

## BAB 1

### PENDAHULUAN

---

#### 1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi informasi saat ini membuat dunia usaha dihadapkan dengan situasi persaingan yang semakin ketat yang menuntut perusahaan untuk menjalankan usahanya lebih efektif dalam pencapaian tujuan perusahaan. Adanya sistem informasi yang baik akan menghasilkan informasi yang sesuai dengan kebutuhan. Informasi yang baik merupakan informasi yang dapat disajikan tepat pada waktunya, bermanfaat dan dapat diandalkan. Salah satu sistem informasi yang penting dalam suatu perusahaan yaitu sistem informasi akuntansi. Sistem informasi akuntansi merupakan suatu komponen yang mengumpulkan, menggolongkan, mengolah, menganalisa, dan mengkombinasikan informasi keuangan yang relevan untuk pengambilan keputusan. Selain itu juga berfungsi untuk menyediakan pengendalian yang memadai untuk menjaga aset-aset perusahaan. Oleh karena itu penerapan sistem informasi akuntansi yang efektif dalam suatu perusahaan akan memberikan banyak manfaat bagi perusahaan dan manajemen dalam menjalankan usahanya [1].

Perkembangan sistem informasi akuntansi di Provinsi Jawa Barat terutama di Kota Bandung dapat terbilang sangat cepat. Hal ini terjadi karena Kota Bandung salah satu daerah tujuan pariwisata, dimana banyak terdapat hotel-hotel yang memerlukan informasi akurat, relevan, dan tepat waktu demi tercapainya tujuan dari perusahaan itu sendiri. Hotel yang ada di Bandung merubah sistem informasi dari manual menjadi sistem informasi akuntansi terkomputerisasi. Data serta informasi yang dibutuhkan hotel tersebut sangat banyak dan beragam, sehingga sistem informasi akuntansi memiliki peranan yang begitu penting dalam tercapainya tujuan dari perusahaan itu sendiri [2]. Setiap hotel, untuk memperlancar kegiatan operasional dapat dilakukan dengan menekan biaya. Sistem informasi akuntansi diperlukan sebagai suatu sistem pengawasan persediaan bahan habis pakai untuk dapat

mengatur tersedianya suatu tingkat pengadaan yang optimum sehingga dapat memenuhi kebutuhan.

Ahadiat Hotel dan Bungalow beralamat di Jalan Sindang Sirna Elok no. 9, Sukarasa, Kecamatan Sukasari, Kota Bandung, Jawa Barat [3]. Hotel merupakan salah satu bentuk akomodasi yang dikelola secara komersial, yang didalamnya terdapat unsur pelayanan, fasilitas, serta penginapan untuk pegunjung. Setiap hotel akan menawarkan berbagai pilihan fasilitas terutama di dalam kamar. Adanya fasilitas atau barang yang lengkap untuk kebutuhan sehari-hari biasanya dibawa pulang oleh pengunjung, tetapi sebagian barang didalam kamar merupakan inventaris hotel yang tidak boleh dibawa pulang. Jika pengunjung ketahuan membawa barang tersebut akan dikenai denda dua kali lipat dari harga kamar, biaya ekstra, atau bahkan dilaporkan kepada pihak managerial. Barang yang boleh dibawa pulang biasanya termasuk barang habis pakai. Barang habis pakai adalah barang yang digunakan untuk melengkapi kebutuhan dalam kegiatan perusahaan yang sifatnya habis dipakai dan nilainya relatif kecil [4].

Dalam Ahadiat Hotel dan Bungalow departemen yang menangani dan mengelola persediaan barang habis pakai adalah departemen *housekeeping*. Departemen ini bertugas mengelola barang habis pakai yang tersisa di dalam kamar, kemudian mengisi kembali dengan persediaan yang ada di gudang. Apabila barang habis pakai yang ada di gudang sudah mencapai batas minimal persediaan dari stok gudang (*re order point*), maka admin gudang akan melaporkan ke bagian *purchasing*, untuk melakukan pembelian kembali. Sehubungan dengan pembelian persediaan barang habis pakai yang akan dilaksanakan, maka hotel harus mengadakan perencanaan dan pengendalian sesuai dengan kebutuhan dengan kata lain hotel harus menentukan besarnya kuantitas pembelian kembali dengan biaya paling ekonomis dan optimal (*economic order quantity*). Pembelian kembali barang habis pakai dilakukan melalui *supplier* yang sudah berkontrak atau lelang secara tunai. Jika ada pengunjung, pengeluaran barang habis pakai dari gudang akan dilebihkan satu atau dua barang. Ketika barang habis pakai sudah keluar dari gudang maka sudah termasuk penjualan dan tidak pernah dikembalikan ke gudang, walaupun tidak dibawa pengunjung atau hilang.

