

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Konsol PlayStation adalah konsol permainan video pertama yang telah menjual lebih dari 100 juta unit dalam waktu kurang dari satu dasawarsa. Penerusnya, PlayStation 2 (PS2), dirilis pada tahun 2000. PS2 adalah konsol rumahan terlaris sampai saat ini, dan mencatatkan lebih dari 155 juta unit terjual pada akhir 2012. Konsol Sony berikutnya, PlayStation 3, dirilis pada 2006, telah terjual sebanyak 87,4 juta unit pada Maret 2017. Konsol yang terbaru, PlayStation 4, dirilis pada 2013, terjual satu juta unit per hari dan menjadi konsol penjualan tercepat dalam sejarah. Konsol berikutnya dalam seri ini, PlayStation 5, ditargetkan akan dirilis pada akhir tahun 2020 [1].

Playstation adalah sebuah unit usaha perusahaan jasa dibidang rental game. Game playstation merupakan salah satu game yang sedang digemari oleh para pecinta game, umumnya pada kalangan remaja. Playstation adalah konsol permainan grafis di era 32-bit. Pertama kali diproduksi oleh sony sekitar tahun 1990. Pada awalnya playstation 1, yang hanya mengutamakan gerakan dua dimensi. Dan untuk playstation 2 dan playstation 3 menonjolkan bentuk gambar tiga dimensi. Sedangkan playstation 4 dan playstation 5 masing-masing mengusung chip AMD Radeon khusus, tetapi chipset milik playstation 5 diklaim memiliki tenaga dan kekuatan ekstra sehingga kinerjanya jauh lebih cepat, kuat dan efisien.

Sparring Game Centre (SGC) adalah usaha rental playstation yang beralamat di jalan Terusan Batik Halus, Sukaluyu, Cibeunying Kaler, Bandung. Perusahaan ini merupakan perusahaan di bidang jasa rental, selain itu SGC juga menyediakan beberapa fasilitas di dalamnya, tetapi sama dengan rental Playstation pada umumnya dalam pencatatan akuntansi dan penyusunan laporan keuangan masih menggunakan cara manual.

Proses perhitungan yang masih menggunakan kalkulator berdampak sering terjadinya kesalahan dalam melakukan perhitungan penggajian dikarenakan jumlah jam kerja yang salah terhitung dan pembuatan laporan. Permasalahan yang dimiliki oleh Sparring Game Centre yaitu masih menjalankan usahanya dengan sistem tradisional, masih menggunakan sistem manual dalam perhitungan penggajian, pencatatan akuntansi dan tidak adanya penyusunan laporan keuangan. Hal ini juga menyebabkan tidak dapat mengetahui berapa banyak pengeluaran yang sudah dikeluarkan yang berdampak perusahaan mengalami kerugian disaat akhir periode dan omset yang didapatkan juga tidak dapat berkembang dengan baik.

Menyadari akan besarnya manfaat teknologi informasi yang berkembang saat ini, maka diperlukannya sebuah sistem baru yang harus diterapkan. Oleh karena itu, diusulkan aplikasi berbasis web untuk sparring game centre, yang memiliki fungsionalitas untuk perhitungan jam kerja atau presensi untuk pegawai yang akan menyambung ke sistem penggajian, selain itu juga saya membuat master data pegawai untuk menyimpan data pegawai, ada pula menu transaksi lain yang saya buat yaitu setoran modal awal, prive atau penarikan modal dan Pembebanan. Selain itu, ada jurnal umum, buku kas dan laporan keuangan seperti Neraca Saldo, Laporan Laba Rugi, Laporan perubahan modal dan Arus Kas. Dengan akan diterapkannya aplikasi ini diharapkan dapat membantu mempermudah perhitungan penggajian dan penyusunan laporan akuntansi yang lebih efektif di Sparring Game Centre.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, dapat disimpulkan beberapa masalah.

1. Bagaimana mengelola Biaya Operasional di Sparring game centre?
2. Bagaimana cara mencatat setoran modal awal di Sparring game centre?
3. Bagaimana cara mencatat penarikan modal di Sparring game centre?
4. Bagaimana menangani penggajian di Sparring game centre?
5. Bagaimana menghasilkan jurnal, buku besar serta laporan keuangan di Sparring Game Centre?

1.3 Tujuan

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penulisan Proyek Akhir adalah:

1. Mampu menghasilkan aplikasi untuk mengelola biaya operasional.
2. Mampu menghasilkan aplikasi untuk mencatat setoran modal awal.
3. Mampu menghasilkan aplikasi untuk mencatat penarikan modal.
4. Aplikasi mampu untuk mengelola penggajian pegawai.
5. Aplikasi dapat menghasilkan jurnal, buku besar dan laporan keuangan.

