

## BAB 1

### PENDAHULUAN

---

#### 1.1 Latar Belakang

Kontraktor atau Penyedia Jasa Pelaksana Konstruksi (PJPK) adalah suatu badan hukum atau perorangan yang dipercaya untuk melaksanakan pekerjaan proyek sesuai dengan keahlian yang ditawarkan. Perusahaan kontraktor tumbuh semakin banyak di kalangan masyarakat, seiring dengan perkembangan zaman usaha kontraktor menguasai beberapa bidang seperti konstruksi bangunan, penyediaan alat listrik, pengadaan kendaraan, hingga tata lingkungan kota.

Menurut Ervianto (2002) definisi perusahaan kontraktor adalah orang atau badan usaha yang menerima pekerjaan dan melaksanakan pekerjaan sesuai yang ditetapkan gambar rencana, peraturan dan syarat-syarat yang ditetapkan. Kontraktor dapat berupa perusahaan perorangan yang berbadan hukum atau atau sebuah badan hukum yang bergerak dalam bidang pelaksanaan pekerjaan [1].

PT Malibu Lancar Abadi adalah sebuah perusahaan kontraktor yang bergerak dalam pengadaan barang maupun kendaraan dan konstruksi bangunan. PT Malibu Lancar Abadi berdiri pada tahun 2005 dan bertempat di Jakarta Selatan. Pada tahun 2014 PT Malibu memiliki lima pegawai yang bertanggung jawab sebagai kepala proyek atau *staf ahli, site engineer, quality and quantity engineer* dan kepala pelaksana.

PT Malibu Lancar Abadi menerima pesanan pekerjaan untuk daerah Jakarta dan sekitarnya. Sampai saat ini PT Malibu masih menggunakan Microsoft Excel untuk menghitung dan menyimpan data anggaran dan realisasi anggaran pada suatu kontrak kerja. Pembuatan anggaran dilakukan berdasarkan permintaan dari pemilik proyek yang dihitung di kantor PT Malibu. Penganggaran dilakukan setelah kontrak kerja disetujui, lamanya pembuatan anggaran rata-rata berkisar sekitar satu minggu hingga anggaran disetujui oleh kedua belah pihak.

PT Malibu menangani tiga sampai lima proyek dalam satu bulan dengan rata-rata pendapatan adalah 25% dari biaya yang dianggarkan. Total anggaran dalam satu proyek biasanya di atas 10.000.000 rupiah. Banyaknya jumlah proyek yang ditangani PT Malibu menimbulkan masalah terhadap pengendalian anggaran yang ada. Misalnya pengeluaran yang harusnya dicatat dalam proyek a tercatat dalam proyek b, masalah lainnya ketika terjadi kenaikan harga pada barang. Pencatatan harga dilakukan berdasarkan anggaran yang telah dibuat sebelumnya bukan pada harga barang yang terbaru dikarenakan masih adanya pendapatan dari proses *mark up* harga barang. Pencatatan pendapatan seringkali berbeda dengan pencatatan yang telah dilakukan.

Perbedaan antara pendapatan asli dengan pencatatan yang telah dilakukan membuat kebingungan pada pihak PT Malibu pada saat membaca laporan realisasi anggaran, sering menimbulkan ketidakcocokan dalam laporan laba rugi perusahaan. PT Malibu masih belum menggunakan pencatatan akuntansi untuk laporan laba rugi yang dibuat sehingga sering terjadi perbedaan antara pencatatan dan realisasi yang ada. Dengan menambahkan pencatatan akuntansi akan membantu untuk pencatatan transaksi yang terdapat pada PT Malibu sehingga laporan laba rugi akan sesuai dengan realisasi yang ada.

Dengan demikian, dibutuhkan metode perhitungan untuk anggaran dan realisasi anggaran selama satu periode kerja, sehingga dapat diketahui berapa jumlah barang yang dibeli dan berapa jumlah barang yang telah terpakai, serta sisa barang pada akhir proyek, oleh karena itu pemilik dapat mengetahui dan membandingkan anggaran yang telah dibuat serta realisasi kegiatan yang berlangsung selama satu periode kerja dengan laporan laba rugi yang sesuai.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka diperlukan sebuah aplikasi yang dapat menyajikan anggaran kontrak kerja selama satu periode kerja dan laporan atas realisasi anggarannya.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan PT Malibu Lancar Abadi dirumuskan sebagai berikut.

