

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

SMK AL-FARISI atau Sekolah Menengah Kejuruan AL-Farisi Garut, suatu bagian kesatuan sebuah Yayasan Aminahusen Garut, yang telah berdiri sejak tahun 2009. Sekolah Menengah Kejuruan AL-Farisi memiliki 6 kompetensi keahlian yaitu teknik komputer dan jaringan, teknik kendaraan ringan, teknik sepeda motor, akuntansi, administrasi perkantoran, agribisnis tanaman pangan dan hortikultura. memiliki siswa kelas 10: 334 siswa, kelas 11: 303 siswa, kelas 12 : 396 siswa jumlah seluruh siswa 1033 siswa untuk setiap tahun berbeda.

SMK AL-FARISI memiliki karyawan jabatan manajemen: 16 karyawan, jabatan guru: 51 karyawan, jabatan TU: 18 karyawan jumlah seluruh karyawan 85 karyawan. jenis transaksi pencatatan penerimaan kas yang berasal dari pendaftaran siswa baru, masa pengenalan peserta didik, osis, kunjungan industri, dana sumbangan pendidikan, baju seragam, sampul rapot, sumbangan pembinaan pendidikan, kegiatan pramuka, alat praktek, kartu pelajar, perpisahan, transaksi penerimaan kas setiap tahunnya kisaran Rp. 1.200.000.000.

Jenis transaksi pencatatan pengeluaran kas yang berasal dari gaji pegawai honor, beban kesehatan, beban diklat, beban belanja alat-alat, beban praktek, beban transportasi, beban atk, beban surat kabar, beban pemeliharaan dan perbaikan ringan, beban alat kebersihan, beban dana sosial dan uang kekeluargaan, beban pelaksanaan ujian tengah semester, beban pelaksanaan ujian kenaikan kelas, beban ujian nasional, beban perpisahan, beban listrik, beban air, beban kesiswaan, transaksi pengeluaran kas setiap bulannya kisaran Rp. 1.800.000.000. cara siswa untuk membayar transaksi pembayaran biaya sekolah yang berasal dari pendaftaran siswa baru, masa pengenalan peserta didik, osis, kunjungan industri, dana sumbangan pendidikan, baju seragam, sampul rapot, sumbangan pembinaan pendidikan, kegiatan pramuka, alat praktek, kartu pelajar, perpisahan dengan cara siswa membayar biaya sekolah ke bagian tata usaha.

Melihat dari kondisi yang saat ini dengan meningkatnya peserta didik dan tingkat kegiatan transaksi yang digunakan pada bagian proses sistem penerimaan dan pengeluaran. sekolah SMK AL-Farisi Garut yang digunakan jika dilihat pada kegiatan proses data keuangannya masih menggunakan pembukuan secara manual dan menggunakan microsoft. masih dirasakan kurang maksimal untuk kinerja khususnya pada bagian keuangan dalam melakukan pencatatan penerimaan, pengeluaran, serta pembuatan laporan.

Hal ini merupakan suatu kendala yang dapat menurunkan kinerja serta *objektifasi* data yang telah dihasilkan, oleh karena itu perlu adanya suatu sistem yang dapat melakukan proses keuangan pada SMK AL-Farisi ini, agar data yang dihasilkan lebih konsisten. Aplikasi berbasis web untuk pencatatan penerimaan dan pengeluaran kas menggunakan metode akrual aplikasi ini diharap dapat membantu pengendalian yang baik agar tidak terbukanya peluang-peluang kesalahan yang tidak akan ada kerugian dalam transaksi keuangan tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah yang dapat diambil untuk proyek akhir ini adalah sebagai berikut.

- a. Bagaimana cara mencatat penerimaan kas?
- b. Bagaimana cara mencatat pengeluaran kas?
- c. Bagaimana cara membuat jurnal umum, buku besar, neraca saldo, laporan laba rugi, laporan penerimaan dan pengeluaran kas?

1.3 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan yang akan dicapai untuk proyek akhir adalah membuat aplikasi yang dapat:

- a. Menghasilkan aplikasi yang mampu mengelola penerimaan kas.
- b. Menghasilkan aplikasi yang mampu mengelola pengeluaran kas.
- c. Menghasilkan berupa jurnal umum, buku besar, neraca saldo, laporan laba rugi, laporan penerimaan dan pengeluaran kas.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam proyek akhir adalah sebagai berikut.

