

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dewasa ini telah mendorong manusia pada kehidupan yang lebih baik. Terlebih lagi dengan adanya komputer dimana hal tersebut semakin meningkatkan efisiensi dan kualitas dalam bekerja, dengan adanya komputer, manusia diberi kemudahan-kemudahan dalam menyelesaikan pekerjaan diberbagai bidang. Sejak masuknya komputer dalam berbagai bidang maka aplikasi-aplikasi yang menunjang semakin berkembang.

CV Gantar Buana Selaras merupakan perusahaan manufaktur yang berada di Komplek Griya Bukit Mas Jalan Griya Anggun 2 Blok A5 no.4, Cikutra Bandung, didirikan pada tahun 2008. Perusahaan ini bergerak dibidang garment dimana produk yang dihasilkan dapat berupa pakaian jadi yang dibagi menjadi 2 jenis kriteria berdasarkan proses pengerjaannya, yang pertama kategori jaitan lembut terdiri dari kaos dan *wangky* atau *poloshirt*, dan yang kedua yaitu kategori jaitan kasar terdiri dari kemeja, jaket, sweater, dan lain-lain.

Perusahaan ini memiliki 4 orang pegawai tetap dan 26 orang pegawai tidak tetap. Untuk pegawai tetap menempati bagian *marketing*, *mandor*, serta *purchasing*, sedangkan untuk pegawai tidak tetapnya ditempatkan di bagian produksi. Omset yang dicapai perusahaan rata-rata setiap bulannya sebesar 200 juta. Penjualan perusahaan setiap bulannya sebesar \pm 180 juta, dengan total produksi sekitar 3500 pcs produk per bulannya dan jumlah pengeluaran sebesar 80 juta setiap bulannya.

Aktivitas utama perusahaan ini adalah pembuatan, penjualan kaos-kaos yang dipesan dan pembelian bahan baku. Dalam proses pembuatan baju perusahaan membuat sesuai dengan pesanan dari pelanggan, dimana pelanggan harus memberikan uang muka terlebih dahulu, sisanya setelah semua pesanan telah selesai. Semua transaksi dicatat kedalam *excel*, sehingga data yang dihasilkan tidak lengkap dan sering terjadi kesalahan pada admin yang selalu diganti menyebabkan

data tidak terpusat sehingga banyak data yang tercecer dan bukti-bukti yang hilang. Apabila perusahaan ingin mengetahui laporan keuangan untuk bulan ini perusahaan harus menjurnal terlebih dahulu, lalu mem-*posting* ke buku besar setelah itu, membuat laporan keuangan. Yang terjadi di perusahaan tidak adanya pengendalian pada saat pembelian bahan baku karena belum ada standar bahan baku dan penjualan produk, dan tidak adanya pencatatan transaksi pembelian dan penjualan, membuat perusahaan kehilangan informasi yang dibutuhkan.

Di perusahaan ini pembuatan laporan laba/rugi dilakukan setahun sekali mengakibatkan pemilik tidak dapat melakukan monitoring perusahaan dan belum bisa memutuskan strategi sebelum laporan dibuat sehingga perusahaan membutuhkan sistem yang dapat secara otomatis menghitung laporan perbulan.

Oleh karena itu, perusahaan membutuhkan sebuah aplikasi yang dapat merekap semua data transaksi mulai dari pemesanan produk, pembelian bahan baku, pencatatan biaya-biaya dan beban operasional serta pencatatan penjualan barang jadi. Perusahaan juga membutuhkan sebuah aplikasi yang dapat membantu karyawannya dalam pembuatan dan menganalisis laporan laba/rugi. Untuk menganalisis laporan keuangan perusahaan menggunakan *profitability ratio*. Karena rasio ini dapat menilai kemampuan perusahaan dalam mencari keuntungan dan sebagai acuan bagi pemilik perusahaan dalam mengambil keputusan dalam melanjutkan produksi atau tidak dan menargetkan jumlah produksi untuk periode selanjutnya dilihat dari laba bersih dan laba kotor yang diperoleh perusahaan dari tahun ke tahun.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, masalah yang dapat dirumuskan adalah sebagai berikut.

- a. Bagaimana mengelola pembelian bahan baku pada CV Gantar Buana Selaras?
- b. Bagaimana mengelola transaksi pemesanan produk dan penjualan produk pada CV Gantar Buana Selaras ?

- c. Bagaimana mengelola biaya-biaya produksi dan beban operasional pada CV Gantar Buana Selaras?
- d. Bagaimana menyusun laporan laba/rugi perbulan dengan menggunakan aplikasi?
- e. Bagaimana menganalisis laporan laba/rugi menggunakan rasio profitabilitas?

1.3 Tujuan

Tujuan pembuatan aplikasi ini adalah sebagai berikut.

- a. Untuk membantu perusahaan dalam mengelola pembelian bahan baku.
- b. Untuk membantu perusahaan dalam mengelola transaksi penjualan.
- c. Untuk membantu perusahaan dalam mengelola biaya-biaya produksi dan beban operasional.
- d. Untuk menyusun laporan laba/rugi perbulan dengan menggunakan aplikasi.
- e. Untuk menganalisis laporan laba/rugi menggunakan rasio profitabilitas.

1.4 Batasan Masalah

Yang menjadi batasan masalah dari proyek akhir ini adalah sebagai berikut.

- a. Metode yang digunakan dalam pengumpulan biaya produksi adalah metode harga pokok pesanan.
- b. Hanya menangani pencatatan pembelian bahan baku dan penjualan produk.
- c. Rasio profitabilitas yang digunakan adalah *gross profit margin*, *net profit margin*, *return on equity*, dan *return on capital*.
- d. Aplikasi ini menghasilkan jurnal dan buku besar.
- e. Pembayaran *down payment* pemesanan penjualan wajib 50% .
- f. Pembelian bahan baku tidak mempertimbangkan *bill of material* (BOM).
- g. Pajak penghasilan yang digunakan PP no.46.

1.5 Definisi Operasional

Definisi operasional dari judul proyek akhir ini adalah sebagai berikut.

a. Analisis Laporan Laba/Rugi

Laporan laba/rugi merupakan laporan yang dibuat perperiode untuk mengetahui keadaan keuangan perusahaan saat ini. Analisis laporan keuangan adalah proses menganalisis angka-angka yang berada di dalam laporan keuangan yang bertujuan mengevaluasi dan memprediksi seberapa besar perusahaan dapat bertahan dari kondisi keuangannya.

b. Rasio Profitabilitas

Laporan laba/rugi yang telah dibuat lalu dianalisis dengan menggunakan rasio profitabilitas. Rasio ini digunakan untuk mengukur efektifitas manajemen secara keseluruhan yang dilihat dari besar kecilnya tingkat keuntungan yang dihasilkan terhadap penjualan dan investasi perusahaan. Semakin baik rasio profitabilitas menggambarkan kemampuan tingginya perolehan keuntungan perusahaan. Rasio ini terdiri atas *gross profit margin*, *net profit margin*, *return on equity*, dan *return on capital*.

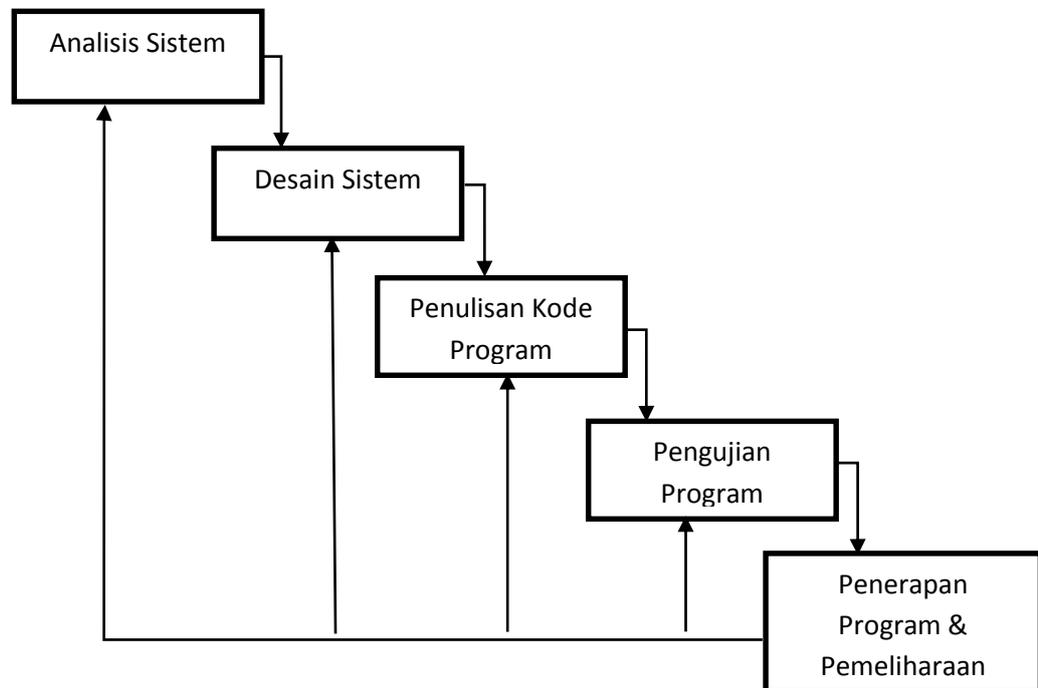
c. CV Gantar Buana Selaras

CV Gantar Buana Selaras didirikan pada tahun 2008. Merupakan industri perdagangan dan manufaktur yang bergerak dibidang garment, mampu bersaing dan dapat dipertanggungjawabkan dengan pesaing-pesaing bisnis yang serupa lainnya.