- a. Bagaimana membuat anggaran pada suatu kontrak kerja?
- b. Bagaimana melaksanakan pengontrolan terhadap anggaran yang telah dibuat?
- c. Bagaimana menyajikan laporan laba/rugi pada suatu kontrak kerja?

## 1.3 Tujuan

Dengan rumusan masalah yang ada maka tujuan pembuatan proyek akhir ini, adalah membuat aplikasi yang dapat.

- a. Membuat dan menyimpan anggaran selama satu periode.
- b. Melakukan pengontrolan terhadap anggaran pada proyek yang berjalan.
- c. Membuat laporan laba/rugi pada suatu kontrak kerja.

## 1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah yang terdapat dalam aplikasi ini, antara lain sebagai berikut.

- a. Pencatatan rencana anggaran berdasarkan permintaan pemilik proyek.
- b. Proyek akhir ini hanya sampai tahap implementasi pada siklus sistem *development life cycle*.
- c. Periode pembuatan anggaran ditetapkan selama satu proyek kerja berjalan.
- d. Anggaran internal berjumlah 80% dari total anggaran external yang telah dibuat.
- e. Hanya menggunakan beban gaji, beban pemakaian bahan baku, beban pajak untuk menghitung laporan laba rugi.

- f. Pendapatan perusahaan diperoleh ketika kontrak selesai ataupun ketika kontrak sedang berjalan.
- g. Pencatatan akuntansi pada sistem menggunakan basis kas.

## 1.5 Definisi Operasional

Definisi operasional untuk proyek akhir ini antara lain sebagai berikut.

- a. Penganggaran kontrak kerja

Penganggaran kontrak kerja adalah kegiatan untuk membuat rencana pengelolaan keuangan dalam kontrak proyek yang telah disepakati. Penganggaran meliputi rencana pembelian material dan penggajian setiap pegawai yang terlibat dalam kontrak kerja tersebut.

- b. Realisasi anggaran kontrak kerja

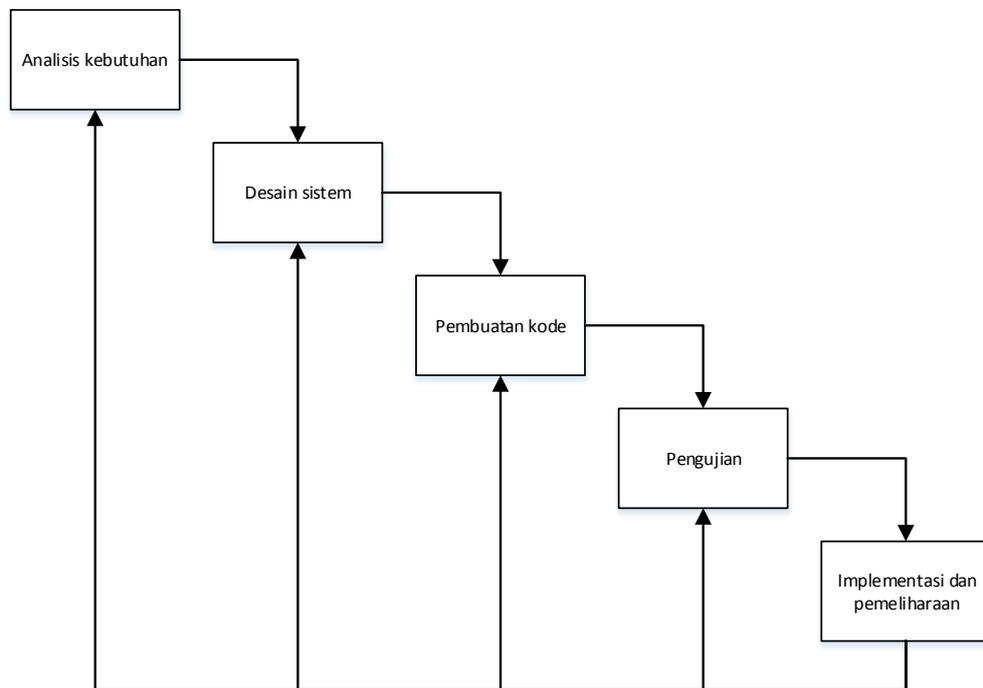
Realisasi anggaran kontrak kerja adalah kegiatan pelaksanaan sebuah kontrak kerja berdasarkan perencanaan yang telah dibuat sebelumnya.

