tersebut merupakan surat-surat yang berisi piutang dan harus dipisahkan dari surat-surat lainnya. Setiap hari bagian surat masuk membuat daftar penerimaan kas harian. Bagian surat masuk memberikan uang yang berasal dari pelanggan kepada kasir. Kasir bertugas menerima uang yang berasal dari bagian surat masuk. Setiap hari kasir membuat bukti setor agar penerimaan dapat diawasi dengan baik, Bagian kasir juga melakukan proses pencatatan pembayaran pada buku besar piutang, Bukti pembayaran akan disimpan sebagai bukti bahwa pelanggan telah membayar barang di Family *Laundry*.

Hasil wawancara di Family Laundry, proses pencatatan penerimaan di perusahaan jasa tersebut masih menggunakan sistem manual dimana pencatatan masih menggunakan lembaran kertas sebagai medianya. Hal itu tentu sangat tidak efektif sekali karena sangat rentan untuk hilang atau sobek. Suatu usaha harus mempunyai system pencatatan yang baik dan jelas karena apabila usaha tidak memiliki pencatatan yang baik maka akan menyebabkan terjadinya kesulitan pada pencatatan data. Agar tidak kesulitan untuk pencatatan maka dibuatnya aplikasi yang dapat mengelola pencatatan data penerimaan kas untuk menghindari hilang atau rusaknya lembaran kertas yang digunakan untuk mencatat penerimaan kas di usaha penatu Family Laundry.

Jadi dari uraian permasalahan di atas maka dibuatlah sebuah aplikasi berbasis web yang dapat membantu mengolah data pencatatan penerimaan kas. nantinya data tersebut akan disimpan untuk meminimalisis kesalahan maupun kehilangan data. Berdasarkan uraian singkat di atas dalam melaksanakan laporan PA (Proyek Akhir) maka dibuatlah mengenai **APLIKASI BERBASIS WEB UNTUK PENCATATAN PENERIMAAN KAS USAHA PENATU.**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diketahui pokok permasalahan yang terjadi yaitu belum dilakukannya secara maksimal proses menglola data yang terintergrasi dengan baik melalui aplikasi berbasis web. Berdasarkan hal tersebut, maka dapat diambil rumusan masalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana pengelolaan dan pendataan pencucian pakaian dalam proses dan sudah selesai?
- b. Bagaimana pencatatan penerimaan kas dan pengeluaran Perusahaan?
- c. Bagaimana membuat jurnal umum, buku besar, laporan penerimaan, laporan pengeluaran, dan laba rugi Perusahaan Laundry?

1.3 Tujuan

Sejauh rumusan masalah di atas, maka tujuan dari proposal proyek akhir ini adalah :

- a. Mendata pencucian pakaian sesuai jenis layanan *laundry* dan jenis produknya.
- b. Penerimaan kas yaitu dari pendapatan jasa dan pengeluaran kas yang berasal dari komponen beban listrik, beban air, dan bahan habis pakai.
- c. Menghasilkan jurnal umum, buku besar, laporan penerimaan, laporan pengeluaran, laba rugi yang efisien dan akurat.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dapat berisi:

- a. Aplikasi ini tidak menangani hilangnya barang *Laundry*
- b. Aplikasi ini hanya digunakan oleh pemilik dan karyawan usaha penatu *Family Laundry*
- c. Aplikasi ini hanya diterapkan di usaha penatu *Family Laundry*

1.5 Metode Pengerjaan

Ada 2 metode penulisan untuk pengumpulan informasi diantaranya:

- a. Observasi

Observasi merupakan Teknik pengumpulan data dimana penulis melakukan pengamatan secara langsung ke objek penelitian untuk melihat dari dekat kegiatan yang dilakukan. Observasi dilakukan untuk memperoleh informasi tetan perilaku manusia seperti yang terjadi di kehidupan nyata.

- b. Wawancara

Wawancara merupakan Teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui tatap muka dan tanya jawab langsung antara pengumpul data atau penulis terhadap narasumber atau sumber data. Wawancara dilakukan dengan bertujuan untuk menganalisis dan mengidentifikasi kebutuhan untuk rancangan aplikasi program yang akan dibuat dan dikembangkan.

1.6 Metode Pengembangan

Metode yang digunakan dalam membangun aplikasi ini adalah *System Development Life Cycle* (SDLC) metode waterfall. Model waterfall adalah satu jenis model pengembangan aplikasi dan termasuk ke dalam *classic life cycle* (siklus hidup klasik). Metode ini menekankan pada fase yang berurutan dan sistematis. Metode *Waterfall* banyak digunakan karena dianggap mudah dalam pembuatan *software* [3]. Adapun tahap yang digunakan dalam metode *waterfall* adalah sebagai berikut:

A. Requirement Analysis

Pada tahapan ini sebelum melakukan pengembangan perangkat lunak seorang pengembang harus mengumpulkan data, bisa didapat melalui wawancara, observasi, survei, dan sebagainya. Seorang analisis harus bertugas untuk mencari informasi sebanyak-banyaknya sehingga mendapatkan informasi yang akurat mengenai **“APLIKASI BERBASIS WEB UNTUK PENCATATAN PENERIMAAN KAS USAHA PENATU”**.

B. System and Software Design

Pada tahap ini, *designer* bertugas untuk mendesain atau merancang aplikasi mengenai tentang “Aplikasi Berbasis Web Untuk Pencatatan Penerimaan Kas Usaha Penatu”. Dari hasil informasi data yang sudah didapatkan sebelumnya, Tahap ini bertujuan untuk memberikan gambaran lengkap mengenai apa yang harus dikerjakan.

C. Implementasi and Unting Testing

Setelah mendesign aplikasi selanjutnya menentukan Bahasa pemrograman yang akan digunakan dalam membuat aplikasinya dan membuat database untuk menyimpan data.

D. Integration and System Testing

Setelah design dan bahasa pemrograman dalam pembuatan aplikasi sudah ditentukan maka selanjutnya adalah tahap pengujian, dimana aplikasi yang telah dibuat akan diuji untuk mengidentifikasi adanya kegagalan atau kesalahan pada sistem.