1.6 Metode Pengerjaan

Metodelogi yang digunakan dalam membangun aplikasi berbasis *web* ini adalah metodelogi terstruktur dan metodologi *System Development Life Cycle* (SDLC) dengan model *waterfall* sebagai model pengembangan perangkat lunak yang akan digunakan dalam membangun aplikasi ini. Sebagian garis besar metode *waterfall* mempunyai langkah-langkah yaitu analisi, desain, penulisan, pengujian, dan penerapan serta pemeliharaan [1].

Berikut ini langkah-langkah metode waterfall [2].



Gambar 1-1
Metode Waterfall

a. Analisis Sistem

Tahap awal dari *System Development Life Cycle* (SDLC) adalah analisis sistem (*system analysis*). Tahapan dalam analisis system yaitu, studi pendahuluan, studi kelayakan, mengidentifikasi permasalahan dan kebutuhan informasi pemakai, memahami system yang ada, dan menganalisis hasil penelitian.

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan data untuk kebutuhan pembangunan kebutuhan system. Pengumpulan data dilakukan dengan cara wawancara kepada Bapak Bheben Oscar selaku pemilik CV Gantar Buasa Selaras dan karyawan-karyawan yang berhubungan dengan proses pembelian bahan baku dan penjualan produk. Selain melakukan wawancara, untuk mengumpulkan data dilakukan pengambilan data dan bukti transaksi di perusahaan CV Gantar Buana Selaras. Wawancara dan pengambilan data dilakukan untuk mempelajari dan menganalisis dokumen-dokumen terkait yang dibutuhkan secara langsung untuk membangun aplikasi.

b. Desain Sistem

Desain untuk mengembangkan *system* informasi bertujuan untuk mengidentifikasi dan memprioritaskan *system* informasi apa yang akan dikembangkan, sasaran-sasaran yang akan dicapai, jangka waktu pelaksanaan. Desain sistem dimulai setelah ada usulan baik dari pihak intern maupun eksteren, dilanjutkan dengan keputusan manajemen. Dari pihak CV Gantar Buana Selaras menginginkan sebuah aplikasi yang dapat membantu perusahaan dalam menangani pencatatan semua transaksi, pembuatan laporan keuangan, dan dapat menganalisis laporan keuangan. Untuk mendukung dalam pembuatan aplikasi ini menggunakan *flowmap* dan *Data Flow Diagram* (DFD), sedangkan untuk mendesain program *database*, menggunakan *Entity Relationship Diagram* (ERD).

c. Penulisan Kode Program

Pada penulisan kode program ini dilakukan penerjemahan dari desain model kedalam aplikasi yang akan dibangun menggunakan kode-kode program. Aplikasi yang akan dibangun adalah aplikasi yang berbasis *web* karena kecenderungan masyarakat yang terbiasa menggunakan tampilan *web* seperti *facebook*, *twitter*, dan lainnya. Untuk membangun aplikasi ini menggunakan bahasa pemrograman PHP dan *Database Management System* dengan menggunakan aplikasi MySQL.

d. Pengujian Program

Pengujian ini dilakukan dengan metode *blackbox testing*. Pada pengujian program ini mengevaluasi fungsionalitas *system* yang telah dibuat. Evaluasi dilakukan untuk memastikan fungsionalitas berjalan berdasarkan kebutuhan, penggunaan kode program dan menghasilkan keluaran yang diharapkan.

e. Penerapan Program dan Pemeliharaan

Penerapan program dilakukan langsung pada perusahaan CV Gantar Buana Selaras. Pemeliharaan perangkat lunak berlaku setiap langkah-langkah pembuatan aplikasi.

1.7 Jadwal Pengerjaan

Jadwal pengerjaan proyek akhir ini adalah sebagai berikut.

Tabel 1- 1
Jadwal Pengerjaan

Kegiatan	2014				2015																							
	Desember				Januari				februari				Maret				April				Mei							
	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 Sistem	■	■	■	■	■	■	■	■	■																			
Desain sistem										■	■	■	■	■														
Penulisan Kode Program															■	■	■	■	■	■								
Pengujian Program																							■	■	■	■	■	■
Dokumen tasi	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■