

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan kebutuhan energi terus berlanjut seiring berjalannya perubahan dalam kebutuhan energi pada masyarakat. PT Pertamina memproduksi produk gas LPG 3 kg untuk memenuhi kebutuhan masyarakat. Gas LPG 3 kg merupakan barang bersubsidi yang dikeluarkan oleh pemerintah untuk masyarakat dengan pendistribusian mulai dari agen dan disalurkan ke pangkalan hingga sampai ke usaha kecil menengah, pengecer, dan rumah tangga. Pangkalan LPG 3 Kg Alex Sutarya merupakan sub agen yang menjual gas LPG 3 kg bersubsidi dari pemerintah. Pangkalan LPG 3 Kg Alex Sutarya berdiri pada tahun 2005 yang beralamat di Kampung Ciketing Selatan RT.003/RW.007 Kelurahan Ciketingudik Kecamatan Bantargebang Kota Bekasi. Perusahaan membeli gas sesuai jadwal pengiriman dari agen yang sudah terjadwal dengan kouta yang telah ditentukan oleh agen. Untuk harga pembelian dari agen sebesar Rp. 16.000 dan untuk harga penjualan sebesar Rp. 18.750 harga jual sudah sesuai HET (Harga eceran tertinggi).

Penerimaan kas dihasilkan dari usaha kecil menengah, pengecer dan rumah tangga yang membeli gas. Gas didistribusikan menggunakan mobil untuk pelanggan yang jaraknya jauh, tetapi jika jaraknya dekat dengan pangkalan, pelanggan dapat datang langsung. Harga jual pada gas jika diantar menggunakan mobil atau datang langsung akan ada perbedaan harga jual dikarenakan adanya biaya ongkos kirim yang dihitung. Pengeluaran kas dihasilkan dari pembelian gas ke agen, peralatan, pembelian perlengkapan, gaji pegawai dan biaya operasional.

Proses transaksi pencatatan penerimaan dan pengeluaran kas di Pangkalan LPG 3 Kg Alex Sutarya masih menggunakan pencatatan manual menggunakan media buku, sehingga bisa terjadi pencatatan keuangan yang tidak akurat dan beresiko kehilangan data. Maka dari itu, perusahaan membutuhkan sistem yang terkomputerisasi agar mempermudah pencatatan transaksi penerimaan dan pengeluaran kas. Maka dibuat aplikasi yang berjudul "Aplikasi Berbasis Web Untuk

Pencatatan Penerimaan dan Pengeluaran Kas Metode Basis Kas.” Dengan adanya aplikasi ini, diharapkan dapat mempermudah pencatatan transaksi penerimaan dan pengeluaran kas untuk Pangkalan LPG 3 Kg Alex Sutarya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dapat diambil rumusan masalah sebagai berikut :

- a. Bagaimana mengelola pencatatan penerimaan kas dan pengeluaran kas dengan metode basis kas di Pangkalan LPG 3 Kg Alex Sutarya?
- b. Bagaimana mengelola pencatatan akuntansi jurnal umum dan buku besar?
- c. Bagaimana menyajikan laporan penerimaan, laporan pengeluaran, laporan daftar stok dan laporan laba rugi?

1.3 Tujuan

Adapun tujuan dari proyek akhir berdasarkan rumusan masalah diatas adalah membuat aplikasi yang dapat :

- a. Mengelola pencatatan penerimaan kas dan pengeluaran kas.
- b. Mengelola pencatatan akuntansi jurnal umum dan buku besar.
- c. Menyajikan laporan penerimaan, laporan pengeluaran, laporan daftar stok dan laporan laba rugi.

