

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi pada bidang penjualan *booth* adalah salah satu perkembangan yang paling pesat maju pada saat ini. Terobosan teknologi telah banyak digunakan untuk cara hidup kita dalam bekerja dan beraktivitas. Dalam tahun terakhir perkembangan teknologi pada bidang penjualan *booth* telah menjadi semakin pesat dalam dampak yang menyebar ke berbagai aspek dalam perusahaan. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menggali dan menganalisis perkembangan teknologi dalam bidang penjualan *booth advertising* dengan pendekatan *activity based costing* dalam teknologi serta dampaknya bagi perusahaan.

Booth adalah area atau *stan* yang biasanya digunakan dalam pameran dagang, konferensi, ataupun acara promosi. *Booth* ini biasanya digunakan oleh perusahaan atau individu untuk memamerkan produk, layanan, ataupun informasi tertentu kepada para pengunjung acara, contoh perusahaan yang menyediakan jasa dan penjualan ini yaitu Perusahaan PentaPrima. Perusahaan ini beralamat di jalan Kemang Sari II nomor 18, Jatibening Baru, Kec. Pd. Gede, Kota Bekasi, Jawa Barat 17412. Pelayanan utama PentaPrima adalah pelayanan *booth advertising*. Pelayanan untuk membuat *booth* dan spanduk untuk sebuah *event*, kampanye ataupun market produk yang sedang dipasarkan dimana disesuaikan dengan bentuk periklanan. Menyesuaikan keinginan *klien* dengan konsep *booth* seperti dinding, *banner*, *neon box*, tv led, *display* produk, furniture yang sudah di konsep dalam desain 3d.

Activity based costing (ABC) dapat mengendalikan biaya dengan memberikan informasi tentang aktivitas yang menghasilkan biaya. Metode ini didasarkan pada asumsi bahwa biaya mempunyai penyebab dan penyebab biaya dapat dikelola (Mulyadi, 2006). Aktivitas penetapan biaya berdasarkan aktivitas (ABC)

didefinisikan sebagai sistem metode penetapan biaya yang dilakukan berdasarkan aktivitas yang ada aktivitas dalam suatu perusahaan, sistem ini adalah sistem yang diterapkan berdasarkan prinsip bahwa penyebab timbulnya biaya adalah karena kegiatan perusahaan, sehingga pengalokasian biaya tidak langsung. Adanya penelitian ini menjadi pembeda untuk penelitian sebelumnya, yang dimana penelitian ini berfokus pada *advertising* yang keutamaanya pada penjualan *booth*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dibuat rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengelompokan aktivitas pada harga *booth*?
2. Bagaimana pencatatan pemesanan *booth*?
3. Bagaimana pencatatan akuntansi jurnal dan buku besar?

1.3 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, tujuan dari proyek akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Pengelompokan aktivitas biaya berdasarkan *activity based costing*.
2. Memfasilitasi perusahaan untuk pencatatan pemesanan *booth* secara mudah.
3. Hasil pencatatan akuntansi yang lebih cepat dan efisien.

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, batasan masalah dari proyek akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini akan berfokus pada hasil analisis menggunakan *activity based costing* untuk mempermudah perhitungan perusahaan.
2. Laporan keuangan yang digunakan sebagai acuan untuk pencatatan laporan keuangan pada perusahaan *booth advertising*.
3. Kelompok aktivitas yang di tentukan yaitu kelompok barang dan kelompok jasa.
4. Pembayaran atas pesanan di lakukan satu kali secara tunai.

5. Untuk harga jual perusahaan menetapkan keuntungan 10%.

1.5 Metode Pengerjaan

Dalam tahap ini pengumpulan kebutuhan dilakukan melalui metode studi literatur, observasi, dan wawancara. Dalam metode studi literatur, dilakukan pengumpulan data dengan mengumpulkan informasi dari buku-buku panduan yang didapatkan dari perpustakaan, buku elektronik, dan buku-buku Tugas Akhir sebelumnya. Observasi dengan pengamatan langsung pada perusahaan PentaPrima untuk mendapatkan gambaran secara nyata mengenai lokasi penelitian. Wawancara secara langsung dengan salah satu karyawan di bidang *booth* bernama Damar di perusahaan PentaPrima. Wawancara tersebut dilakukan pada bulan Oktober dan observasi dilakukan pada bulan November.

