

## BAB 1

### PENDAHULUAN

---

#### 1.1 Latar Belakang

Perusahaan jasa adalah perusahaan yang bergerak di bidang pelayanan jasa yang bertujuan untuk memperoleh pendapatan atau penghasilan melalui pelayanan jasa tertentu. Transaksi utama yang terdapat di perusahaan jasa antara lain sistem pendapatan atau penerimaan kas dan sistem administrasi atau pengeluaran kas. Penerimaan kas adalah transaksi penerimaan uang secara tunai yang menyebabkan bertambahnya aset perusahaan berupa kas. Sedangkan pengeluaran adalah transaksi pengeluaran kas secara tunai yang menyebabkan berkurangnya aset perusahaan berupa kas.

Bengkel Adi Karya Motor (AKM) merupakan perusahaan yang bergerak dibidang pelayanan jasa. Pelayanan jasa yang dilakukan oleh bengkel Adi Karya Motor (AKM) adalah jasa *Service* mobil, baik dalam kerusakan ringan maupun kerusakan berat. Jasa layanan pada Bengkel Adi Karya Motor (AKM) terdapat dua jenis yaitu pelayanan jasa alat dan jasa pengerjaan. Dimana jasa alat merupakan pelayanan jasa yang menggunakan alat seperti alat kalibrasi dan *scan engine*, sedangkan jasa pengerjaan merupakan jasa yang ditangani langsung oleh para pekerja seperti penggantian oli, *Service* ban, dan lainnya. Sedangkan barang yang dijual seperti *sparepart* dan oli. Pemasukan Adi Karya Motor (AKM) berasal dari pembayaran layanan jasa *Service* dan penjualan *sparepart* motor oleh pelanggan. Dimana pembayaran layanan jasa diukur dari tingkat kerusakan mobil. Pembayaran layanan jasa dilakukan di akhir ketika pelayanan jasa telah diselesaikan, dengan itu timbullah negosiasi antar pelanggan dan pekerja Bengkel Adi Karya Motor (AKM), sehingga estimasi biaya yang telah di catat berbeda dengan pendapatan aslinya. Untuk keuntungan *sparepart*, Bengkel Adi Karya Motor (AKM) mengambil keuntungan kisaran 15% sampai dengan 40% tergantung harga beli dari *sparepart* tersebut.

Pengeluaran Bengkel Adi Karya Motor (AKM) berasal dari pembayaran listrik, air dan telepon setiap bulannya, pembelian stok *sparepart*, pembayaran sewa tempat setiap bulannya, pembayaran gaji karyawan, reparasi alat. Pembayaran gaji karyawan

dibayarkan setiap harinya tergantung jumlah pelanggan yang datang dihari itu dan gaji karyawan dihitung sesuai dengan identifikasi pekerjaannya, dimana gaji mekanik sebesar 70% dan gaji bengkel sebesar 30%. Karyawan dibagi menjadi dua yaitu gaji karyawan mekanik dan gaji karyawan bengkel. Dimana *owner* dari Bengkel Adi Karya Motor (AKM) termasuk dalam karyawan mekanik, sehingga perhitungan gaji karyawan dan *prive* tidak dihitung dengan benar.

Melihat kondisi pencatatan keuangan bengkel dan pelayanan jasa dengan sistem negosiasi, Bengkel Adi Karya Motor (AKM) membutuhkan pengelolaan transaksi penerimaan dan pengeluaran kas jasa layanan bengkel dengan mempertimbangkan biaya pelayanan jasa. Bengkel Adi Karya Motor (AKM) juga membutuhkan jurnal umum, buku besar, laporan kas masuk dan keluar, laporan laba rugi dan laporan perubahan modal untuk mempermudah manajemen untuk mengevaluasi kondisi Bengkel pada setiap tutup buku. Pencatatan transaksi Bengkel Adi Karya Motor (AKM) pernah membuat pencatatan pembukuan secara manual, namun sekarang bengkel Adi Karya Motor (AKM) sudah tidak lagi membuat pencatatan pembukuan, sehingga pemilik tidak mengetahui pemasukan dan pengeluaran bengkel pada hari itu.

