

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perusahaan didirikan oleh para pendirinya dengan tujuan yaitu memperoleh laba. Ketika perusahaan mencari laba, perusahaan harus mengetahui terlebih dahulu faktor apa saja yang dapat menjadi faktor pendukung keberhasilan perusahaan. Salah satu faktor pendukung keberhasilan suatu usaha pada perusahaan yaitu perencanaan keuangan. Ketika perusahaan sudah melakukan perencanaan yang matang maka resiko yang akan dialami pemilik perusahaan akan lebih kecil dan juga kegiatan usaha yang dilakukan dapat lebih terkendali. Proses pembuatan perencanaan dan pengendalian suatu perusahaan yang dinyatakan dalam satuan uang dengan tujuan memproyeksi operasi kegiatan perusahaan disebut dengan penganggaran. Penganggaran juga merupakan penyusunan rencana kegiatan perusahaan yang dapat memantau pertumbuhan ekonomi perusahaan.

Anggaran berbasis nol (*Zero Based Budgeting*) adalah sistem anggaran yang didasarkan pada perkiraan kegiatan, bukan atas dasar kegiatan dimasa lalu. Setiap kegiatan akan dievaluasi secara terpisah. Anggaran berbasis nol tidak berpedoman dari anggaran tahun lalu, namun penentuan anggaran didasarkan pada perkiraan kegiatan. Rincian anggaran yang sudah tidak efisien dapat dihilangkan dari anggaran yang sudah dibuat. Dengan menggunakan anggaran berbasis nol dana yang dialokasi lebih efisien, menitikberatkan pada biaya dan manfaat dari jasa yang diberikan serta pembuat keputusan dapat menjamin tersediannya informasi yang lebih bermanfaat bagi manajemen.

Lembaga bimbingan belajar Neutron Bandung 2 merupakan perusahaan jasa yang bergerak dalam bidang pendidikan untuk tingkat Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Atas (SMA) dan Alumni. Untuk tingkat SD mulai dari kelas 4 sampai dengan kelas 6, sedangkan untuk SMP dan SMA dari kelas 1 sampai 3. Program yang ada di Neutron Bandung 2 yaitu program untuk persiapan ujian dan peningkatan prestasi akademis. Neutron Bandung 2 beralamat Jl. Buah Batu No.253, Turangga, Kec. Lengkong, Kota Bandung. Penerimaan kas

Neutron Bandung 2 diperoleh dari para siswa yang mendaftar bimbingan belajar sesuai dengan program yang dipilih. Sementara pengeluaran kas dapat dilihat ditabel berikut.

Tabel 1.1 Biaya Pengeluaran Kas

Pengeluaran	Biaya		
	Tahunan	Bulanan	Harian
Beban Sewa	X		
Pembelian Aktiva Tetap	X		
Gaji Tenaga Pengajar Tingkat I			X
Gaji Tenaga Pengajar Tingkat II			X
Gaji <i>Admin</i> dan <i>Finance</i>		X	
Gaji OB dan Penjaga Malam		X	
Gaji Manager		X	
Beban Air		X	
Beban Listrik		X	
Beban Telepon dan Internet		X	
Beban Cetak Soal			X
Beban Perbaikan		X	
Beban Pembelian ATK		X	
Pembelian Aktiva Tetap	X		

Neutron Bandung 2 setiap hari mendapatkan kas harian dari Neutron pusat kurang lebih Rp.2.400.000,- dan setiap bulannya mengirim anggaran perbulan ke Neutron pusat dengan cara mendokumentasikan data anggaran dengan media sosial *Skype*. Neutron Bandung 2 melakukan realisasi terkadang tidak sesuai dengan anggaran. Pada saat ini Neutron Bandung 2 melakukan pencatatan kas menggunakan aplikasi yang dirancang dan dibuat oleh Neutron pusat. Ketika perusahaan mengetahui ada anggaran yang belum terserap maka perusahaan akan mengalokasikan anggaran tersebut ke anggaran periode selanjutnya akan tetapi tidak dilakukan pencatatan ke dalam jurnal. Saat ini juga perusahaan belum mengevaluasi setiap mata anggaran dan juga pada saat realisasi sehingga tidak efektif. Hal ini mengakibatkan tidak terkendalinya kas yang masuk dan kas yang keluar, sehingga perusahaan sulit untuk mengetahui kekurangan atau kelebihan kas setiap bulannya dan juga belum ada manajemen yang baik khususnya pada pembuatan angaran dan juga pada saat realisasi. Manajemen mengukur tingkat keberhasilan dari keuntungan yang diperoleh perusahaan. Anggaran kas merupakan salah satu bentuk perencanaan dan anggaran kas, yaitu proses menyusun anggaran yang menunjukkan perubahan posisi

kas yang terdiri dari kas masuk, kas keluar, dan pendanaan. Oleh karena itu dibangun aplikasi yang dapat menangani anggaran kas dengan berdasarkan rincian yang mendukung kegiatan sehingga anggaran dapat terserap secara efisien. Dengan adanya aplikasi ini, diharapkan dapat membantu Neutron Bandung 2 dalam mengelola anggaran kas masuk dan kas keluar sehingga dalam pengambilan keputusan untuk kedepannya dapat lebih baik.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari hasil latar belakang yang telah dipaparkan, penulis merumuskan masalah untuk membangun aplikasi sebagai berikut.

- a. Bagaimana mengelola anggaran kas dengan berdasarkan kegiatan ?
- b. Bagaimana mengelola pencatatan atas realisasi anggaran ?
- c. Bagaimana mengelola anggaran yang belum terserap pada akhir periode ?
- d. Bagaimana membuat catatan akuntansi atas transaksi penerimaan dan pengeluaran kas dalam bentuk jurnal umum dan buku besar ?
- e. Bagaimana menyajikan laporan perbandingan anggaran dan realisasi?

