

# BAB 1

## PENDAHULUAN

---

### 1.1 Latar Belakang

Pembelian adalah kegiatan pemilihan sumber, pemesanan, dan perolehan barang dan jasa sebagai salah satu aktivitas utama operasi bisnis perusahaan. Utang adalah semua kewajiban keuangan perusahaan kepada pihak lain yang belum terpenuhi, dimana utang ini merupakan dana atau modal perusahaan yang berasal dari kreditur.

PT. Ibaraki Kogyo Hanan Indonesia merupakan perusahaan dagang yang bergerak dalam bidang penjualan besi baja yang terletak pada Jl Antlop VI Blok 1-2 No 7 Cikarang Baru, Jawa Barat. Perusahaan ini didirikan sejak tanggal 23 februari 2017. Perusahaan ini telah resmi berbadan hukum dan mulai aktif dalam menjalankan bisnisnya sejak bulan juli tahun 2020. Perusahaan ini memiliki sembilan belas produk berbeda yang dibagi menjadi empat jenis produk diantaranya *machinery steel, cold work, hot work, dan plastic mold*.

PT.Ibaraki Kogyo Hanan Indonesia melakukan pembelian *material* ke lebih dari satu *supplier* pembelian. Perusahaan ini perlu menunggu permintaan pelanggan terlebih dahulu sebelum melakukan pembelian kepada pemasok. Perusahaan ini memiliki 19 produk berbeda yang dibagi menjadi empat jenis produk diantaranya *machinery steel, cold work, hot work, dan plastic mold*. Perusahaan ini juga melayani *heat treatment* pada *material*.

*Heat treatment* adalah proses pemanasan *material* agar meningkatkan kinerja *material* dengan cara memodifikasi struktur mikro dan sifat mekanis dari *material* tersebut. Proses *heat treatement* terdapat empat jenis yaitu *annealing, gas cutting, cutting, dan milling*. *Annealing* adalah proses untuk meluruskan permukaan besi baja, *gas cutting* dan *cutting* proses memotong bagian baja dan *milling* adalah proses untuk menghilangkan bagian yang berwarna hitam pada permukaan besi baja serta membuat besi baja terlihat mengkilat.

Produk terdiri dari *flat* (lempengan) dan *round* (lingkaran) yang masing masingnya memiliki dimensi sendiri untuk menentukan harga produknya yaitu seberapa besar baja yang dipesan. Besi baja yang berbentuk lempengan, cara menghitung dimensinya ialah dengan menghitung tebal x Panjang x lebar x 0,00008 dengan masing-masing menggunakan satuan milimeter. Besi baja yang berbentuk lingkaran cara menghitung dimensinya ialah dengan menghitung diameter x diameter x Panjang x 0,0000625 dengan masing masing menggunakan satuan milimeter.

Pemenuhan pembelian tergantung pada adanya permintaan dari pelanggan. Alur pembelian dari perusahaan ini yaitu penerbitan *purchase order* kepada pemasok dilanjutkan proses penerimaan barang setelah itu melakukan pembayaran setelah menerima tagihan.

Perusahaan menerbitkan dokumen penerimaan barang setelah bagian gudang menerima barang dari pemasok. Pada proses penerimaan barang, barang yang diterima dari pemasok kepada perusahaan harus sesuai dengan permintaan dari pelanggan. Setelah menerima tagihan, proses pembayaran utang adalah 45 hari kepada pemasok bisa dalam satu kali pembayaran langsung atau dalam dua kali periode pembayaran yaitu di tanggal 15 dan 30.

Sistem pembelian yang dilakukan oleh perusahaan ini masih dilakukan dengan cara pencatatan dan pendataan menggunakan *Microsoft excel* untuk setiap pembelian kepada pemasok. Sehingga data yang dihasilkan dari pencatatan tersebut belum terintegrasi secara otomatis karena datanya disimpan terpisah di *file* yang berbeda, tingkat kehilangan data pun sangat mungkin terjadi. Pada proses penerimaan barang dan tagihan belum ada proses penyamaan data antara barang yang diterima dengan tagihan sehingga sulit menentukan kapan pengakuan utang pada pemasok.