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

a. Metode Studi Literatur

Jenis penelitian yang digunakan adalah studi literatur. Pendekatan literatur adalah teknik pengumpulan data yang digunakan untuk melacak informasi historis. Literatur merupakan catatan peristiwa lalu yang berbentuk tulisan, gambar, karya seni, atau karya monumental lainnya. Teknik ini digunakan untuk memberikan informasi mengenai penelitian-penelitian empiris yang telah dilakukan mengenai media pembelajaran. Tentang materi pembelajaran yang menggunakan pendekatan moodle untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran[1].

b. Metode Studi Observasi

Observasi adalah pengamatan terhadap suatu objek yang diteliti baik secara langsung maupun tidak langsung untuk memperoleh data yang harus dikumpulkan dalam penelitian[2].

c. Metode Studi Wawancara

Wawancara adalah salah satu teknik pengumpulan dan pencatatan data, informasi atau pendapat yang dilakukan melalui percakapan atau tanya jawab baik langsung maupun tidak langsung. Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu. Percakapan itu dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara (*interviewer*) yang

mengajukan pertanyaan dan terwawancara (*interviewee*) yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu[3].

1.5.2 Metode Pengembangan Sistem

Model paling dasar dari SDLC adalah metode *waterfall* (air terjun). Teknik ini bekerja paling baik dengan pengembangan perangkat lunak yang spesifikasinya tetap konstan. Proses metode *waterfall* bekerja dengan menyelesaikan tugas-tugas sistem secara bertahap. Dari langkah pertama pengembangan sistem, yang dikenal sebagai perencanaan, hingga tahap terakhir, yang dikenal sebagai pemeliharaan, model pengembangan ini mengikuti jalur *linier*. Tahapan berikutnya tidak akan dilaksanakan sebelum tahapan sebelumnya selesai dilaksanakan dan tidak bisa kembali atau mengulang ke tahap sebelumnya[4].

Waterfall terdapat beberapa tahapan sebagai berikut:

a. Analisis Kebutuhan

Berawal dari tahapan menjabarkan terhadap sebuah sistem yang kemudian akan dirancang sesuai seperti apa dibutuhkan oleh rancangan sistem tersebut, seperti kebutuhan dari analisis *hardware*, *software*, dan juga kepentingan proses, *input* maupun *output* dan analisis kepentingan data dan proses pengumpulan sebuah data.

b. Desain dan Perancangan

Tahapan setelah analisis yang telah ditentukan sebelumnya secara keseluruhan berdasarkan kebutuhan yang kemudian melakukan proses desain sistem yang kemudian akan diterapkan, dengan menggunakan *Unified Modelling Language* (UML) sebagai desain sebuah *software*. UML yang digunakan seperti *Use Case Diagram* dan *Activity Diagram*.

c. Coding

Tahapan *coding* ini disesuaikan dengan kebutuhan pembuatan sistem informasi yang akan diterapkan dengan memanfaatkan bahasa pemrograman *Hypertext Preprocessor* (PHP).

d. Pengujian

Pemeriksaan program yang telah direncanakan dan dipersatukan kemudian menguji program tersebut apakah sudah siap dan sesuai dengan kebutuhan yang awalnya telah direncanakan [5].

1.6 Jadwal Pengerjaan

Berikut ini jadwal pengerjaan untuk proyek akhir.

Tabel 1.1 jadwal pengerjaan

KEGIATAN	OKTOBER	NOVEMBER	DESEMBER	JANUARI	FEBRUARI	MARET	APRIL	MEI	JUNI	JULI	AGUSTUS
	2023			2024							
ANALYSIS	■	■	■								
DESIGN			■	■	■	■	■	■	■	■	■
CODING				■	■	■	■	■	■	■	■
TESTING				■	■	■	■	■	■	■	■