

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Biro jasa adalah layanan yang menawarkan untuk membantu mengurus surat penting. Karena ada beberapa masyarakat yang masih belum paham mengenai alasan membayar pajak kendaraan. Biro jasa ini sangat bermanfaat untuk perusahaan maupun individu. Kendaraan merupakan sarana angkut yang terdiri atas kendaraan bermotor dan ada juga yang tidak bermotor. STNK (Surat Tanda Nomor Kendaraan) adalah tanda bukti pengesahan kendaraan bermotor dan kepemilikan yang sah. Data keuangan pada biro jasa STNK yaitu mencatat aliran kas masuk dan keluar dari kegiatan operasional biro jasa STNK [1].

Biro Jasa STNK Cepat adalah bidang usaha yang bergerak pada layanan jasa untuk pengurusan dokumen kendaraan yang berlokasi di Jl. Raya Banjaran Arjasari, Kabupaten Bandung. Biro Jasa STNK Cepat memiliki 2 pegawai dengan tugasnya masing – masing. Untuk proses transaksi pembayaran pada biro jasa ini masih menggunakan sistem manual yang dimana sistem pencatatan menggunakan buku untuk semua transaksi. Setiap penghasilan yang diterima tentunya berbeda di setiap harinya terkadang ada pelanggan dan terkadang juga tidak ada pelanggan. Namun, jika ramai per hari bisa sampai 10 transaksi atau 15 transaksi. Jenis transaksi terbanyak ialah perpanjangan pajak tahunan dan 5 tahunan, namun perusahaan ini bisa juga menerima membuat sim motor maupun mobil.

Rata – rata waktu pengurusan tergantung pada jenis layanan bisa sampai 2 jam ataupun sehari, namun untuk layanan pengurusan Bea Balik Nama (BBN) dan Mutasi untuk durasi pengurusan bisa sampai 1 bulan. Selain

pengurusan STNK, perusahaan juga menawarkan layanan tambahan seperti pengurusan pembuatan Surat Izin Mengemudi (SIM) motor dan mobil. Sebagian besar pelanggan perusahaan adalah pelanggan tetap, dengan persentase yang terus meningkat setiap tahun terlihat dari buku pencatatan yang dimiliki perusahaan. Untuk proses transaksi pembayaran pada biro jasa ini masih menggunakan sistem manual yang dimana sistem pencatatan menggunakan buku untuk semua transaksi.

Berdasarkan permasalahan yang telah diidentifikasi, proyek akhir ini bertujuan untuk mengembangkan solusi yang dapat membantu perusahaan membuat sistem baru yang dapat mempercepat waktu pengurusan administrasi dengan lebih baik.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dijelaskan diatas, maka dapat diambil rumusan sebagai berikut:

- a. Bagaimana pencatatan penerimaan kas menggunakan metode *cash basis* pada Biro Jasa STNK Cepat?
- b. Bagaimana pencatatan pengeluaran kas menggunakan metode *cash basis* pada Biro Jasa STNK Cepat?
- c. Bagaimana menampilkan jurnal umum, buku besar, dan laporan laba rugi?

1.3 Tujuan

Tujuan dari rumusan masalah di atas yaitu membuat aplikasi yang dapat :

- a. Mengelola pencatatan penerimaan kas menggunakan metode *cash basis* pada Biro Jasa STNK Cepat.
- b. Mengelola pencatatan pengeluaran kas menggunakan metode *cash basis* pada Biro Jasa STNK Cepat.
- c. Menghasilkan jurnal umum, buku besar, dan laporan laba rugi pada Biro Jasa STNK Cepat.

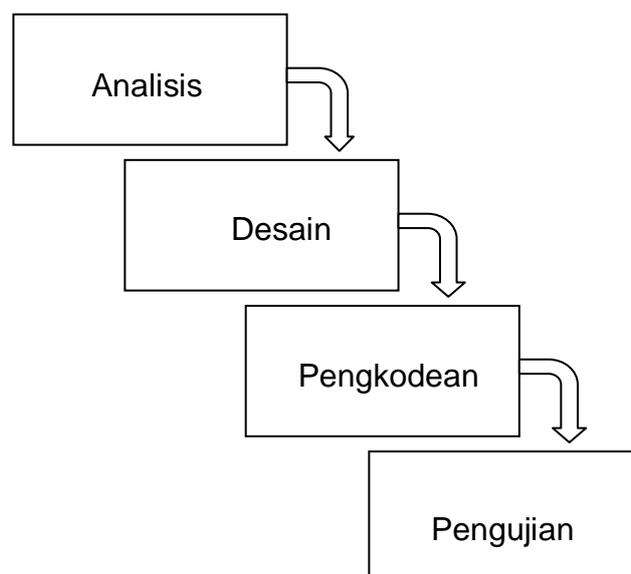
1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah proyek akhir ini sebagai berikut:

- a. Metode yang digunakan dalam perancangan perangkat lunak proyek akhir ini menggunakan SDLC dengan model *waterfall* dan hanya sampai pada tahap pengujian.
- b. Pengujian aplikasi menggunakan metode *black box testing*.

1.5 Metode Pengerjaan

Metode yang digunakan dalam pembuatan proyek akhir ini adalah metode *System Development Life Cycle* (SDLC). Model SDLC yang akan digunakan adalah model air terjun (*waterfall*). Model air terjun ini menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau berurutan dimulai dari tahapan-tahapan model *waterfall* (Rosa A.S dan M. Shalahudin:2013:29) [2] sebagai berikut :



Gambar 1-1 Model *Waterfall*

a. Analisis

Pada tahap ini harus mengumpulkan data dengan cara melakukan wawancara, *observasi*, *survei* pada pihak Biro Jasa STNK. Lalu mengamati setiap informasi yang diberikan.

b. Desain

Proses perancangan desain aplikasi berguna untuk memberikan gambaran terkait aplikasi yang akan dikerjakan. Fokusnya meliputi struktur data, arsitektur perangkat lunak, dan representasi antarmuka.

c. Pengkodean

Desain harus ditranslasikan ke dalam program perangkat lunak agar menjadi kumpulan kode bahasa pemrograman.

d. Pengujian

Pengujian fokus pada perangkat lunak secara fungsional untuk memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Hal ini dilakukan untuk memastikan output yang dihasilkan sesuai yang diinginkan.

1.6 Jadwal Pengerjaan

Tabel 1-1 Jadwal Pengerjaan

Kegiatan	2023												2024																															
	Oktober				November				Desember				Januari			Februari			Maret			April			Mei			Juni			Juli			Agustus			September							
	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 Kebutuhan Perangkat Lunak	■	■	■	■																																								
Desain					■	■	■	■	■	■	■	■																																
Pembuatan Kode Program													■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■																
Pengujian																																												