

PERANGKAT LUNAK OPERASIONAL DAN KEUANGAN DI LOOK DESIGN OPERATIONAL AND ACCOUNTING APPLICATION IN LOOK DESIGN

Mardiyanto Wiyogo^{1, -2}

¹Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Terapan, Universitas Telkom

Abstrak

Pada Proyek Akhir ini telah dibuat suatu perangkat lunak yang membantu kegiatan operasional dan proses pencatatan serta pelaporan keuangan yang ada dalam Look Design. Dengan penggunaan perangkat lunak ini, masalah di Look Design yang disebabkan oleh proses operasional yang masih manual (tidak terkomputerisasi) dapat dikurangi.

Look Design merupakan suatu perusahaan yang bergerak di bidang percetakan. Kegiatan yang dilakukan oleh Look Design antara lain adalah menerima order, mengerjakan order yang telah diterima, mencatat pengeluaran dan pemasukan keuangan perusahaan.

Perangkat lunak ini dibuat untuk mengurangi masalah yang ditimbulkan oleh proses operasional yang masih manual (tidak terkomputerisasi). Perangkat lunak ini dikembangkan dengan menggunakan Borland Delphi 7 dan basis data MySQL.

Kata Kunci : Perangkat Lunak, Keuangan, Delphi 7, MySQL

Abstract

In this final project, a software which helps operational activities, recording and reporting of accounting activities in LookDesign has been made. By using this software, the problems in LookDesign caused by manual (uncomputerized) operational process will be minimized.

LookDesign is a company, moving in printing business. Among the activities LookDesign does are receiving order, doing received order, recording the company income and expenses.

This software is made in order to minimize the problems caused by operational process which are still manually done (uncomputerized operational process). This software is developed using Borland Delphi 7 and MySQL 5.0 alpha.

Keywords : Software, Accounting, Delphi 7, MySQL

Telkom
University

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Look Design merupakan suatu perusahaan yang bergerak di bidang percetakan. Kegiatan yang dilakukan oleh Look Design antara lain adalah menerima *order*, mengerjakan *order* yang telah diterima, mencatat pengeluaran dan pemasukan keuangan perusahaan.

Hampir semua proses yang ada di Look Design dilakukan secara manual (tidak terkomputerisasi). Kegiatan yang menggunakan komputer sebagai alat bantu antara lain adalah proses perancangan dan setting barang- barang yang akan dikerjakan (dicetak), dan pembukuan keuangan perusahaan dengan menggunakan Microsoft Excel.

Proses kerja yang sebagian besar masih dilakuan secara manual sering menimbulkan masalah. Masalah tersebut antara lain adalah adanya manipulasi faktur yang dilakukan oleh pegawai yang bertugas menerima *order*. Manipulasi yang dilakukan adalah membedakan rincian order yang ditulis di faktur untuk pelanggan dan di faktur untuk perusahaan. Masalah lain yang ditemukan adalah ketika pelanggan lama ingin melakukan *order* yang sama dengan yang pernah dilakukannya, sulit menemukan data order yang pernah dilakukan pelanggan tersebut. Ketidakjelasan penggunaan barang- barang yang ada di gudang juga menjadi masalah yang ada di Look Design.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka, pada proyek akhir ini telah dibuat suatu perangkat lunak yang diharapkan dapat mengatasi masalah yang ada di Look Design.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, secara garis besar masalah yang ada adalah:

- Sering terjadi masalah ketika melakukan pencarian kembali rincian order yang pernah dilakukan oleh pelanggan Look Design seperti data *client*, spesifikasi *order*, dan harga. Masalah tersebut dapat berupa:
 - tidak tercantumnya data pelanggan atau *order*-nya karena lupa memindahkan data *client* dan *order*-nya dari faktur ke dalam buku order.
 - proses pencarian yang relatif sulit dan lama karena data pelanggan dan ordernya ada di dalam buku.
- Ditemukan kasus faktur yang berbeda untuk *order* yang sama.
- Tidak jelasnya pemakaian bahan- bahan yang tersimpan dalam gudang.
- Adanya permintaan dari Look Design untuk membuat perangkat lunak yang dapat menangani proses pembukuan keuangan.

1.3. Tujuan

Berdasarkan masalah yang telah dirumuskan di atas, maka secara garis besar, tujuan proyek ini adalah:

- Membuat perangkat lunak yang dapat digunakan bagian resepsionis untuk mencatat semua data *client* beserta *order* yang diterima, sehingga tidak ada data *client* dan *order* yang tidak tercatat dalam basisdata. Selain itu, perangkat lunak ini juga mampu membantu pihak Look Design untuk mengedit data order (menghapus data, mengubah data, menambah data) sesuai dengan peraturan yang ada di Look Design.
 - Membuat perangkat lunak yang dapat mencetak dokumen-dokumen yang dibutuhkan dalam proses bisnis. Dokumen tersebut berupa faktur *order* dan laporan keuangan. Hal ini diharapkan dapat mengatasi masalah faktur yang berbeda untuk satu *order*.
-

- Membuat perangkat lunak yang mampu menangani data pergudangan yaitu yang berhubungan dengan jenis barang/bahan beserta jumlahnya. Data barang/bahan dapat ditambahi (membuat data baru), diedit, dan dihapus. Data kuantitas barang/bahan tersebut dapat dikurangi/ditambahi setiap ada pemakaian/penambahan bahan yang menyebabkan berubahnya jumlah barang/bahan di gudang sehingga data kuantitas ini tetap terupdate.
- Membuat perangkat lunak yang mampu membantu pencatatan semua transaksi dan pelaporan keuangan di Look Design dengan akurat. Pencatatan dilakukan dengan mengikuti siklus akuntansi yang baku, dimulai dari jurnal harian sampai dengan neraca dan laporan laba rugi.

