

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Program Kemitraan dan Bina Lingkungan (PKBL) adalah suatu bentuk tanggung jawab sosial Badan Usaha Milik Negara (BUMN) kepada perusahaan dan masyarakat ekonomi lemah. Setiap BUMN yang melaksanakan PKBL disebut BUMN Pembina wajib membentuk organisasi yang khusus mengelola PKBL yang disebut unit PKBL. Karakteristik unit Program Kemitraan dan Bina Lingkungan (PKBL) BUMN pada dasarnya sama dengan organisasi nirlaba. PKBL diselenggarakan melalui dua macam kegiatan utama, yaitu Program Kemitraan dan Program Bina Lingkungan. Kedua program tersebut memiliki sumber dana dengan memanfaatkan penyisihan laba BUMN.

PT. ABC merupakan badan usaha milik negara yang menghasilkan produk-produk di bidang elektronika dan prasarana untuk industri telekomunikasi. PT. ABC memiliki unit khusus yang disebut Program kemitraan. Terdapat tiga sektor pengembangan mitra binaan yang ditargetkan oleh Program Kemitraan PT. ABC, diantaranya sektor permodalan, sektor manajemen, dan sektor pemasaran. Sektor permodalan Program Kemitraan PT.ABC memberikan pinjaman dana untuk memperkuat modal dari mitra binaan agar menambah kemampuan produksi dan daya saing. Sektor manajemen memberikan pembinaan yang berupa pelatihan manajemen keuangan atau pemasaran agar dapat mengelola modal yang telah diberikan Program Kemitraan PT.ABC. Sektor pemasaran memberikan kesempatan kepada mitra binaan untuk mengikuti pameran-pameran yang bertaraf lokal maupun nasional.

Program Kemitraan PT.ABC telah menyalurkan 262 kali dana pinjaman yang dikelola sebagai dana pembinaan dengan total sebesar Rp.6.463.855.000. Sampai tahun 2015 mitra yang dibina terdiri dari 97% mitra usaha kecil dan 3% mitra koperasi dari total 236 mitra yang dibina. Mitra binaan tersebut yang masih aktif 128 mitra

binaan yang terdiri dari 98% mitra usaha kecil dan 2% mitra koperasi. Mitra binaan yang telah selesai masa pembinaannya sebanyak 108 mitra binaan.

Program kemitraan setiap awal tahun menyusun Rencana Kerja dan Anggaran (RKA) yang digunakan sebagai pedoman dalam pelaksanaan realisasi program kemitraan. Pengelolaan anggaran adalah proses utama dalam perencanaan kuantitatif program kemitraan untuk menjawab berapa besar dana yang harus disediakan untuk satu program pembinaan kepada mitra binaan. Pada tahun 2015 PT. ABC mengalokasikan dana untuk anggaran program kemitraan sebesar Rp.536.000.000. Dana yang terserap mencapai Rp. 1.112.764.395 atau 208% dari dana yang dianggarkan.

PT. ABC hingga sekarang melakukan proses penyusunan anggaran, pembuatan jurnal, buku besar, serta laporan anggaran dan realisasi menggunakan *Microsoft Excel*. Proses pengelolaan anggaran dan realisasi program tersebut menyebabkan pihak perusahaan mengalami kendala dalam mengelola anggaran dan realisasi, karena bisa terjadi kesalahan perhitungan dalam pencatatan laporan secara manual. Unit kemitraan juga mengalami kendala dalam membandingkan antara anggaran dengan realisasi anggaran tiap tahunnya, sehingga kurangnya informasi untuk dijadikan bahan pengambilan keputusan dalam penganggaran tahun berikutnya.

Permasalahan pencatatan akuntansi bisa diatasi dengan menggunakan aplikasi akuntansi. Pencatatan akuntansi menggunakan aplikasi memberikan manfaat untuk menghindari kesalahan perhitungan, menyediakan basis data untuk menampung data akuntansi dengan jumlah yang banyak, dan menghasilkan laporan akuntansi yang akurat karena pengelolaan data akuntansi dilakukan otomatis oleh sistem. Situs *web* capterra.com melakukan survey kepada 500 perusahaan tentang pengaruh aplikasi akuntansi terhadap masalah keuangan yang terjadi di perusahaan. Survey tersebut menyatakan bahwa 54% pengguna mengalami penurunan masalah keuangan setelah menggunakan aplikasi akuntansi. 32% pengguna menyatakan bahwa aplikasi tidak berdampak pada kondisi keuangan perusahaan, sedangkan 14% mengalami peningkatan masalah keuangan [3].

Aplikasi akuntansi memiliki peranan penting untuk mengendalikan kondisi keuangan perusahaan. Berdasarkan hal-hal tersebut, perlu dibangun aplikasi yang dapat mengelola anggaran, melakukan sistem pengendalian terhadap realisasi anggaran, menangani transaksi penerimaan dan pengeluaran kas yang terjadi dalam program kemitraan, dan menampilkan transaksi tersebut ke dalam jurnal, buku besar, serta menghasilkan laporan perbandingan anggaran dan realisasi tiap tahun.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, adapun rumusan masalah adalah sebagai berikut.

