

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

UMKM (Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah) memegang peranan penting dalam perekonomian Indonesia, menurut data dari Kementerian Koperasi dan UKM, UMKM berkontribusi sebesar 61% terhadap PDB dan menyerap 97% tenaga kerja [1]. Di era yang serba digital, masih banyak pelaku usaha yang menggunakan metode tradisional dalam mengelola keuangan, riset OCBC Indonesia dalam *Business Fitness Index* pada tahun 2023 menunjukkan bahwa 80% pelaku usaha Indonesia masih mencatat keuangan dan stok bisnis mereka secara manual [2].

Kurangnya pengetahuan dan pemahaman para pelaku bisnis dalam penyusunan laporan keuangan termasuk melakukan pencatatan merupakan hal yang kompleks [3]. Mayoritas usaha mikro kecil dan menengah (UMKM) belum terbiasa dengan manajemen keuangan, terutama dalam hal penggunaan aplikasi pembukuan sederhana, faktor penyebabnya adalah ketidaktahuan dan ketidakmampuan menggunakan sumber daya [4]. Keberlanjutan usaha UMKM sangat bergantung pada pengelolaan persediaan yang optimal [5]. Jika persediaan tidak dikelola dengan baik, UMKM berisiko mengalami kerugian signifikan secara finansial [5].

Untuk menjawab tantangan tersebut, dikembangkanlah aplikasi berbasis *web* yang bersifat edukatif sebagai simulasi pencatatan transaksi keuangan digital. Aplikasi ini difokuskan pada UMKM perusahaan dagang yang paling umum ditemukan di masyarakat, yaitu toko sembako. Aplikasi ini mencakup fitur-fitur pencatatan pembelian, pengelolaan stok barang, penyusunan jurnal umum, buku besar, dan neraca saldo.

Aplikasi ini dikembangkan sebagai media simulasi dalam proses pembelajaran akuntansi mahasiswa. Dengan menggunakan studi kasus toko sembako sebagai representasi UMKM perusahaan dagang, mahasiswa dapat memahami praktik nyata pencatatan dan pengelolaan transaksi keuangan secara sistematis dan berbasis teknologi.

Melalui aplikasi ini, mahasiswa program studi akuntansi diajak mempraktikkan alur akuntansi perusahaan dagang secara digital. Simulasi mulai dari pencatatan pembelian, pengelolaan persediaan, hingga penyusunan laporan keuangan ini bertujuan meningkatkan pemahaman akuntansi secara aplikatif, sehingga mahasiswa tidak hanya memahami teori, tetapi juga memperoleh pengalaman praktis dalam penerapannya.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam pembuatan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

- 1) Bagaimana cara mengelola data COA;?
- 2) Bagaimana cara mengelola data pegawai;?
- 3) Bagaimana cara mengelola data kategori barang;?
- 4) Bagaimana cara mengelola data barang;?
- 5) Bagaimana cara mengelola data *supplier*;?
- 6) Bagaimana cara mengelola pembelian barang dagang;?
- 7) Bagaimana cara mengelola stok barang dagang;?
- 8) Bagaimana cara menghasilkan jurnal umum;?
- 9) Bagaimana cara menghasilkan buku besar;?
- 10) Bagaimana cara menghasilkan neraca saldo?.

1.3 Tujuan

Adapun tujuan dari pembuatan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

- 1) Membuat aplikasi yang mampu mengelola *master data* COA;
- 2) Membuat aplikasi yang mampu mengelola *master data* pegawai;
- 3) Membuat aplikasi yang mampu mengelola *master data* kategori barang;
- 4) Membuat aplikasi yang mampu mengelola *master data* barang;
- 5) Membuat aplikasi yang mampu mengelola *master data supplier*;
- 6) Membuat aplikasi yang mampu mengelola pembelian barang dagang;
- 7) Membuat aplikasi yang mampu mengelola stok barang dagang;
- 8) Memiliki fitur *generate* laporan keuangan yang menghasilkan jurnal umum;
- 9) Memiliki fitur *generate* laporan keuangan yang menghasilkan buku besar;
- 10) Memiliki fitur *generate* laporan keuangan yang menghasilkan neraca saldo.