Hal ini merupakan suatu kendala yang dapat membuat Bengkel Adi Karya Motor (AKM) menjadi kebingungan dalam melakukan pembukuan. Oleh karena itu perlu adanya suatu sistem yang dapat membantu proses pencatatan penerimaan dan pengeluaran kas pada Bengkel Adi Karya Motor (AKM), agar data yang dihasilkan lebih konsisten. Aplikasi pengelolaan penerimaan dan pengeluaran kas jasa layanan bengkel dengan mempertimbangkan analisis jenis layanan berbasis web , aplikasi ini diharapkan dapat membantu Bengkel Adi Karya Motor (AKM) dalam melakukan pencatatan pelayanan jasa dan pencatatan penerimaan pengeluaran kas, serta dapat membantu melakukan pembukuan laporan. Sehingga Adi Karya Motor (AKM) dapat dengan mudah melakukan pencatatan penerimaan dan pengeluaran kas, serta pembuatan laporan. Oleh karena itu, diusulkan aplikasi yang dapat melakukan pengelolaan transaksi penerimaan dan pengeluaran kas jasa layanan bengkel dengan mempertimbangkan analisis jenis layanan.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka dirumuskan beberapa masalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana bengkel Adi Karya Motor (AKM) mengklasifikasikan transaksi pelayanan jasa?
- b. Bagaimana bengkel Adi Karya Motor (AKM) pencatatan penerimaan kas?
- c. Bagaimana bengkel Adi Karya Motor (AKM) pencatatan pengeluaran kas?
- d. Bagaimana bengkel Adi Karya Motor (AKM) menghasilkan jurnal umum dan buku besar?
- e. Bagaimana bengkel Adi Karya Motor (AKM) menghasilkan laba rugi serta laporan perubahan modal?

### 1.3 Tujuan

Tujuan yang akan dicapai dari rumusan masalah tersebut adalah membangun aplikasi yang dapat:

- a. Mampu mengklasifikasikan transaksi pelayanan jasa
- b. Mampu membuat pencatatan penerimaan kas
- c. Mampu membuat pencatatan pengeluaran kas
- d. Mampu menghasilkan jurnal umum dan buku besar
- e. Mampu menghasilkan laba rugi serta laporan perubahan modal

### 1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah pada proyek akhir ini adalah sebagai berikut:

- a. Pendapatan dan pengeluaran dilakukan secara tunai
- b. Menganalisis *service* berdasarkan jenis *service* dan kategori *service* dan harga jasa
- c. Pengeluaran berdasarkan beban
- d. Daftar *booking*, pelanggan, jenis mobil, dan mobil berasal dari Aplikasi Proyek Akhir teman satu studi kasus yaitu An'nisa Putri Asri Septiani.
- e. Biaya *service* dan beban atas kehilangan atau kerusakan sparepart berasal dari Aplikasi Proyek Akhir teman satu studi kasus yaitu Yasinta Earlyda Permata Putri
- f. Tidak menghasilkan laporan arus kas
- g. Tidak menghasilkan laporan neraca
- h. Tidak menghasilkan transaksi penggajian
- i. Aplikasi ini menggunakan pengujian *black box testing*

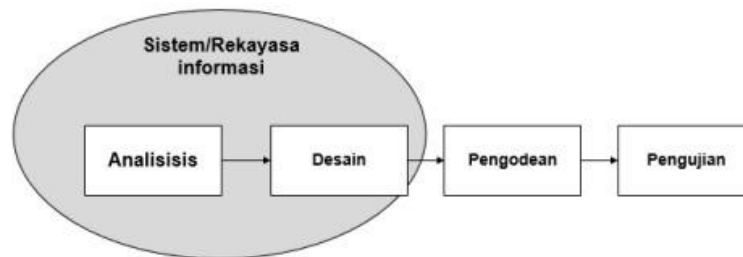
### 1.5 Definisi Operasional

Definisi Operasional Proyek Akhir adalah sebagai berikut:

- a. Penerimaan kas adalah transaksi penerimaan uang secara tunai yang menyebabkan bertambahnya aset perusahaan berupa kas.
- b. pengeluaran adalah transaksi pengeluaran kas secara tunai yang menyebabkan berkurangnya aset perusahaan berupa kas.

