BAB 1
PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

CV. Sinar Jaya Kusen Putra adalah sebuah perusahaan yang didirikan oleh Bapak Jajang E. Hidayat pada tahun 1996, beralamat di Jalan Soekarno Hatta No.725 Bandung-JawaBarat. CV Sinar jaya Putra Kusen memiliki 6 cabang yaitu di jalan Soekarno-Hatta No. 665 bandung, jalan Soekarno-Hatta No. 465A Bandung, jalan Soekarno-Hatta No. 436 Bandung, Gede Bage Bandung dan di jalan Bandung Lautan Api Bandung. Perusahaan ini bergerak dibidang manufaktur yang memproduksi olahan kayu menjadi kusen, jendela, pintu, meubel dan lain-lain. Jenis kayu yang digunakan adalah kayu jati, mahoni, kamper, borneo dan durian. Perusahaan ini akan memproduksi produk sesuai dengan pesanan yang diperoleh, biasanya dalam sehari akan memproduksi sekitar 50-100 kusen, jendela, pintu, meubel dan lain-lain. Pendapatan yang didapat sekitar 150 juta-180 juta perbulan yang didapat dari keenam cabang. Keuntungan bersih kurang lebih 45% dari pendapatan. Perusahaan ini mendapat persediaan kayu secara bertahap setiap bulan dari Supplier daerah pulau Jawa khususnya dari kota Cianjur, Tasikmalaya, Sukabumi, Garut dan Sumedang.

Penjualan pada perusahaan dilakukan secara kredit dan tunai. Jika melakukan penjualan secara kredit maka jangka waktu untuk pembayarannya ketika barang selesai dibuat dan akan diambil. Syarat untuk penjualan kredit adalah membayar uang muka sebesar lima puluh persen dari pembelian. Pembelian bahan baku kepada Supplier yang dilakukan perusahaan bisa dilakukan secara tunai dan kredit. Jika pembeliannya secara kredit perusahaan harus melunasinya dalam jangka waktu dua minggu. Perusahaan memiliki modal untuk beroperasi dalam pembuatan dan memproduksi barang, seperti pembelian bahan baku, membayar gaji karyawan, dan beban-beban lainnya.

Modal kerja merupakan masalah pokok dan topik penting yang sering kali dihadapi oleh perusahaan terutama perusahaan manufaktur, karena hampir semua perhatian untuk mengelola modal kerja dan aktiva lancar yang merupakan bagian yang cukup besar dari aktiva. Modal kerja dibutuhkan oleh setiap perusahaan untuk membelanjai operasinya sehari-hari, misalnya untuk memberikan perbagian pembelian bahan mentah, membiayai upah gaji pegawai, dan lain-lain, dimana uang atau dana yang dikeluarkan tersebut diharapkan dapat kembali lagi masuk dalam perusahaan dalam waktu singkat melalui hasil penjualan produksinya. Pengelolaan dana aktiva lancar seperti kas, persediaan dan piutang dan perputaran modal kerja masih belum terkelola dengan baik sehingga perusahaan tidak bisa memperkirakan kegiatan apa yang akan dilakukan pada periode berikutnya.

Perputaran modal kerja yang berjalan setiap bulannya sangatlah diperlukan untuk mengetahui seberapa lama modal yang dikeluarkan akan berputar dan kembali menjadi uang. CV. Sinar Jaya Putra Kusen adalah salah satu perusaan yang belum memiliki catatan akuntansi yang memadai untuk melakukan perhitungan perputaran modal kerja yang terjadi di perusahaan. Saat ini perusahaan hanya menggunakan pencatatan akuntansi dengan menggunakan nota. Terdapat tiga macam nota yaitu, putih, merah dan kuning. Nota berwarna putih untuk pelanggan yang melakukan pelunasan pembayaran produk, nota berwarna merah untuk pelanggan yang melakukan pembayaran uang muka dan nota berwarna kuning untuk arsip perusahaan. Dilihat dari arsip yang ada maka akan sulit bagi perusahaan untuk melakukan perhitungan perputaran modal kerjanya dan akan sulit untuk menghitung keuntungan perusahaan dengan tepat. Perusahaan mencatat semua pemasukan dan pengeluaran kedalam suatu buku pencatatan keuangan berdasarkan nota. Berdasarkan penjabaran tersebut maka diambil judul “Aplikasi Perhitungan Perputaran Modal Kerja CV. Sinar Jaya Kusen Putra”. Aplikasi ini bertujuan untuk menghitung berapa lama modal yang dikeluarkan berputar sehingga kembali menjadi uang dan perusahaan dapat menentukan aktivitas apa yang akan dilakukan untuk periode berikutnya.