1.4. Batasan Masalah

Batasan masalah yang dimiliki oleh Proyek Akhir ini adalah:

- Perangkat lunak ini digunakan di beberapa komputer yang terhubung dalam suatu jaringan.
- Perangkat lunak ini tidak menangani pengambilan keputusan yang merupakan kebijakan pihak Look Design.
- Perangkat lunak ini tidak menangani pesanan yang bermasalah yaitu pesanan yang sudah selesai tetapi belum dibayar atau belum diambil oleh pemesan, selain dengan memberi tanda “bermasalah” pada basisdata Look Design.
- Perangkat lunak ini hanya menangani masalah dimana Look Design sebagai pihak yang memberikan layanan jasa percetakan, dan tidak menangani masalah dimana Look Design sebagai pihak konsumen dari supliernya.

1.5. Metodologi

- Study literatur, yaitu mengumpulkan referensi yang berkaitan dengan proses perancangan dan implementasi.
 - Survey langsung di lapangan untuk memperoleh data yang dibutuhkan.
-

- Observasi melalui pembimbing atau orang yang berkompeten dalam bidang yang berhubungan dengan proyek akhir ini.
- Perancangan perangkat lunak dengan metode *objek oriented* dengan menggunakan notasi UML (*Unified Modeling Language*).
- Aplikasi perangkat lunak ini dikembangkan dengan menggunakan Borland Delphi 7 dan basisdata MySQL.

1.6.Sistematika Penulisan

BAB I Pendahuluan

Berisi latar belakang, permasalahan, tujuan, batasan, dan metodologi penyelesaian untuk mempermudah pembahasan dalam bab-bab selanjutnya.

BAB II Landasan Teori

Membahas tentang teori dasar dan metode *object oriented*.

BAB III Analisa dan Perancangan Sistem

Membahas tentang analisa dan perancangan menggunakan metode *object oriented* yang menggunakan notasi UML.

BAB IV Implementasi dan Pengujian Sistem

Merupakan tahap implementasi dan pengujian hasil aplikasi.

BAB V Penutup

Berisi kesimpulan dan saran.

BAB V

PENUTUP

5.1 KESIMPULAN

Kesimpulan yang dapat diambil dari Perangkat Lunak Operasional dan Keuangan di Look Design adalah:

- Perangkat Lunak yang dibuat dapat digunakan bagian resepsionis untuk mencatat semua data *client* beserta *order* yang diterima, sehingga tidak ada data *client* dan *order* yang tidak tercatat dalam basisdata. Selain itu, perangkat lunak ini juga mampu membantu pihak Look Design untuk mengedit data order (menghapus data, mengubah data, menambah data) sesuai dengan peraturan yang ada di Look Design.
- Perangkat Lunak yang dibuat dapat mencetak dokumen-dokumen yang dibutuhkan dalam proses bisnis. Dokumen tersebut berupa faktur *order* dan laporan keuangan. Hal ini dapat mengatasi masalah faktur yang berbeda untuk satu *order*.
- Perangkat Lunak yang dibuat mampu membantu pencatatan semua transaksi dan pelaporan keuangan di Look Design. Pencatatan dan pelaporan dilakukan dengan mengikuti siklus akuntansi yang baku, dimulai dari jurnal harian sampai dengan neraca dan laporan laba rugi.
- Perangkat Lunak yang dibuat mampu menangani data pergudangan yaitu yang berhubungan dengan jenis barang/bahan beserta jumlahnya. Data barang/bahan dapat ditambahi (membuat data baru), diedit, dan dihapus. Data kuantitas barang/bahan tersebut dapat dikurangi/ditambahi setiap ada pemakaian/penambahan bahan yang menyebabkan berubahnya jumlah barang/bahan di gudang sehingga data kuantitas ini tetap terupdate. Namun, Perangkat Lunak yang dibuat belum dapat menyelesaikan masalah ketidak-jelasan pemakaian bahan-bahan yang tersimpan dalam gudang.

5.2 SARAN

Saran bagi pengembangan Perangkat Lunak Operasional dan Keuangan di Look Design adalah:

- Sebaiknya perangkat lunak ini dilengkapi dengan fungsionalitas untuk menghitung perkiraan pemakaian jumlah barang berdasarkan jumlah pemesanan. Sehingga dapat digunakan untuk membandingkan perkiraan jumlah penggunaan barang dan jumlah barang yang digunakan.
- Sebaiknya perangkat lunak ini dilengkapi dengan penanganan operasional dimana pihak Look Design bertindak sebagai konsumen. Dengan demikian transaksi Look Design dengan pihak produsen juga tercatat dengan baik dan aman.
- Sebaiknya perangkat lunak ini dilengkapi dengan sistem penggajian.
- Sebaiknya perangkat lunak ini dilengkapi dengan kemampuan untuk memeriksa daftar pelanggan yang masih memiliki hutang terhadap Look Design.
- Sebaiknya perangkat lunak ini dilengkapi dengan laporan berbentuk grafik.

DAFTAR PUSTAKA

- [ALH03] Alhir, Sinan Si, *Learning UML*, O'Reilly, 2003
- [ERI98] Eriksson Hans, Magnus Penker. *UML Toolkit*, United States of America : John Wiley & Sons Inc, 1998.
- [PRA04] Prajitno, Sugiarto, *Akuntansi Berbasis Komputer*, Bogor : Penerbit Ghalia Indonesia, 2004.
- [SUD04] Sudargo, Paulus, *Pemrograman Berorientasi Object Menggunakan Delphi*, Yogyakarta : Penerbit Andy, 2004.
- [WAR05] Warren, Carl S, James M, Reeve. Philip E, Fess. *Pengantar Akuntansi*, Jakarta : Penerbit Salemba, 2005.