1.4 Batasan Masalah

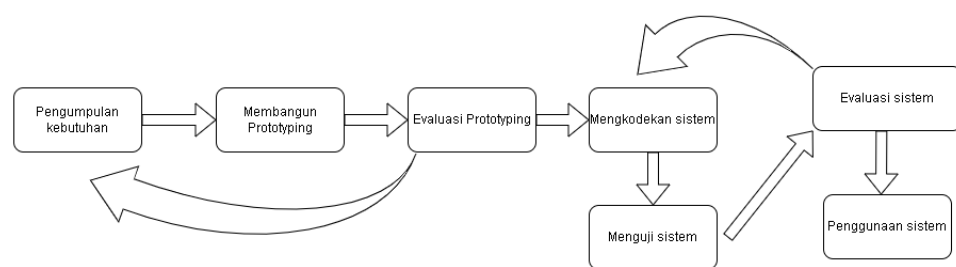
Batasan masalah dapat berisi:

- a. Tidak membuat kartu persediaan hanya, mengelola daftar stok barang.
- b. Penerimaan kas hanya mencatat transaksi dari penjualan tabung gas 3 kg.
- c. Pengeluaran kas hanya mencatat transaksi dari pembelian tabung gas 3 kg dan pengeluaran beban operasional.
- d. Kategori pelanggan terbagi menjadi 3 yaitu UMKM, pengecer dan rumah tangga.
- e. Barang yang digunakan hanya 1 yaitu tabung gas 3 kg.
- f. Buku besar yang digunakan 4 kolom.

- g. Tahap *System Development Life Cycle* sampai tahap pengujian.
- h. Aplikasi ini akan dibangun dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan media penyimpanan data dengan menggunakan *MySQL*.
- i. Tahap pengujian menggunakan metode *black box testing*.

1.5 Metode Pengerjaan

Metode pengerjaan yang digunakan dalam proyek akhir ini adalah metode *System Development Life Cycle* (SDLC) dengan pemodelan *prototyping*. *System Development Life Cycle* (SDLC) adalah proses pembuatan dan perubahan sistem serta model dan metodologi yang digunakan untuk mengembangkan sistem sistem tersebut. SDLC juga merupakan pola untuk mengembangkan sistem perangkat lunak yang terdiri dari tahapan perencanaan, analisis, desain, implementasi, uji coba dan pengelolaan [1]. Metode prototipe adalah metode yang dimulai dari mengumpulkan kebutuhan *user* terhadap perangkat lunak yang akan dibuat. pemodelan ini biasanya menyediakan tampilan dengan simulasi alur perangkat lunak sehingga tampak seperti perangkat lunak yang sudah jadi. Prototipe dievaluasi oleh *user* sampai ditemukan spesifikasi yang sesuai dengan kebutuhan [2]. Tahapan pada metode *prototyping* adalah sebagai berikut :



Gambar 1-1 Metode *prototyping*

a. Pengumpulan kebutuhan

User dan pengembang akan mendefinisikan format seluruh perangkat lunak, mengidentifikasi kebutuhan, dan garis besar sistem yang akan dibuat [3].

b. Membangun *Prototyping*

Membuat perancangan sementara yang berfokus pada penyajian kepada *user* [3].

c. Evaluasi *Prototyping*

Evaluasi dilakukan untuk mengetahui, apakah *prototyping* yang dibangun sudah sesuai dengan kebutuhan atau belum. Jika sudah sesuai maka langkah selanjutnya akan diambil. Jika tidak, *prototyping* direvisi dengan mengulang langkah-langkah sebelumnya [3].

d. Mengkodekan sistem

Pada tahap ini *prototyping* yang sudah disetujui akan dilakukan pengkodean dengan bahasa pemrograman [3].

e. Menguji sistem

Setelah sistem sudah menjadi suatu perangkat lunak yang siap dipakai, kemudian dilakukan proses pengujian. Pengujian dilakukan dengan metode pengujian [3].

f. Evaluasi sistem

User mengevaluasi apakah perangkat lunak yang diinginkan sudah sesuai. Jika sudah, maka proses akan dilanjutkan ke tahap selanjutnya namun jika belum sesuai dengan apa yang diinginkan maka tahapan sebelumnya akan diulang [3].

g. Menggunakan sistem

Perangkat lunak yang telah diuji dan diterima oleh *user* siap digunakan [3].

1.6 Jadwal Pengerjaan

Berikut jadwal pengerjaan untuk mengerjakan proyek akhir.

Tabel 1-1
Jadwal Pengerjaan

Kegiatan	2023												2024																																			
	September				Oktober				November				Desember				Januari				Februari				Maret				April				Mei				Juni				Juli				Agustus			
	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	1	2	3	4				
Analisis																																																
Desain																																																
Pengkodean																																																
Pengujian																																																