Data pembelian, penjualan serta pengelolaan utang masih terpisah. Oleh karena itu untuk membuat laporan harus mengintegrasikan terlebih dahulu data data dari beberapa *file* transaksi yaitu pembelian, penjualan serta pengelolaan utang. Kemudian datanya tidak bisa diperlihatkan secara *real time* sehingga laporan tidak bisa disajikan secara *real time* kepada *manajerial*.

Berdasarkan uraian di atas, proyek akhir ini diharapkan bisa memberikan solusi bagi perusahaan dalam melakukan pencatatan data setiap transaksi pembelian dan pengelolaan utang yang dilakukan, dan memudahkan perusahaan untuk melihat laporan pembelian.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka permasalahan dalam perusahaan PT. Ibaraki Kogyo Hanan Indonesia dapat disimpulkan sebagai berikut:

- a) Bagaimana mengelola data transaksi pembelian?
- b) Bagaimana mengelola pencatatan penerimaan barang?
- c) Bagaimana mengelola utang?
- d) Bagaimana menampilkan jurnal umum, buku besar dan laporan pembelian?

## **1.3 Tujuan**

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan yang hendak dicapai dalam proyek akhir ini adalah sebagai berikut:

- a) Dapat mengelola data transaksi dan pembelian,
- b) Dapat mengelola penerimaan barang,
- c) Dapat mengelola utang,
- d) Dapat menampilkan jurnal umum, buku besar, dan laporan pembelian.

## **1.4 Batasan Masalah**

Batasan masalah yang ada berupa:

- a) Aplikasi ini tidak menangani *retur* karena kebijakan perusahaan,
- b) Aplikasi ini hanya menampilkan laporan detail pembelian, detail pembayaran kepada pemasok, jurnal umum, dan buku besar,
- c) Proses pembayaran utang adalah 45 hari kepada pemasok,

- d) Aplikasi ini menggunakan sistem pencatatan *accrual basis*,
- e) Adapun untuk proses penjualan dikelola oleh proyek akhir rekan saya yaitu Gama Ariefsadya

## **1.5 Metode Pengerjaan**

Dalam pengerjaan proyek akhir ini, terdapat beberapa metode yang menjadi acuan untuk pengerjaan aplikasi pembelian dan pengelolaan utang. Metode yang digunakan adalah metode pengumpulan data dan pengembangan.

### **1.5.1 Metode Pengumpulan Data**

Proyek Akhir ini dilakukan dengan metode pengumpulan data berupa wawancara dan *studi literatur*.

#### a). Wawancara

Dilakukan dengan tanya jawab terhadap Ibu Dea Intan selaku narasumber dari pihak perusahaan untuk mendapatkan informasi dari perusahaan terkait dengan pengembangan aplikasi.

