

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Laporan keuangan adalah catatan informasi keuangan suatu perusahaan pada suatu periode akuntansi yang dapat digunakan untuk menggambarkan kinerja perusahaan tersebut. Laporan keuangan merupakan bagian dari proses pelaporan keuangan dimana biasanya sering dilakukan audit oleh lembaga pemerintah, akuntan, firma, atau lembaga lainnya dengan tujuan untuk memastikan akurasi dan untuk tujuan pajak, pembiayaan, atau investasi.

Investor dan analis keuangan mengandalkan data keuangan untuk menganalisis kinerja perusahaan dan membuat prediksi tentang arah masa depan harga saham perusahaan. Salah satu sumber terpenting dari data keuangan yang andal dan diaudit adalah laporan tahunan, yang berisi laporan keuangan perusahaan.

Laporan keuangan digunakan oleh investor, analis pasar, dan kreditor untuk mengevaluasi kesehatan keuangan dan potensi pendapatan perusahaan. Tiga laporan keuangan utama adalah neraca, laporan laba rugi, dan laporan arus kas.

Kue Nova adalah perusahaan yang memproduksi roti dan menjualnya ke warung-warung. Usaha ini merupakan usaha turun temurun yang sampai saat ini masih berjalan. Tidak ada batasan dalam memproduksi roti setiap harinya.

Usaha ini memproduksi roti kering dengan berbagai *variant* roti seperti mentega dan bolu empit. Usaha ini juga memiliki 10 karyawan yang bekerja setiap harinya sehingga dapat memproduksi roti dengan cepat dan tepat waktu. Usaha ini terletak di Kota Pringsewu, Lampung.

Di dalam usaha ini, pencatatan atau laporan keuangan masih dilakukan secara manual sehingga pemilik masih sering kesusahaan dalam pencatatan keuangan. Terkadang juga tidak ada sama sekali laporan keuangan yang dibuat sehingga mungkin pemilik sering bingung dari mana uang masuk dan keluar.

Berdasarkan kendala usaha diatas, dapat diusulkan adanya suatu aplikasi berbasis website yang dapat mencatat laporan keuangan agar dapat mempermudah pemilik dalam mencatat semua laporan keuangan. Dengan adanya aplikasi berbasis website ini diharapkan dapat membantu usaha untuk mengurangi kendala yang terjadi pada usaha tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, Adapun rumusan masalah dalam pembuatan Proyek Akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana menghasilkan aplikasi berbasis web yang mampu mengelola keuangan yang baik dan benar
2. Bagaimana menghasilkan aplikasi berbasis web yang mampu mencatat keuangan secara otomatis
3. Bagaimana menghasilkan aplikasi berbasis *web* untuk memfasilitasi jurnal dan buku besar

1.3 Tujuan

Tujuan dari proyek akhir ini adalah untuk menghasilkan sebuah aplikasi berbasis web yang memiliki fungsionalitas sebagai berikut:

1. Menghasilkan aplikasi berbasis web yang mampu mengelola keuangan yang baik dan benar,
2. Menghasilkan aplikasi berbasis web yang mampu mencatat keuangan secara otomatis,
3. Mampu mengelola pembuatan jurnal dan buku besar.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dari proyek akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Ruang lingkup Proyek Akhir ini adalah pembuatan aplikasi laporan keuangan untuk usaha Kue Nova
2. Output berupa laporan keuangan yang otomatis

1.5 Metode Pengerjaan

Metode pengerjaan yang digunakan untuk membangun aplikasi penentuan harga pokok produksi yaitu SDLC (System Development Life Cycle) atau disebut juga Siklus Hidup Pengembangan Sistem adalah sebuah metode yang digunakan untuk mengembangkan sebuah sistem. SDLC adalah sebuah proses logika yang digunakan oleh seorang system analyst untuk mengembangkan sebuah sistem informasi yang melibatkan requirements, validation, training dan pemilik sistem [1]

SDLC memberikan kerangka kerja yang konsisten terhadap tujuan yang diinginkan dalam pembangunan dan pengembangan sistem. Metodologi SDLC dimulai dengan ide – ide yang berasal dari pengguna, melalui studi kelayakan, analisis dan desain sistem, pemograman, pilot testing, implementasi, dan analisis setelah 5 diimplementasikan. Jika pengembangan menginginkan proses pembuatan lebih cepat dengan cara meniadakan satu atau beberapa tahapan maka hasilnya justru sistem yang dibangun akan gagal [1]

1.6 Jadwal Pengerjaan

Berikut adalah jadwal pengerjaan Proyek Akhir: