

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada kemajuan transportasi dalam bisnis perekonomian di Indonesia banyak usaha yang bergerak dalam bidang jasa angkutan seperti yang dikembangkan oleh PT Mustika Sakti Sarana Kencana. PT. Mustika Sakti Sarana Kencana memenuhi kebutuhan pelayanan transportasi perusahaan yang berkembang di Indonesia khususnya di daerah Jakarta. PT Mustika Sakti Sarana Kencana dalam menjalankan usahanya mereka telah mengalami peningkatan . PT Mustika Sakti Sarana Kencana dalam peningkatan usahanya perusahaan tersebut mempunyai rekan-rekan bisnis sesuai dengan kemajuan zaman.

Perusahaan tersebut melakukan transaksi seperti transaksi pengeluaran dan pemasukan kas. Setiap transaksinya dicatat menggunakan sistem manual yaitu dengan *Microsoft Excel*. Dalam pembuatan laporan arus kas bagian keuangan sudah menggunakan cara yang sesuai dengan siklus akuntansi seperti, pengumpulan bukti transaksi, jurnal umum, dan buku besar. Laporan arus kas yang dihasilkan dari pencatatan tersebut masih menggunakan sistem manual yaitu pelaporan dengan *Microsoft Excel*. Perusahaan membutuhkan alat pembantu yang mendukung dalam proses pembuatan laporan arus kas serta dapat meminimalis kesalahan dalam pembuatan laporan arus kas dan dapat mempermudah perusahaan dalam proses pelaporan kepada pemimpin perusahaan.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukannya sebuah aplikasi yang dapat menangani pembuatan laporan arus kas. Oleh sebab itu, penulis tertarik untuk meneliti PT Mustika Sakti Sarana Kencana sebagai objek penelitian dengan judul : **“PEMBANGUNAN APLIKASI LAPORAN ARUS KAS MENGGUNAKAN *FRAMEWORK CODEIGNITER* PADA PT MUSTIKA SAKTI SARANA KENCANA”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut.

- a. Bagaimana mengelola penerimaan dan pengeluaran kas ?
- b. Bagaimana pihak perusahaan menyajikan laporan arus kas ?

1.3 Tujuan

Berdasarkan masalah yang telah dirumuskan di atas, maka pengerjaan proyek ini mempunyai tujuan yaitu sebagai berikut.

- a. Membuat aplikasi berbasis web untuk mengelola penerimaan dan pengeluaran kas.
- b. Pihak perusahaan menyajikan laporan secara otomatis sehingga dapat membantu pihak perusahaan menyajikan laporan dalam bentuk laporan arus kas.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam proyek akhir ini adalah sebagai berikut.

1. Pencatatan transaksi dilakukan dengan metode cash basis.
2. Aplikasi ini hanya mengenai penerimaan dan pengeluaran kas dengan metode langsung pada perusahaan PT. Mustika Sakti Sarana Kencana.

1.5 Definisi Operasional

Definisi operasional pada proyek akhir ini adalah sebagai berikut.

1. Pembangunan aplikasi adalah suatu aktivitas untuk menciptakan suatu *tools* yang dapat membantu mempermudah pekerjaan penggunanya.
2. Laporan arus kas adalah laporan yang menggambarkan kas masuk dan kas keluar dalam perusahaan per periodenya.

1.6 Metode Pengerjaan

Menurut [1] *System Development Life Cycle* (SDLC) adalah proses mengembangkan atau mengubah suatu sistem perangkat lunak dengan menggunakan model-model dan metodologi yang digunakan orang untuk mengembangkan sistem-sistem perangkat lunak sebelumnya (berdasarkan *best practice* atau cara-cara yang sudah teruji baik).

Metode yang digunakan dalam pengerjaan proyek akhir ini adalah dengan menggunakan *Waterfall* yang merupakan salah satu metode SDLC. Tahapan-tahapan dari metode *Waterfall* adalah sebagai berikut.

1. *Requirements Definition*

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan data yang dilakukan beberapa metode, yaitu observasi dan studi pustaka.

- a. Observasi, mengadakan pengamatan secara langsung terhadap objek penelitian .
- b. Studi pustaka, yaitu mengumpulkan dan mempelajari dokumen-dokumen yang ada serta mencari buku-buku yang dijadikan sebagai penunjang dalam melakukan penulisan proyek akhir ini.

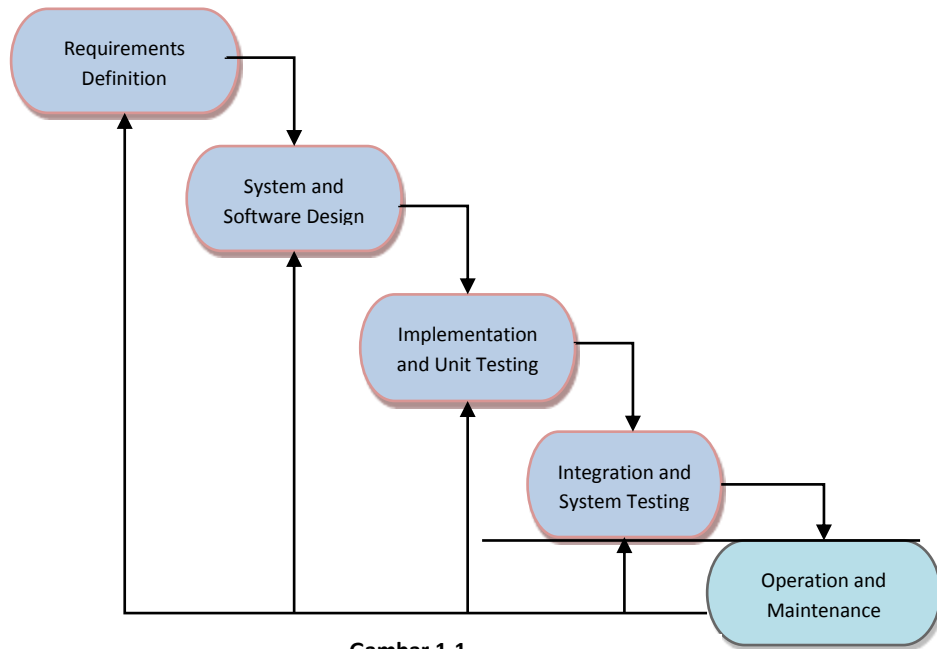
2. *System and Software Design*

Pada tahap ini dilakukan perancangan aplikasi berdasarkan informasi data yang didapat dari hasil wawancara dan pengamatan sebelumnya. Desain tersebut dapat mengimplementasikan kebutuhan yang telah disebutkan pada tahap sebelumnya. Perancangan sistem akan menggunakan *Unified Modeling Language* (UML) sesuai dengan pengembangan konsep web yang berbasis pemrograman berorientasi objek.

3. *Implementation and Unit Testing*

Berdasarkan desain yang telah dibuat dan dirancang ke dalam perangkat lunak, maka akan dilakukan implementasi secara langsung pada perusahaan dan karena sebagai unit pengujian atas aplikasi yang dibuat, untuk mengetahui adanya kesalahan atau tidak dalam aplikasi ini.

Gambar 1-1 tahapan *Waterfall* menurut [2] adalah sebagai berikut.



Gambar 1-1
Tahapan *Waterfall*