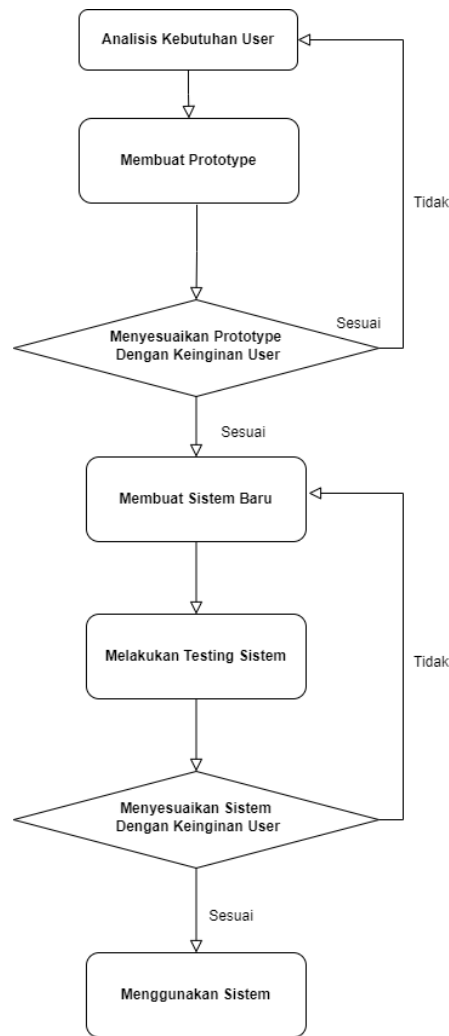
#### b). *Studi Literatur*

Dilakukan dengan mengumpulkan dokumen yang terkait dengan perusahaan PT. Ibaraki Kogyo Hanan Indonesia untuk dijadikan objek penelitian. *Studi literatur* yang terkait *purchase order management*, *material inventory*, metode pengembangan perangkat lunak dan laporan akuntansi.

### **1.5.2 Metode Pengembangan Aplikasi**

Dalam pengembangan aplikasi proyek akhir ini menggunakan metode *software development life cycle* (SDLC) dengan model *prototyping*. SDLC adalah metode yang digunakan untuk pengembangan sebuah sistem. SDLC adalah sebuah proses logika yang digunakan oleh seorang *system analyst* untuk mengembangkan sebuah sistem informasi yang melibatkan *requirements*, *validation*, *training* dan pemilik sistem. *Prototyping* merupakan teknik pengembangan sistem yang menggunakan *prototype* untuk menggambarkan sistem, sehingga pengguna atau pemilik sistem

mempunyai gambaran pengembangan sistem yang akan dilakukannya. Berikut adalah salah satu contoh gambar pengembangan SDLC menggunakan model *prototype*:



**Gambar 1-1 Metode pengembangan *prototyping***

1). Analisis kebutuhan *user*:

-kami melakukan wawancara terhadap pihak pengguna sistem dari PT. Ibaraki Kogyo Hanan Indonesia dimana dalam wawancara tersebut pihak pengguna menjelaskan tentang kebutuhan sistem yang diinginkan perusahaan,

2). Membuat *prototype*:

-kami membuat prototype berdasarkan sistem yang telah dijelaskan oleh pihak pengguna dalam proses wawancara,

3). Menyesuaikan *prototype* dengan keinginan *user*:

-kami melakukan penyesuaian prototype yang sudah dibuat dengan keinginan pengguna, apakah prototypenya sudah sesuai atau tidak dengan kebutuhan sistem,

4). Membuat sistem baru:

-kami membuat sistem baru menggunakan prototype yang sudah dibuat,

5). Melakukan *testing* sistem:

-pihak pengguna melakukan uji coba terhadap sistem yang telah kami kembangkan,

6). Menyesuaikan dengan keinginan *user*:

-kami melakukan penyesuaian sistem dengan keinginan pihak pengguna dan kebutuhan sistem, jika sudah selesai sistem iap digunakan.

7). Menggunakan sistem:

-sistem digunakan oleh pihak pengguna [1].

## **1.6 Jadwal Pengerjaan**

Berdasarkan metode pengembangan yang telah diuraikan diatas maka jadwal pengerjaan proyek akhir harus dipetakan agar bisa sesuai dengan waktu yang ditentukan. Berikut ini adalah jadwal pengerjaan untuk proyek akhir:

Tabel 1-1 Jadwal Pengerjaan

Kegiatan	2021												2022																				
	September			Oktober			November			Desember			Januari			Februari			Maret			April			Mei								
	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				
Analisis Kebutuhan	■	■	■																														
Perancangan				■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■																		
Penulisan Kode Program																■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■						
Evaluasi																												■	■	■	■	■	■
Dokumentasi	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

Terlihat dari tabel diatas bahwa pengerjaan proyek akhir ini memerlukan waktu tiga minggu dari minggu ke dua sampai ke empat untuk melakukan analisis kebutuhan pengguna, lalu membuat *prototype* dari minggu awal bulan oktober sampai minggu awal Januari, dilanjutkan menyesuaikan dengan kebutuhan pengguna sampai minggu ke dua bulan april dan melakukan penggunaan *prototype* dari pertengahan bulan april sampai minggu ke dua bulan mei. Sedangkan dokumentasi dilakukan selama pengerjaan proyek akhir.