Dalam hotel ini masih melakukan pencatatan pemasukan dan pengeluaran barang dari gudang ke kamar masih manual. Departemen *housekeeping* masih perlu medata

secara manual baik barang yang keluar dari gudang maupun tiap kamar yang baru saja digunakan.

Untuk pembuatan laporan dibutuhkan data dari file yang berbeda. Data tidak terintegrasi satu dengan yang lainnya. Untuk menghasilkan laporan dibutuhkan proses penyesuaian data dari berbagai file, sehingga laporan yang dihasilkan tidak dapat diakses secara *real time*.

Berdasarkan permasalahan di atas maka diusulkan sebuah aplikasi yang mampu mengelola semua pencatatan yang berhubungan dengan pembelian kembali persediaan barang habis pakai, persediaan gudang, dan pemakaian barang habis pakai yang ada di Ahadiat Hotel dan Bungalow.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka dapat disimpulkan permasalahan yang terjadi sebagai berikut.

- a. Bagaimana menentukan jumlah pemesanan pembelian kembali dengan biaya paling ekonomis dan jumlah yang optimal (*economic order quantity*).
- b. Bagaimana menentukan titik pemesanan pembelian kembali (*re order point*) untuk barang habis pakai.
- c. Bagaimana pencatatan persediaan barang habis pakai tiap kamar harian.
- d. Bagaimana pencatatan denda kerusakan atau kehilangan aset.
- e. Bagaimana pencatatan jurnal umum.
- f. Bagaimana pencatatan buku besar.
- g. Bagaimana membuat kartu stok menggunakan metode *average*.

## 1.3 Tujuan

Tujuan dari pembuatan Proyek Akhir ini adalah sebagai berikut.

- a. Aplikasi mampu menentukan jumlah pemesanan pembelian kembali dengan biaya paling ekonomis dan jumlah yang optimal (*economic order quantity*).
- b. Aplikasi mampu menentukan titik pemesanan pembelian kembali (*re order point*) untuk barang habis pakai.
- c. Aplikasi mampu menghasilkan pencatatan persediaan barang habis pakai tiap kamar harian.
- d. Aplikasi mampu menghitung dan menghasilkan pencatatan denda kerusakan dan kehilangan aset.
- e. Aplikasi mampu menghasilkan pencatatan jurnal umum.

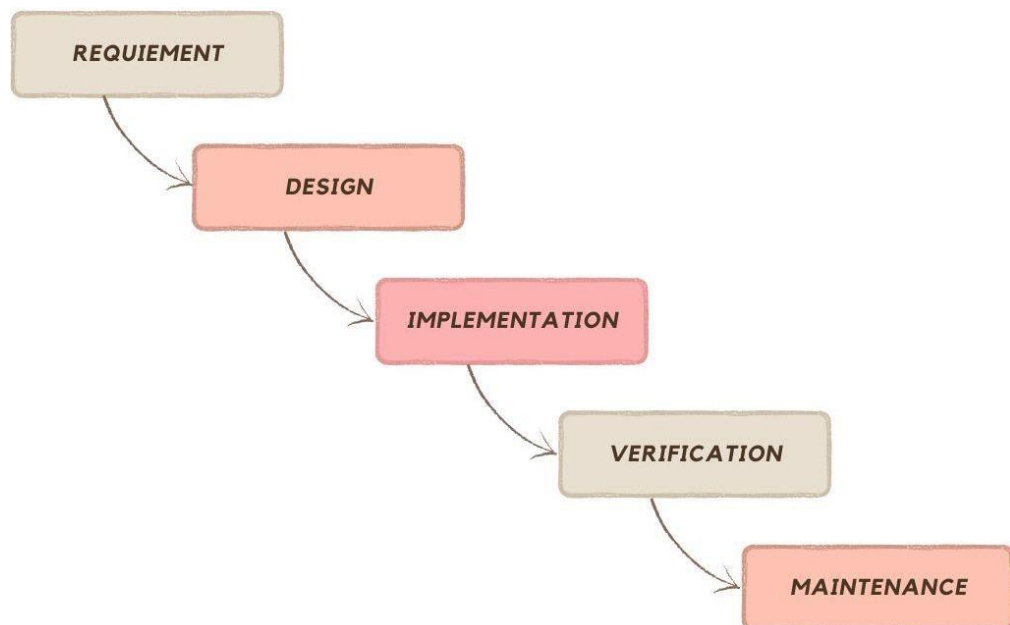
- f. Aplikasi mampu menghasilkan pencatatan buku besar.
- g. Aplikasi mampu membuat kartu stok menggunakan metode *average*.