1.2. Rumusan Masalah

Rumusan Masalah yang akan dibahas dalam proyek akhir ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana membuat aplikasi yang dapat menentukan nilai kas, penjualan, piutang dan persediaan secara komputerisasi?
2. Bagaimana membuat aplikasi yang dapat menentukan perputaran dan periode terikat modal kerja pada aktiva lancar, modal kerja bersih untuk periode selanjutnya?
3. Bagaimana membuat aplikasi yang dapat menghasilkan tabel modal kerja jurnal dan buku besar secara terkomputerisasi?

1.3. Tujuan

Tujuan yang hendak dicapai berdasarkan perumusan masalah diatas adalah sebagai berikut.

a. Membuat aplikasi yang dapat menentukan nilai kas, piutang , penjualan, piutang dan persediaan secara komputerisasi.
b. Membuat aplikasi yang dapat menentukan perputaran dan periode terikat modal kerja pada aktiva lancar, modal kerja bersih untuk periode selanjutnya.
c. Membuat aplikasi yang dapat menghasilkan tabel modal kerja, jurnal dan buku besar secara terkomputerisasi.

1.4. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang ada didalam program ini adalah sebagai berikut.

1. Aplikasi ini berbasis web dan dibangun menggunakan bahasa php
2. Penyimpanan data kedala data base menggunakan bahasa *SQL*.
3. Model *Software Development Life Cycle (SDLC)* yang digunakan hanya sampai tahap pengujian.

4. Kas minimal ditentukan oleh perusahaan.
5. Perhitungan modal kerja pada aplikasi menggunakan konsep kualitatif yaitu perhitungan modal kerja dihitung sampai modal kerja neto.
6. Tidak membahas piutang tak tertagih.
7. Target pernjualan ditentukan oleh perusahaan yaitu sebesar 20% dari total pernjualan pada bulan sebelumnya.
8. Perhitungan perputaran modal kerja dilakukan setiap bulan.

1.5. Definisi Operasional

Aplikasi adalah program siap pakai yang dibuat untuk melaksanakan suatu fungsi bagi pengguna atau aplikasi lain dan dapat digunakan oleh sasaran yang dituju.

Perputaran modal kerja merupakan perbandingan antara penjualan dengan modal kerja bersih. Dimana modal kerja bersih adalah aktiva lancar dikurangi utang lancar.

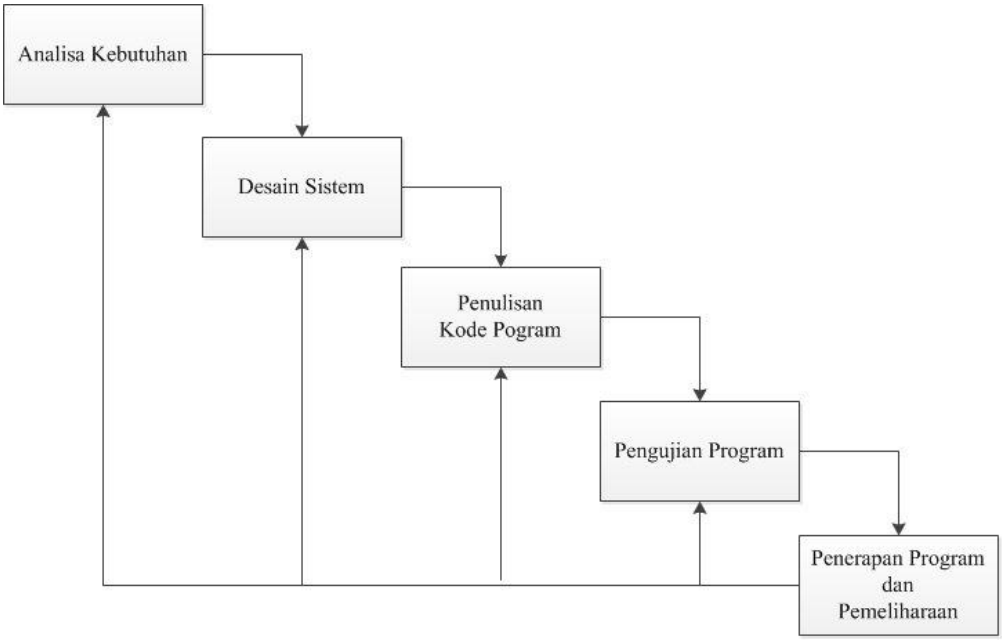
Perputaran modal kerja merupakan rasio mengukur aktivitas bisnis terhadap kelebihan aktiva lancar atas kewajiban lancar serta menunjukkan banyaknya penjualan (dalam rupiah) yang dapat diperoleh perusahaan untuk tiap rupiah modal kerja.