- a. Aplikasi ini hanya menangani sampai tahap pengujian.
- b. Aplikasi ini hanya menggunakan buku besar 3 kolom.
- c. Aplikasi ini menggunakan cara pengujian black box testing.
- d. Tarif pegawai honor berdasarkan jam bukan berdasarkan aktivitas.
- e. Tidak menangani pph pasal 21

1.5 Definisi Operasional

Definisi operasional dalam proyek akhir adalah sebagai berikut:

- a. Aplikasi berbasis web merupakan suatu sistem informasi yang menggunakan interaksi antara pengguna melalui bagian *clientside* yang dapat dijalankan oleh *browser web*. Ruang informasi dalam internet menggunakan *teknologi hypertext*, pemakai untuk bisa menemukan informasi dengan mengikuti *link* yang telah disediakan sebuah dokumen *web* yang ditampilkan dalam browser.
- b. Penerima dan pengeluaran merupakan suatu aktivitas atau kegiatan dengan menggunakan tenaga orang lain, dalam studi kasus ini ialah suatu objek penyelenggaraan yang melakukan aktivitas atau kegiatan pengelolaan kas sekolah yang meliputi seluruh perputaran kas pemasukan dan pengeluaran operasional maupun non operasional yang akan dibuat dalam arus kas.
- c. Metode basis akrual merupakan suatu pelaporan uang yang terdapat dalam studi kasus kapan uang tunai itu akan diterima dan juga dengan beban laporan keuangan yang terjadi menunggu pengeluaran uang secara tunai.

1.6 Metode Pengerjaan

Metode pengerjaan dalam proyek akhir ini, digunakan beberapa metode sebagai acuan dalam pembuatan aplikasi. Metode yang digunakan adalah metode pengumpulan data dan metode pengembangan.

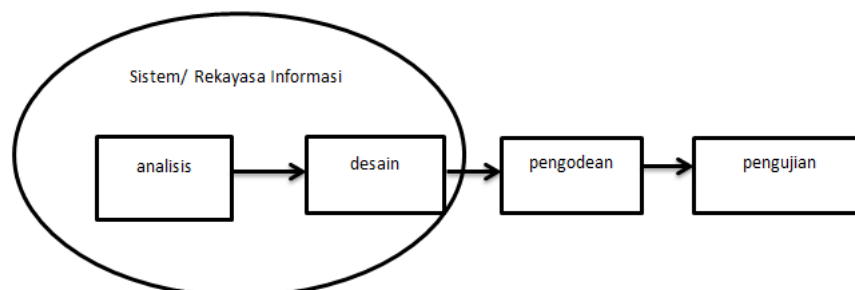
1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dilakukan dengan dua cara yaitu wawancara dan studi kepustakaan.

- a. Wawancara merupakan sebuah metode pengumpulan data dengan melakukan sebuah tanya jawab kepada narasumber untuk mendapatkan suatu informasi yang berkaitan.
- b. Studi kepustakaan merupakan sebuah metode pengumpulan data dengan mencari referensi pada buku sebagai pedoman, dan mempelajari berkaitan dengan objek penelitian dan pembuatan suatu aplikasi.

1.6.2 Metode Pengembangan

Dalam pembuatan aplikasi digunakan suatu metode pengembangan Software Development Life Cycle (SDLC) dengan metode *waterfall*. *Waterfall* ini memiliki analisis desain, pengodean, pengujian, dan tahap pendukung.



Gambar1. 1
Tahapan waterfall

- a. Analisis kebutuhan perangkat lunak merupakan proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara intensif untuk menspesifikasikan kebutuhan perangkat lunak agar dapat dipahami perangkat lunak yang dibutuhkan oleh user. Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak pada tahap ini perlu untuk didokumentasikan.
- b. Desain perangkat lunak merupakan proses multi langkah yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antarmuka, dan prosedur

pengodean. Desain perangkat lunak yang dihasilkan pada tahap ini juga perlu didokumentasikan.

- c. Pembuatan kode program merupakan desain yang harus ditranslasikan ke dalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini yaitu program komputer yang sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain.
- d. Pengujian merupakan perangkat lunak yang segi logik dan fungsional dan memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (error) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan [1].

1.7 Jadwal Pengerjaan

Berikut merupakan rencana jadwal pembuatan aplikasi.

Tabel 1. 1
Jadwal pengerjaan

kegiatan	September 2017				Oktober 2017				November 2017				Desember 2017				Januari 2018				Februari 2018				Maret 2018				April 2018			
	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
Analisis kebutuhan	■	■	■	■																												
Desain					■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■																
Pembuatan Kode													■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■				
Pengujian																													■	■	■	■
Dokumentasi	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■