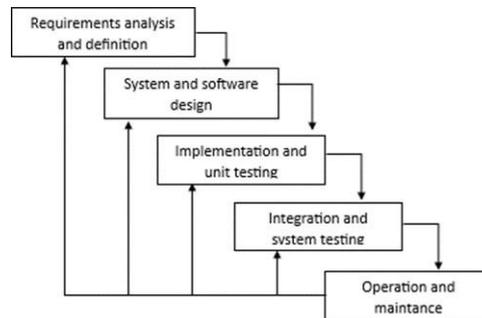
1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dapat berisi:

1. Aplikasi ini hanya menangani pencatatan untuk penggajian, setoran modal dan pembenanan.
2. Aplikasi ini melakukan pencatatan jurnal yang hanya mengambil data dari modul pembelian ditangani oleh Achmad Fauzi, serta modul pendapatan dan penjualan ditangani oleh Andika Hasanudin.
3. Aplikasi ini hanya menangani penyusunan laporan keuangan, berupa laporan laba rugi dan laporan arus kas.
4. Aplikasi tidak menghitung pajak penghasilan.

1.5 Metode Pengerjaan

Dalam membangun system secara keseluruhan perlu dilakukan beberapa tahapan/langkah. Metode pengembangan perangkat lunak dikenal juga dengan istilah *Software Development Life Cycle (SDLC)*. Metode *Waterfall* merupakan metode pengembangan perangkat lunak tertua sebab sifatnya yang natural. Metode *Waterfall* merupakan pendekatan SDLC paling awal yang digunakan untuk pengembangan perangkat lunak. Menurut Ian Sommerville (2011) menjelaskan bahwa ada lima tahapan pada metode *Waterfall*, yakni *Requirements Analysis and Definition, System and Software Design, Implementation and Unit Testing, Integration and System Testing*. Dan *Operation and Maintenance*.



Gambar 1- 1 Metode Pengerjaan

a. Requirements Analysis and Definition Desain

Pengumpulan data dalam tahap ini dilakukan dengan metode pengumpulan data yaitu observasi dan wawancara. Observasi dilakukan dengan membandingkan aplikasi yang sejenis dan melihat proses pelayanan serta transaksi pada aplikasi tersebut. Sedangkan pada bagian wawancara dilakukan analisa proses bisnis dan kebutuhan dari Sparring Game Centre, sehingga disimpulkan proses bisnis dan kebutuhan dari Sparring Game Centre. Tahapan ini akan menghasilkan dokumen user requirement atau kebutuhan secara umum dalam pengelolaan usaha dalam bisang jasa. Dokumen ini akan menjadi salah satu acuan dalam pembangunan sistem.

b. System and Software Design

Pada tahap ini dilakukan proses yang berfokus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antar muka dan prosedur pengkodean. Pada tahap ini akan merancang flowmap sistem yang diusulkan untuk aplikasi yang akan dibangun, serta membuat *use case*, ERD, *class diagram*, dan *sequence diagram* untuk modul ini. Pada tahapan ini akan menghasilkan dokumen perancangan yang akan menjadi acuan dalam tahap selanjutnya.

c. Implementation and Unit Testing

Tahap mengimplementasikan desain ke dalam program perangkat lunak. Perangkat lunak yang digunakan dalam membangun aplikasi adalah *Visual Studio Code* dan XAMPP dimana Bahasa yang digunakan adalah PHP dan

basis data yang digunakan yaitu MySQL dengan *framework CodeIgniter 4* (CI4). Setelah tahap pengkodean selesai maka akan dilakukan pengujian terhadap sistem yang telah dibuat.

d. *Integration and System Testing*

Pada tahap ini, penggabungan bagian *booking*, sistem kasir, pembelian barang, dan laporan keuangan menjadi sebuah sistem. Setelah menjadi sistem lalu diuji untuk di cek untuk memastikan tidak ada kegagalan atau masalah pada *software* yang sedang dibuat.

e. *Operation and Maintenance*

Aplikasi yang telah digunakan oleh *user* pasti akan mengaloi perubahan. perubahan tersebut bisa terjadi karena mengalami kesalahan atau karena dibutuhkannya penambahan fungsional. Oleh karena itu, perlunya pemeliharaan aplikasi secara berkala agar dapat terhindar dari *bug* atau *error*. Tetapi dalam proyek akhir ini, penulis tidak sampai pada tahap ini.

1.6 Jadwal Pengerjaan

Berikut ini merupakan tabel jadwal pengerjaan Proyek Akhir.

Tabel 1- 1 Jadwal Pengerjaan

No.	Keterangan	Tahun 2022			Tahun 2023															
		Oktober	November	Desember	Januari	Februari	Maret	April	Mei	Juni	Juli									
1	Requirements analysis and definition																			
2	System and software design																			
3	Implementation and unit using testing																			
4	Integration and system testing																			
5	Operation and Maintenance																			
6	Dokumentasi																			