

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Belladona Copy Centre merupakan suatu perusahaan yang terletak di Kota Bukittinggi di Jalan Perintis Kemerdekaan No 31 – 34 Provinsi Sumatera Barat. Perusahaan ini bergerak dalam kegiatan jasa foto copy dan penjilidan serta bergerak dalam kegiatan jual beli ATK. Perusahaan ini berdiri pada tahun 1983 yang memiliki 4 orang pegawai. Perusahaan ini tidak memiliki cabang. Untuk penghasilan, Belladona Copy Centre memiliki penghasilan berkisar ± Rp 1.000.000 per hari.

Perusahaan jasa merupakan perusahaan yang menghasilkan produk dalam bentuk jasa atau pelayanan dalam berbagai bidang, yang memberikan kecepatan, kemudahan, serta kenyamanan terhadap konsumennya. Untuk setiap perusahaan jasa sebaiknya untuk menjaga kenyamanan konsumennya memberikan pelayanan yang baik. Sehingga dapat mempertahankan konsumennya[5].

Pada proses pencatatan transaksi pendapatan jasa di perusahaan ini masih secara manual, pencatatan transaksinya dilakukan pada setiap harinya. Sering terjadi kesalahan pada saat proses pencatatan transaksi tersebut. Hal ini berakibat terhadap tidak sesuai nya pendapatan dengan hasil yang dicatat pada transaksi tersebut.

Belladona Copy Centre terkadang melakukan perbaikan mesin fotocopynya yang dilakukan secara berkala. Tetapi tidak adanya dilakukan pencatatan transaksinya sehingga tidak diketahui berapa biaya yang dikeluarkan. Maka dari itu di perlukannya perhitungan penyusutan aset dalam hal tersebut.

Pengantisipasi dari permasalahan tersebut, perusahaan membutuhkan suatu aplikasi baru yang dapat menentukan berapa pendapatan jasa perbulannya dan mengetahui berapa penyusutan aset dalam tiap tahunnya dengan menggunakan Metode Garis Lurus (*Straight Line Method*). Sehingga dapat mengetahui berapa pendapatan perbulannya dengan terperinci dan tidak ada kelupaan dalam

pencatatannya. Dan mengetahui berapa total penyusutan asetnya dalam tiap tahun atau pun tiap bulannya.

1.2 Rumusan Masalah

Bedasarkan latar belakang masalah yang telah ditemukan diatas, maka rumusan masalah dalam proyek ini adalah :

- a. Bagaimana mencatat transaksi pendapatan?
- b. Bagaimana mengetahui berapa penyusutan aset dengan menggunakan metode Garis Lurus (*Straight Line Method*) ?
- c. Bagaimana membuat pencatatan jurnal umum dan buku besar?
- d. Bagaimana mencatat transaksi Perolehan Aset?
- e. Bagaimana mencatat pengeluaran untuk perbaikan aset ?

1.3 Tujuan

Adapun tujuan berdasarkan rumusan masalah diatas sebagai berikut.

- a. Mampu mencatat transaksi pendapatan,
- b. Mampu mencatat pengeluaran untuk perbaikan aset,
- c. Mampu Mengetahui berapa besarnya penyusutan aset pada Belladona Copy Centre,
- d. Mampu membuat jurnal umum dan buku besar,
- e. Mampu membuat transaksi perolehan aset,

1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang terdapat dalam proyek akhir ini adalah :

- a. Proses pendapatan secara tunai,
- b. Perbaikan hanya untuk mencatat perbaikannya saja,
- c. Pendapatan hanya untuk produk jasa,
- d. Metode *waterfall* dalam proyek akhir ini hanya sampai testing.