- a. Bagaimana mengelola anggaran, realisasi anggaran, dan realokasi anggaran program kemitraan?
- b. Bagaimana menampilkan catatan akuntansi berupa jurnal umum dan buku besar transaksi dari penerimaan dan pengeluaran kas?
- c. Bagaimana menyajikan laporan penerimaan dan pengeluaran kas, laporan anggaran dan realisasi per tahun, laporan realisasi anggaran per wilayah, serta grafik perbandingan antara anggaran dan realisasi anggaran setiap tahun?

1.3 Tujuan

Tujuan pembuatan aplikasi adalah sebagai berikut.

- a. Dapat mengelola anggaran, realisasi anggaran, dan realokasi anggaran pada Program Kemitraan,
- b. Dapat menampilkan catatan akuntansi berupa jurnal umum dan buku besar untuk transaksi penerimaan dan pengeluaran kas,
- c. Dapat menyajikan laporan penerimaan dan pengeluaran kas, laporan anggaran dan realisasi per tahun, laporan realisasi anggaran per wilayah, serta grafik perbandingan antara anggaran dan realisasi anggaran setiap tahun.

1.4 Batasan Masalah

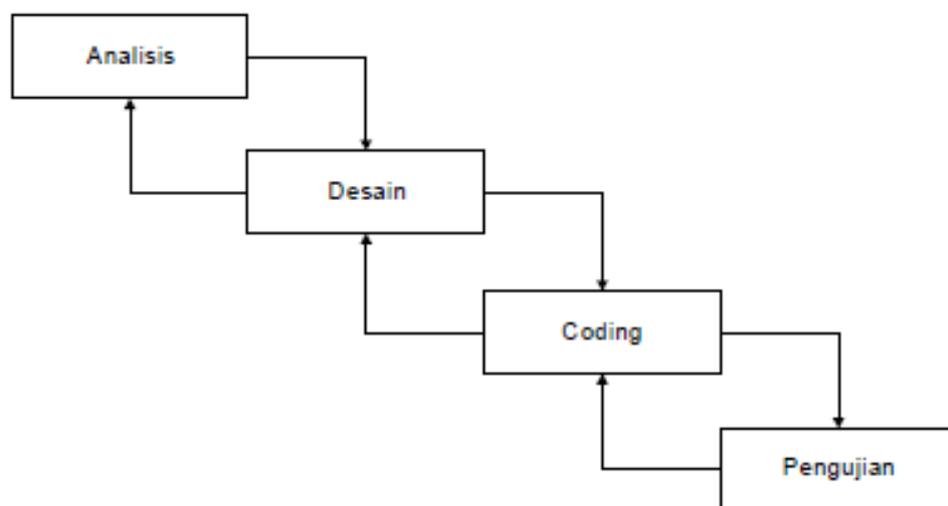
Batasan masalah pada aplikasi ini adalah sebagai berikut.

- a. Aplikasi ini tidak menghitung pajak,
- b. Metode pencatatan transaksi penerimaan dan pengeluaran kas menggunakan metode akrual basis,

- c. Aplikasi ini tidak menangani penerimaan belum teridentifikasi, pengembalian kelebihan angsuran dan lebih bayar pokok,
- d. Aplikasi ini menggunakan metode pemrograman berorientasi objek,
- e. Pembuatan aplikasi menggunakan bahasa pemrograman skrip *PHP* dengan *framework CodeIgniter* dan sistem manajemen basis data *MySQL*.

1.5 Metode Pengerjaan

Metodologi yang digunakan dalam pengembangan aplikasi adalah metode berbasis objek. Proses pengembangan menggunakan *Software Development Life Cycle (SDLC)* dengan model waterfall. Tahapan dari proses pengembangan *SDLC* dapat dilihat pada gambar 1-1.[1]



Gambar 1-1
Metode Waterfall

a. Analisis

Proses analisis dilakukan untuk mengidentifikasi sistem yang dibutuhkan user. Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak pada tahap ini perlu didokumentasikan dengan menggunakan pemodelan objek dalam bentuk *Unified Modelling Language (UML)*. Pemodelan objek pada tahap ini menggunakan *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, *Class Diagram* dan *Sequence Diagram*.

b. Desain

Tahap ini merupakan tahap perancangan aplikasi yang dibutuhkan dengan desain. Hasil dari tahap ini adalah desain aplikasi sesuai dengan rancangan UML yang telah dibuat pada tahap analisis. Desain antar muka pengguna menggunakan *mockup*.

c. Coding

Desain yang telah dibuat harus diterapkan pada tahap *coding*. Hasil dari tahap ini adalah program web sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain. Aplikasi yang akan dibangun adalah aplikasi berbasis web dengan menggunakan bahasa pemrograman *PHP*, *framework CodeIgniter*, dan menggunakan sistem manajemen basis data *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 pada tahap desain. Tahap pengujian bertujuan untuk mengetahui respon pengguna saat mengoperasikan aplikasi. Pengujian dilakukan dengan menggunakan metode *Black Box Testing*.

1.6 Jadwal Pengerjaan

Tabel 1-1 menjelaskan tentang jadwal pengerjaan proyek akhir berdasarkan metode SDLC serta melakukan dokumentasi proyek akhir.

Tabel 1-1
Jadwal Pengerjaan

Kegiatan	2016												2017																			
	Okt				Nov				Des				Jan				Feb				Mar				Apr				Mei			
	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																									■	■	■	■	■	■	■	■
Dokumentasi	■																															