#### 1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dari proyek akhir ini adalah sebagai berikut:

- a. Sistem pencatatan kartu stok persediaan menggunakan metode penilaian persediaan *average*.
- b. Barang yang tidak digunakan oleh pengunjung maka tidak dimasukkan ke gudang lagi.
- c. Ruang lingkup aplikasi hanya menangani kamar dan fasilitas Ahadiat Hotel dan Bungalow.
- d. Aplikasi ini tidak menangani pajak.
- e. Aplikasi ini tidak menangani pembayaran secara kredit.
- f. Aplikasi pengelolaan aktiva tetap ditangani anggota tim proyek akhir lain.
- g. Tahapan pengembangan perangkat lunak hanya sampai pengujian *black box*.

#### 1.5 Metode Pengerjaan



Gambar 1 - 1 Metode *Waterfall*

Dalam pengerjaan aplikasi pengelolaan aktiva lancar menggunakan metode model *waterfall*. Metode *waterfall* merupakan model pengembangan sistem informasi yang sistematis dan sekuensial [5]. Alasan dari penggunaan model *waterfall* yaitu karena pengaplikasian metode model ini mudah dan cocok digunakan untuk awal

pembuatan *project* dikarenakan prosesnya urut dan bertahap. Metode model *waterfall* ini memiliki tahapan-tahapan sebagai berikut:

#### 1. *Requirments*

Tahap *requirments* merupakan tahap pengumpulan data informasi secara lengkap pada tahap ini dilakukan wawancara kepada pihak Ahadiat Hotel & Bungalow dan pihak Kaprodi Perhotelan. Kemudian penulis menganalisis dan mendefinisikan kebutuhan apa yang harus dipenuhi oleh sistem yang akan dibuat dengan menganalisis permasalahan yang ada. Selanjutnya untuk mengetahui analisis permasalahan digambarkan dalam bentuk BPMN dan *rich picture*.

#### 2. *Design*

Tahap *design* merupakan perancangan sistem yang berorientasi pada objek dan berdasarkan hasil pengumpulan data sebelum melakukan penulisan kode program. Tahapan ini melakukan diantaranya membuat (a) rancangan basis data menggunakan ERD (*Entity Relationship Diagram*), tabel relasi; (b) pemodelan aplikasi menggunakan UML yang terdiri dari *use case diagram*, *class diagram*, *sequence diagram* dan; (c) rancangan antarmuka yaitu *mockup* menggunakan Balsamiq.

#### 3. *Implementation*

Tahap ini merupakan hasil dari perangkat lunak akan direalisasikan sebagai satu set program. Pada tahap ini, menerjemahkan desain program ke dalam kode-kode bahasa pemrograman PHP dengan menggunakan *framework CodeIgniter*, desain tampilan dengan menggunakan HTML, bootstrap, dan MySQL sebagai *database*.

#### 4. *Verification*

Pada tahap ini, setiap unit program akan diintegrasikan satu sama lain dan akan di *install* kemudian dilakukan uji coba sebagai satu sistem yang utuh untuk memastikan sistem sudah memenuhi fungsionalitas. Dalam tahap ini pengujian program menggunakan teknik *blackbox testing* dan UAT yaitu pengujian yang memfokuskan fungsionalitas aplikasi.

### 5. Maintenance

Terakhir tahap *maintenance*/pemeliharaan, tahapan sesudah melakukan tahapan sebelumnya. Akan tetapi tahapan *maintenance* tidak dilakukan/belum ditangani dalam pengerjaan proyek akhir ini.

### 1.6 Jadwal Pengerjaan

Pada tabel satu merupakan jadwal dari proses pengerjaan mulai dari *requirements* hingga yang *maintenance*.

**Tabel 1 - 1 Jadwal Pengerjaan**

Kegiatan	September				Oktober				November				Desember				Januari				Februari				Maret				April				Mei				Juni			
	2021				2021				2021				2021				2022				2022				2022				2022				2022							
	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 kebutuhan																																								
Desain Sistem																																								
Pembuatan Kode Program																																								
Pengujian & Implementasi																																								
Pelaporan																																								