## 1.6 Metode Pengerjaan

Dalam pembuatan aplikasi digunakan suatu metode pengembangan *Software Development Life Cycle* (SDLC). SDLC merupakan suatu metode pengembangan suatu sistem informasi. SDLC memiliki beberapa model, dalam Proyek Akhir yang penulis kerjakan, model SDLC yang digunakan yaitu model *Waterfall* atau Air Terjun. Secara umum tahapan dalam model air terjun (*waterfall*) meliputi tahap analisis, desain, pengodean, dan pengujian. Berikut ini gambar dari model air terjun (*waterfall*) .



**Gambar 1- 1**  
**Metode Pengerjaan**

Berikut penjelasan setiap tahap dalam pembuatan Proyek Akhir ini:

### A. Analisis

Analisis merupakan proses pengumpulan kebutuhan secara lengkap kemudian dianalisis dan didefinisikan kebutuhan yang harus dipenuhi. Untuk mengetahui kebutuhan dari aplikasi ini, penulis menggunakan beberapa teknik yang dilakukan untuk mengumpulkan informasi, antara lain:

#### a. Wawancara

Pada metode wawancara ini penulis membuat list pertanyaan yang akan di tanyakan kepada pemilik. Lalu penulis melakukan kegiatan tanya jawab kepada pemilik.

b. Studi Literatur

Pada metode studi literatur, penulis mencari buku Proyek Akhir yang berhubungan dengan Proyek Akhir yang penulis kejakan. Lalu penulis membandingkan serta melakukan referensi teori yang berhubungan.

B. Desain

Desain merupakan bagian terpenting dalam proses pengembangan suatu *software*. Pada tahap desain akan dilakukan pemodelan aplikasi menggunakan *Unified Modeling language* (UML) yang terdiri dari *use case diagram*, *Activity Diagram*, *Class Diagram*, *Sequential Diagram*. Serta merancang basis data dengan menggunakan *Entity Relationship Diagram* (ERD).

C. Pengodean

Pada tahap ini, seluruh proses pada tahap desain diubah menjadi kode-kode program. Bahasa pemograman yang penulis gunakan dalam pembuatan aplikasi ini adalah PHP dengan *framework* yang berbasis objek yaitu *Codeigniter* serta menggunakan basis data *MySQL*.

D. Pengujian

Pada tahap ini aplikasi yang telah penulis buat akan diuji. Pengujian aplikasi yang penulis buat menggunakan pengujian dengan teknik *black box testing*.

## 1.7 Jadwal Pengerjaan

Berikut ini merupakan jadwal pengerjaan proyek akhir:

**Tabel 1- 1**  
**Jadwal Pengerjaan**

| Kegiatan   | September 2020 |   |   |   | Oktober 2020 |   |   |   | November 2020 |   |   |   | Desember 2020 |   |   |   | Januari 2021 |   |   |   | Februari 2021 |   |   |   | Maret 2021 |   |   |   | April 2021 |   |   |   | Mei 2021 |   |   |   | Juni 2021 |   |   |   |  |  |  |  |
|------------|----------------|---|---|---|--------------|---|---|---|---------------|---|---|---|---------------|---|---|---|--------------|---|---|---|---------------|---|---|---|------------|---|---|---|------------|---|---|---|----------|---|---|---|-----------|---|---|---|--|--|--|--|
|            | 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 | 1        | 2 | 3 | 4 | 1         | 2 | 3 | 4 |  |  |  |  |
| Analisis   |                |   |   |   |              |   |   |   |               |   |   |   |               |   |   |   |              |   |   |   |               |   |   |   |            |   |   |   |            |   |   |   |          |   |   |   |           |   |   |   |  |  |  |  |
| Desain     |                |   |   |   |              |   |   |   |               |   |   |   |               |   |   |   |              |   |   |   |               |   |   |   |            |   |   |   |            |   |   |   |          |   |   |   |           |   |   |   |  |  |  |  |
| Pengkodean |                |   |   |   |              |   |   |   |               |   |   |   |               |   |   |   |              |   |   |   |               |   |   |   |            |   |   |   |            |   |   |   |          |   |   |   |           |   |   |   |  |  |  |  |
| Pengujian  |                |   |   |   |              |   |   |   |               |   |   |   |               |   |   |   |              |   |   |   |               |   |   |   |            |   |   |   |            |   |   |   |          |   |   |   |           |   |   |   |  |  |  |  |