1.4 Batasan

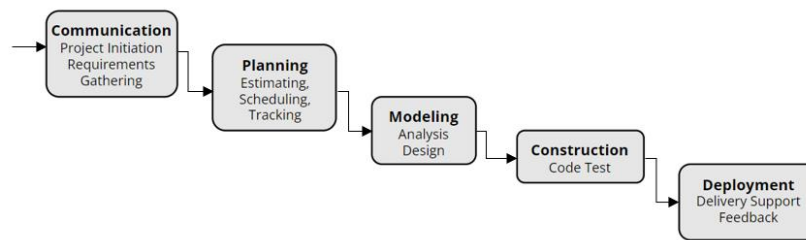
Batasan masalah dari tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

- 1) Aplikasi ini berfokus untuk menghasilkan jurnal umum dengan metode perpetual;
- 2) Aplikasi ini berfokus untuk menghasilkan buku besar;
- 3) Aplikasi ini berfokus untuk menghasilkan neraca saldo;
- 4) Aplikasi ini tidak menangani perhitungan pajak;
- 5) Aplikasi ini digunakan sebagai media simulasi untuk mendukung pembelajaran materi perkuliahan, khususnya dalam memahami prinsip-prinsip akuntansi;
- 6) Aplikasi ini hanya berfokus pada pembelian barang dagang, pengelolaan persediaan barang dagang, jurnal umum, buku besar, dan neraca saldo.

Untuk penjualan barang dagang, pengelolaan beban operasional, presensi, penggajian, penyusutan aset, laporan laba rugi, laporan perubahan modal, dan laporan neraca ditangani oleh Muhammad Faiz Arrasyid.

1.5 Metodologi

Metode pengembangan yang digunakan pada tugas akhir ini adalah *System Development Life Cycle (SDLC)* dengan model *Waterfall*. Metode ini memiliki alur pengembangan berurutan sebagai berikut [6] :



Gambar 1. 1 Model Waterfall

- 1) *Communication (Project Initiation & Recruitment Gathering)*
Langkah pertama dimulai dengan berkomunikasi dengan konsumen/pengguna, tahap awal ini sangat penting karena berkaitan dengan pengumpulan informasi mengenai kebutuhan konsumen/pengguna [6].
- 2) *Planning (Estimating Scheduling Tracking)*
Setelah proses komunikasi, langkah berikutnya adalah menyusun rencana pengembangan *software*, mencakup tugas-tugas teknis yang akan dilaksanakan, potensi risiko, sumber daya yang dibutuhkan, hasil yang ingin dicapai, serta jadwal pengerjaan [6].
- 3) *Modeling (Analysis Design)*
Proses pemodelan ini bertujuan untuk menerjemahkan kebutuhan menjadi desain perangkat lunak yang dapat diperkirakan sebelum tahap *coding* [6]. Fokus utamanya meliputi perancangan struktur data, arsitektur *software*, representasi antarmuka, serta detail prosedural seperti algoritma [6].
- 4) *Construction (Code Test)*
Tahap konstruksi dalam pengembangan *software* dimulai dengan proses penulisan kode, kode ini merupakan hasil penerjemahan dari desain yang telah dibuat sebelumnya [6]. Setelah kode selesai, tahap selanjutnya adalah pengujian untuk memastikan bahwa kode tersebut berfungsi dengan benar dan tidak terdapat kesalahan, tahap konstruksi ini merupakan tahap yang paling intensif dalam penggunaan komputer [6].

5) *Deployment (Delivery Support Feedback)*

Tahapan ini merupakan tahap terakhir dalam pembuatan sebuah program atau sistem [6]. Setelah melakukan analisis, desain, dan pengkodean, sistem yang telah selesai akan digunakan oleh pengguna [6]. Untuk menjaga kinerja *software* agar tetap optimal sesuai kebutuhan pengguna, perawatan berkala harus dilakukan secara teratur [6].

1.6 Jadwal Pengerjaan

Berikut merupakan jadwal tabel pengerjaan penulis dalam satuan bulanan.

Tabel 1. 1 Jadwal Pengerjaan

Keterangan	2024				2025					
	September	Oktober	November	Desember	Januari	Februari	Maret	April	Mei	Juni
<i>Communication</i>										
<i>Planning</i>										
<i>Modeling</i>										
<i>Construction</i>										
<i>Deployment</i>										

Tabel 1.1 menunjukkan jadwal pengerjaan tugas yang dilakukan oleh penulis berdasarkan tahapan dalam metode pengembangan perangkat lunak. Setiap aktivitas diuraikan dalam lima fase utama, yaitu *Communication*, *Planning*, *Modeling*, *Construction*, dan *Deployment*. Tabel ini disusun dalam satuan waktu bulanan, dimulai dari bulan September 2024 hingga Juni 2025. Warna abu-abu pada tabel menunjukkan bulan-bulan aktif di mana aktivitas tersebut dilaksanakan. Dengan adanya tabel ini, pembaca dapat memahami alur waktu pengerjaan tugas secara terstruktur dan sistematis.