Working capital turn over merupakan kemampuan modal kerja (neto) berputar dalam suatu periode siklus kas (*cash cycle*) dari perusahaan.

1.6. Metode Pengerjaan

Metode penelitian kepustakaan yang digunakan untuk mengerjakan Proyek Akhir ini adalah *Software Development Life Cycle* (SDLC) dengan menggunakan model waterfall. Model *waterfall* sering juga disebut model sekuensial linier (*sequential linear)* atau alur hidup klasik (*classic life cycle)*. Model air terjun menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisi, desain, pengodean, pengujian, dan tahap pendukung (*support)*. [5]

Berikut adalah gambar model *waterfall* :



Gambar 1 - 1
Metode Waterfall

a. Perencanaan (*planning*)

Permodelan ini diawali dengan mencari kebutuhan dari keseluruhan sistem yang akan diaplikasikan ke dalam bentuk software. Hal ini sangat penting, mengingat software harus dapat berinteraksi dengan elemen-elemen yang lain seperti hardware, database, dsb. Tahap ini sering disebut dengan *Project Definition*.

b. Analisis (*analysis*)

Tahap dimana untuk mengenali semua permasalahan yang muncul pada pengguna dengan mengenali komponen-komponen sistem/perangkat lunak, objek-objek dan hubungan antar objek. Tahapan ini, adalah tahap pencarian sumber referensi yang berhubungan dengan pembuatan aplikasi. Tahapan ini sangat penting karena dalam pembuatan aplikasi harus berdasarkan dengan keinginan dan kebutuhan user atau pengguna aplikasi. Tahapan ini mengumpulkan data-data dari perusahan dengan melakukan wawancara tentang kebutuhan dan keinginan perusahaan.

c. Desain dan Perancangan

Tahap ini dilakukan sebelum melakukan *coding*. Tahap ini bertujuan untuk memberikan gambaran apa yang seharusnya dikerjakan dan bagaimana tampilannya. Tahap ini membantu dalam menspesifikasikan kebutuhan *hardware* dan sistem serta mendefinisikan arsitektur sistem secara keseluruhan. Tahapan desain dapat dilakukan dengan pembuatan *Flowmap, Context Diagram, DFD,* hingga *ER Diagram.* Hal ini dilakukan agar mempermudah dalam pembuatan aplikasi. Dalam tahapan desain, data yang digunakan harus sesuai dengan hasil wawancara dan analisis sumber pada tahapan sebelumnya.

d. Implementasi

Tahap ini merupakan tahap pengubahan desain yang telah ada menjadi bahasa mesin, dengan menggunakan bahasa pemograman melalui proses koding. Tahap ini merupakan implementasi dari tahap desain yang secara teknis nantinya dikerjakan oleh *programmer*.

e. Pengujian

Tahap Pengujian program yaitu tahap untuk mengetahui apakah fungsi-fungsi software yang dibuat sudah benar, agar *software* bebas dari error, dan hasilnya harus benar-benar sesuai dengan kebutuhan yang sudah didefinisikan sebelumnya.

f. Pemeliharaan

Tahap pemeliharaan/perawatan dimana mulai melakukan pengoperasian sistem dan jika diperlukan melakukan perbaikan-perbaikan kecil.

1.7. Jadwal Pengerjaan

Berikut merupakan jadwal pengerjaan aplikasi dan laporan proyek akhir

Tabel 1 - 1
Jadwal Pengerjaan

Kegiatan	Oktober 2015				November 2015				Desember 2015				Januari 2016				Februari 2016				Maret 2016				April 2016			
	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 Kebutuhan																												
Desain																												
Pembuatan Kode																												
Pengujian																												
Dokumentasi																												