

# BAB 1

## PENDAHULUAN

---

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan ilmu dan teknologi tidak dapat lagi terpisahkan dari zaman *modernisasi*. Saat semua berubah, dunia perekonomian juga harus mengikuti perubahan tersebut. Dari perkembangan tersebut perusahaan besar sudah memiliki sistem keuangannya sendiri, tentu saja karena mereka memiliki kemampuan untuk pengadaan sistem keuangan mereka. Berbeda dengan perusahaan besar, usaha kecil dan menengah bahkan ada yang belum memanfaatkan teknologi sama sekali dalam pencatatan keuangan. Hal tersebut menjadikan aplikasi pencatatan keuangan sebagai salah satu jalan keluar. Aplikasi pencatatan keuangan adalah sebuah software untuk mencatat segala data yang berhubungan dengan masuk dan keluarnya kas pada sistem keuangan. Salah satu hal yang sangat dibutuhkan adalah manajemen kas.

Manajemen kas adalah pengelolaan kas yang dimiliki oleh suatu entitas dengan memperhatikan upaya-upaya pengendalian yang baik sehingga dapat digunakan secara efisien dan efektif dalam aktivitas operasional entitas tersebut. Manajemen kas berfungsi sebagai alat untuk menjaga suatu organisasi agar berfungsi dengan baik. Penggunaan kas yang dimiliki oleh organisasi harus dilakukan seoptimal mungkin. Hal ini tidak dapat dipisahkan dari proses pencatatan pemasukan dan pengeluaran kas serta laporan keuangan. Pencatatan ini diperlukan untuk mengetahui perputaran kas perusahaan, data transaksi pemasukan dan pengeluaran kas, serta dapat membantu pengambilan keputusan oleh manajemen perusahaan.

Polubi Snack merupakan usaha kecil menengah yang bergerak di bidang perdagangan, yaitu menjual produk olahan umbian, pisang dan singkong. Polubi Snack dikembangkan dan dibuat dengan konsep pemberdayaan dan kepedulian terhadap kampung halaman sendiri untuk tidak menjadi penonton investor luar dan bergantung pada lahan garapan. Polubi Snack merupakan pelopor usaha kecil menengah di Desa Cijayanti, Bogor. Sistem pemasaran yang digunakan Polubi Snack adalah melakukan penjualan secara *offline* dan *online*. Modal terbesar Polubi Snack berasal dari dana hibah. Polubi Snack masih belum memanfaatkan teknologi secara maksimal. Hasil dari penjualan masih dicatat dengan sistem manual, bahkan hanya dicatat di *handphone* sehingga data-data sering hilang dan tidak terorganisir dengan baik. Pemilik Polubi Snack kesulitan untuk melakukan pencatatan keuangan seperti mencatat pemasukan kas dan pengeluaran kas karena data transaksi yang tidak lengkap. Manajemen kas sangat penting untuk perusahaan ini, mengingat untuk melanjutkan usaha butuh dana yang tidak sedikit.

Hal itu tentu saja menjadi kendala, selain perhitungan yang salah, pencatatan manual juga menghabiskan waktu. Oleh karena itu diusulkan aplikasi manajemen kas yang mampu melakukan pencatatan pemasukan dan pengeluaran kas, pencatatan akuntansi berupa jurnal, buku besar, serta laporan arus kas dan laporan perubahan modal. Aplikasi manajemen kas berbasis web ini dapat membantu pelaku usaha dalam melakukan pencatatan jurnal otomatis yang nantinya akan dibukukan dalam buku besar. Selain melakukan pencatatan, aplikasi ini juga dapat mengetahui rasio profitabilitas perusahaan.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diulas, maka permasalahan dapat dirumuskan sebagai berikut.

- a. Bagaimana melakukan pencatatan pemasukan kas dan pengeluaran kas selain dari kegiatan penjualan?
- b. Bagaimana melakukan pencatatan akuntansi berupa jurnal dan buku besar?
- c. Bagaimana menyajikan laporan keuangan berupa laporan arus kas dan laporan perubahan modal?
- d. Bagaimana menyajikan rasio profitabilitas perusahaan?

## 1.3 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan yang akan dicapai dalam proyek akhir ini sebagai berikut.

- a. Dapat melakukan pencatatan pemasukan kas dari hasil usaha;
- b. Dapat melakukan pencatatan pengeluaran kas;
- c. Dapat melakukan pencatatan akuntansi berupa jurnal dan buku besar dalam aplikasi berbasis web;
- d. Dapat menyajikan laporan keuangan berupa laporan arus kas dan laporan perubahan modal menggunakan aplikasi berbasis web;
- e. Dapat menyajikan rasio profitabilitas.