1.3 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan diatas maka penulis memiliki maksud dan tujuan sebagai berikut.

- a. Membangun aplikasi yang mampu mengelola anggaran kas dengan pendekatan *zero based budgeting* untuk Neutron Bandung 2.
- b. Membangun aplikasi yang dapat menyajikan realisasi anggaran.
- c. Membangun aplikasi yang dapat melakukan realokasi anggaran.
- d. Membangun aplikasi yang dapat menyajikan jurnal, buku besar, dan laporan realisasi anggaran.
- e. Mampu menyajikan laporan evaluasi dari perbandingan anggaran dan realisasi.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam proyek akhir ini sebagai berikut :

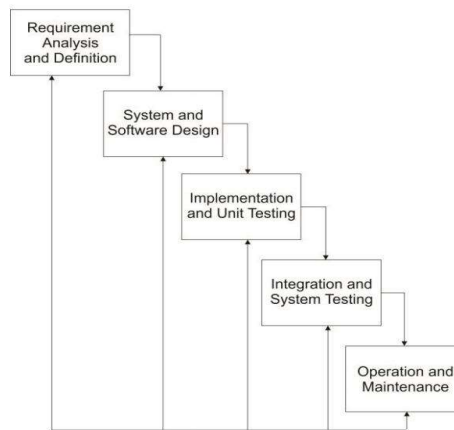
- a. Anggaran kas yang dibuat untuk jangka waktu bulanan.
- b. Aplikasi ini tidak menangani perhitungan pembayaran utang dan pinjaman.
- c. Aplikasi ini tidak menangani perhitungan pajak.

- d. Jika realisasi lebih besar dari total anggaran maka realisasi diasumsikan dicatat pada periode berikutnya.
- e. Diasumsikan realisasi yang bisa dicatat hanya yang memiliki perencanaan anggaran.
- f. Sisa anggaran diasumsikan dapat di alokasikan ke periode selanjutnya.
- g. Aplikasi ini dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan menggunakan MySQL sebagai basis datanya.
- h. Tidak ada tutup anggaran dan realisasi di akhir periode
- i. Tahap pengembangan aplikasi sampai tahap pengujian.

1.5 Metode Pengerjaan

Metode pengerjaan yang digunakan pada aplikasi ini yaitu metode *System Development Life Cycle* (SDLC). SDLC adalah sebuah metode yang digunakan untuk mengembangkan sebuah sistem. SDLC adalah sebuah proses logika yang digunakan oleh seseorang *system analist* untuk mengembangkan sebuah sistem informasi yang melibatkan *requirements, validation, training*, dan pemiik sistem [1].

SDLC memiliki beberapa model dalam penerapan tahapan prosesnya, salah satunya model air terjun (*waterfall*). Model ini melakukan pendekatan secara sistematis dan berurutan. Disebut *waterfall* karena tahap demi tahap yang dilalui harus menunggu selesainya tahap sebelumnya dan berjalan berurutan. Secara umum tahapan dalam model *waterfall* atau SDLC meliputi tahap analisa, perancangan, uji coba, dan implementasi [1]. Tahap yang dikerjakan pada proyek akhir ini sampai tahap pengujian.



Gambar 1.1 Metode Waterfall

a. Requirement Analysis and Definition

Pada tahap ini yang dilakukan yaitu mengumpulkan data sampai penganalisaan data untuk mengetahui kebutuhan perangkat lunak dapat dipahami perangkat lunak seperti apa yang dibutuhkan oleh pengguna. Pada tahap ini juga melakukan observasi dan wawancara dengan karyawan Neutron Bandung 2 bagian akuntansi untuk mengetahui secara langsung alur kerja pencatatan keuangan yang ada.

b. System and Software Design

Tahap ini dilakukan setelah informasi yang didapatkan untuk mengetahui kebutuhan perangkat lunak telah selesai. Langkah selanjutnya yaitu proses bisnis yang telah dianalisis digambarkan dengan *Business Process Model and Nation* (BPMN). Setelah pembuatan BPMN dilakukan pembuatan hasil analisis kebutuhan dalam bentuk *use case diagram* dan *activity diagram*, sedangkan untuk pemodelan data dan proses digunakan *class diagram* dan *sequence diagram*, database menggunakan *Entity Relationship Diagram* (ERD).

c. Implementation and Unit Testing

Pada tahap ini dilakukan pembuatan kode program. Proses pembuatan kode program menggunakan bahasa pemrograman *Personal Home Page* (PHP) dengan menggunakan *Framework Codeigniter* (CI) dan *My Structured Query Language* (MySQL) sebagai manajemen basis data.

d. Integration and System Testing

Pada tahap ini dilakukan pengujian program setelah sebuah program aplikasi selesai. Pengujian dilakukan dengan teknik *Black Box Testing* yaitu untuk menguji program yang sudah dibuat dan memastikan fungsionalitas yang dibuat sudah berjalan dengan semestinya berdasarkan kebutuhan dan menghasilkan keluaran yang diharapkan. Untuk menguji apakah alur aplikasi dapat dimengerti oleh pengguna menggunakan teknik *User Acceptance Testing* (UAT).

1.6 Jadwal Pengerjaan

Berikut adalah jadwal pengerjaan dalam menyusun proyek akhir ini dapat dilihat pada tabel 1.1.

Tabel 1.2 Jadwal Pengerjaan

Kegiatan	Jadwal Pengerjaan																											
	TAHUN 2019														TAHUN 2020													
	September				Oktober				November				Desember				Januari				Februari				Maret			
	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
Requirement Analysis Definition																												
System And Software Design																												
Implementation and Unit Testing																												
Integration and System Testing																												
Documentation																												