1.5 Metode Pengerjaan

Adapun metode atau teknik pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut :

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

1. Metode Wawancara

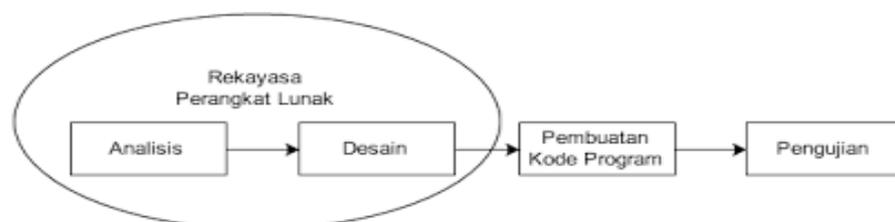
Sebuah metode pengumpulan data yang dilakukan melalui wawancara secara langsung dengan interview pada tempat studi kasus agar memperoleh data yang relevan. Wawancara yang dilakukan tidak terlalu formal sehingga informasi yang diperoleh cukup luas. Interview pada wawancara ini dilakukan langsung kepada pemilik perusahaan Belladona Copy Centre. Wawancara dilakukan pada selasa, 06 Oktober 2020 pada pukul 17:00 WIB bertempat di Belladona Copy Centre.

2. Metode Observasi

Metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan langsung pada studi kasus yang diamati. Metode observasi ini dilakukan agar dapat mengetahui kondisi objek observasi terkait proses bisnis pada topik yang diusul penulis, yang ada pada Belladona Copy Centre.

1.5.2 Metode Pengerjaan Aplikasi

Pada proyek akhir ini metodologi yang digunakan adalah *Software Development Life Cycle* (SDLC) dengan model *Waterfall*. SDLC memiliki beberapa model dalam penerapan tahap proses, diantaranya metode *Waterfall*. Model *Waterfall* menyediakan alur perangkat lunak secara sekuensial atau turun dimulai dari analisis kebutuhan, desain sistem, pembuatan program, pengujian, dan maintenance.



Gambar 1- 1 Model Waterfall

1. Analisis Kebutuhan

Pada tahapan analisis kebutuhan merupakan penetapan fitur, tujuan, dan kendala dengan melakukan komunikasi dengan pengguna. Hal ini dilakukan untuk menentukan spesifikasi sistem [1].

2. Desain

Pada tahapan ini merupakan proses multi langkah membuat rancangan atau desain untuk membentuk arsitektur sistem berdasarkan persyaratan tertentu. Identifikasi dan penggambaran hubungan dan abstraksi sistem perangkat lunak dilakukan pada tahap ini [1].

3. Pembuatan kode program

Pada tahap Pembuatan Kode Program dilakukan menggunakan pemrograman Framework CodeIgniter yang merupakan bahasa pemrograman PHP dengan menggunakan metode Model, View, Controller. MySQL digunakan dalam pengelolaan basis data untuk pembuatan aplikasi [1].

4. Pengujian

Pada tahap pengujian fokus pada perangkat lunak secara logik dan fungsional dan memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Hal yang dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (*error*) dan memastikan hasil sesuai dengan yang diharapkan. Proses pengujian ini dilakukan dengan pengujian aplikasi, *Black Box Testing*, dan *User Acceptance Test* [1].

5. Implementasi

Tahap ini dilakukan dengan menjalankan sistem yang dibuat. Implementasi dari program yang telah didesain dan dibuat mencakup pemakaian program dan perbaikan atas sistem [1].

6. Maintenance

Sistem akan diinstal dan digunakan pada tahap ini termasuk memperbaiki *error* dan pengembangan sistem [1].

1.6 Jadwal Pengerjaan

Berikut adalah jadwal pengerjaan dalam penyusunan proyek akhir ini.

Tabel 1- 1 Tabel Jadwal Pengerjaan

Kegiatan	September				Oktober				November				Desember				Januari				Februari				Maret				April				Mei				Juni				Juli							
	2020				2020				2020				2020				2021				2021				2021				2021				2021				2021				2021							
	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	1	2	3	4				
Analisis Kebutuhan	■	■	■	■																																												
Desain Sistem					■	■	■	■																																								
Pembuatan Kode Program									■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■				
Pengujian & Implementasi																																																
Pelaporan																																																