- c. Aplikasi Berbasis web

Aplikasi berbasis web adalah suatu aplikasi yang diakses menggunakan web browser melalui suatu jaringan internet atau intranet. Jadi terdapat komponen untuk menjalankan aplikasi web, yaitu web *client*, web *server* dan jaringan.

## 1.6 Metode Pengerjaan

Metode yang digunakan dalam pengerjaan proyek akhir ini adalah dengan menggunakan metode *waterfall* pada tahap *System Development Life Cycle* (SDLC) berdasarkan Raymond McLeod. SDLC adalah siklus hidup yang memiliki lima fase yaitu perencanaan, analisis, perancangan, implementasi dan tahap menggunakan sistem. Secara garis besar metode *waterfall* mempunyai langkah-langkah yaitu analisis kebutuhan, desain sistem, pembuatan kode, pengujian, serta implementasi dan pemeliharaan [2].



**Gambar 1-1**  
**Metode *Waterfall***

a. Analisis kebutuhan

Proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara intensif untuk memesifikasikan kebutuhan perangkat lunak agar dapat dipahami perangkat lunak seperti apa yang dibutuhkan oleh *user*. Dalam tahap ini dilakukan pengumpulan data yang dibutuhkan dengan cara melakukan pengamatan dan wawancara langsung dengan staf dari PT Malibu Lancar Abadi. Wawancara dan pengamatan yang dilakukan untuk mendapatkan data yang dibutuhkan secara langsung dan mempelajari dokumen-dokumen terkait yang dibutuhkan untuk membangun sistem yang nantinya digambarkan dengan *flowchart* sehingga memudahkan untuk tahap berikutnya.

b. Desain sistem

Desain perangkat lunak adalah proses multistep yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak. Dalam tahap ini menerjemahkan data dan gambar kebutuhan dalam rancangan fungsionalitas yang didapat dari tahap

pertama. Pemodelan aplikasi menggunakan *Unified Modeling Language* (UML) dan perancangan basis data menggunakan *Entity Relationship Diagram* (ERD). *Web* dirancang berisi menu-menu yang mudah dimengerti oleh pengguna *web* tersebut.

c. Pembuatan kode

Desain harus ditranslasikan ke dalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain. Aplikasi yang akan dibangun adalah aplikasi berbasis *web* dengan menggunakan *framework* CodeIgniter, bahasa pemrograman PHP, dan *database management sistem* dengan menggunakan MySQL.

d. Pengujian

Pada tahap ini dilakukan kegiatan mengevaluasi fungsionalitas sistem yang telah dibuat. Evaluasi dilakukan untuk memastikan fungsionalitas berjalan berdasarkan kebutuhan yang sudah didefinisikan sebelumnya. Tahap pengujian ini bertujuan untuk mengetahui respon pengguna saat mengoperasikan *web* perhitungan Anggaran dan Realisasi Anggaran menggunakan kuisisioner yang telah disediakan. Pengujian dilakukan dengan menggunakan *black box testing*.

e. Implementasi dan pemeliharaan

Implementasi adalah tahap penerapan program yang telah selesai dikoding. Pemeliharaan perangkat lunak berlaku setiap langkah-langkah yang terdapat pada siklus untuk program yang sudah ada. Pada tahap ini proses pemrograman tidak dilakukan.

## 1.7 Jadwal Pengerjaan

**Tabel 1-1**  
Jadwal Pengerjaan Proyek Akhir

bulan	Februari				Maret				April				Mei			
minggu	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
analisis kebutuhan	■	■	■	■												
desain sistem					■	■	■	■								
pembuatan kode									■	■	■	■	■	■	■	■
pengujian															■	■
dokumentasi	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■