## 1.4 Batasan Masalah

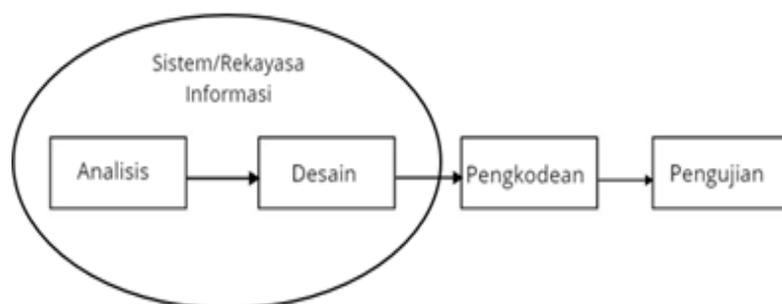
Untuk memperjelas ruang lingkup pembahasan ini perlu adanya pembatasan, batasan masalah sebagai berikut.

- a. Penerimaan kas dari penjualan diperoleh dari modul piutang dan pengeluaran kas dari pembelian diperoleh dari modul persediaan.

- b. Aplikasi ini hanya untuk menyajikan catatan akuntansi berupa jurnal umum, buku besar, laporan arus kas dan laporan perubahan modal;
- c. Aplikasi hanya mencatat jurnal penerimaan dan pengeluaran kas diluar kegiatan penjualan dan pembelian;
- d. Metode SDLC yang digunakan hanya sampai tahap pengujian;
- e. Penyajian rasio profitabilitas perusahaan hanya berdasarkan margin laba kotor;
- f. Metode pencatatan akuntansi yang digunakan adalah basis akrual.

### 1.5 Metode Pengerjaan

Metode pengerjaan yang akan digunakan pada proyek ahir ini adalah *System Development Life Cycle (SDLC)* dengan model pengembangannya adalah *waterfall*. Model SDLC air terjun (*waterfall*) sering disebut juga model sekuensial linear (*sequential linear*) atau alur hidup klasik (*classic life cycle*) [1]. Model air terjun menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisis, desain, pengkodean, pengujian, dan tahap pendukung. Berikut di bawah ini adalah model pengembangan *waterfall* yang dapat dilihat pada gambar.



Gambar 1-1 Diagram Waterfall

### **1. Analisis**

Pada tahapan ini dilakukan wawancara untuk mengidentifikasi apa saja yang menjadi kebutuhan sistem. Wawancara dilakukan secara *online* dengan *owner* Polubi Snack. Wawancara berisi hal mengenai sistem pencatatan kas Polubi Snack. Berdasar dari hasil wawancara, dilakukan analisis dan pengolahan serta perencanaan mengenai aplikasi atau software yang akan dibuat sesuai proses bisnis yang berjalan.

### **2. Desain**

Setelah dilakukan identifikasi kebutuhan, tahap selanjutnya yaitu mengimplementasikan pada desain pengembangan. Mengimplementasikan bagaimana proses pemasukan dan pengeluaran kas akan berjalan pada sistem. Tahap ini fokus pada struktur data, kebutuhan hardware arsitektur sistem perangkat lunak, representasi antarmuka dan prosedur pengodean.

### **3. Pengkodean**

Pada tahap ini dilakukan pembuatan kode program untuk membangun sistem. Pembuatan kode program menggunakan Bahasa pemrograman PHP dan menggunakan MySQL sebagai sistem database. Hasil dari tahap ini adalah terbentuknya sistem komputer yang sesuai dengan desain pada tahap sebelumnya.

### **4. Pengujian**

Tahap pengujian dilakukan dengan cara uji coba fungsionalitas sistem yang telah selesai dibuat. Uji coba dilakukan untuk memastikan fungsionalitas berjalan berdasarkan kebutuhan aplikasi. Tahap ini bertujuan untuk meminimalisir kesalahan (*error*) dan memastikan aplikasi yang dibuat sesuai dengan yang diinginkan. Pengujian ini dilakukan dengan metode *Black Box Testing*.

### 1.6 Jadwal Pengerjaan

Berikut merupakan jadwal tahapan pengerjaan proyek akhir.

| KEGIATAN   | Oktober | November | Desember | Januari | Februari | Maret | April | Mei | Juni |
|------------|---------|----------|----------|---------|----------|-------|-------|-----|------|
|            | 2022    |          |          | 2023    |          |       |       |     |      |
| Analisis   | ■       | ■        |          |         |          |       |       |     |      |
| Desain     |         | ■        | ■        | ■       | ■        | ■     | ■     | ■   | ■    |
| Pengkodean |         |          | ■        | ■       | ■        | ■     | ■     | ■   | ■    |
| Pengujian  |         |          |          |         |          |       |       | ■   | ■    |

Gambar 1-2 Jadwal Tahapan Pengerjaan Proyek Akhir