

# 1. PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

PT. Wahana Kreasi Sejati merupakan sebuah unit usaha yang didirikan oleh suatu yayasan bernama Yayasan Riyadhatul Ihsan (YRI) untuk mendukung seluruh kegiatan yayasan tersebut. Unit usaha ini bertanggung jawab atas kegiatan penerbitan, pencetakan dan pendistribusian produk-produk YRI berupa buku-buku ketauhidan, album religi dan rekaman audio visual kegiatan syiar ketauhidan. Selain itu, unit usaha yang berbentuk perseroan ini juga menjalankan rupa-rupa usaha seperti jasa *event organizer* dan *building maintenance*.

Perseroan ini sampai sekarang masih belum memiliki sistem keuangan yang terkomputerisasi dengan baik. Saat ini sistem keuangan pada PT. Wahana Kreasi Sejati hanya menggunakan Microsoft Excel dan belum memiliki database untuk menyimpan data keuangannya. Kesulitan yang dialami oleh bagian keuangan yaitu dalam pengelolaan data dan pembuatan laporan karena data yang dimiliki tidak saling terkait dan masih tersebar. Sehingga diperlukan keterkaitan antar fungsionalitas-fungsionalitas yang dimiliki yang terdiri dari perkiraan akuntansi, jurnal umum, jurnal kas, *budgeting*, buku besar, rugi laba, dan neraca.

Oleh karena itu dengan adanya Aplikasi Sistem Keuangan PT. Wahana Kreasi Sejati ini diharapkan dapat membantu dalam pengelolaan data dan transaksi keuangan, penyimpanan data pada database, dan pembuatan laporan secara periodik.

## 1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, diperoleh beberapa rumusan masalah di bawah ini yaitu :

1. Bagaimana mencatat data rekening akuntansi sesuai kelompok rekeningnya sehingga hasilnya dapat digunakan pada fungsionalitas lainnya.
2. Bagaimana mencatat serta menyimpan seluruh transaksi keuangan secara teratur dan sistematis.
3. Bagaimana membuat *budget* keuangan bulanan sehingga dapat dibandingkan pendapatan dan pengeluaran bulan tertentu dengan rencana pendapatan dan pengeluarannya.
4. Bagaimana mengelola seluruh transaksi keuangan yang ada sehingga dapat menghasilkan informasi saldo tiap rekening pada buku besar.
5. Bagaimana mengelola transaksi keuangan sehingga dapat diketahui keuntungan atau kerugian perusahaan pada laporan rugi laba.
6. Bagaimana mengelola transaksi keuangan sehingga dapat diketahui posisi akhir keuangan perusahaan pada neraca keuangan.

### 1.3 Tujuan

Berdasarkan perumusan masalah di atas, maka tujuan dari aplikasi ini yaitu :

1. Menyediakan fungsionalitas untuk pencatatan data rekening sesuai kelompok rekeningnya.
2. Menyediakan fungsionalitas yang dapat mencatat serta menyimpan seluruh transaksi keuangan secara terurut dan sistematis.
3. Menyediakan fungsionalitas untuk membuat *budget* keuangan bulanan.
4. Menyediakan fungsionalitas untuk pemindahbukuan secara otomatis transaksi keuangan ke buku besar.
5. Menyediakan fungsionalitas untuk pelaporan keuangan yang terdiri dari laporan rugi laba dan neraca keuangan.

### 1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah pada sistem ini antara lain :

1. Sistem hanya menangani penyimpanan serta pengelolaan data transaksi keuangan.
2. Sistem keuangan yang dibuat dikhususkan pada penerapan jurnal keuangan dengan menggunakan standar akuntansi keuangan yang sudah diterapkan sebelumnya pada PT. Wahana Kreasi Sejati.
3. Pada fungsionalitas Budget keuangan, nilai budget diisi oleh staf keuangan berdasarkan pertimbangan-pertimbangan sendiri sesuai kebutuhan perusahaan, dan telah disetujui oleh manajer keuangan.

### 1.5 Metodologi Penyelesaian Masalah

Metodologi penyelesaian masalah dalam penulisan proyek akhir ini menggunakan langkah-langkah :

1. Pengumpulan bahan dan studi lapangan  
Mengumpulkan data dan informasi dari PT. Wahana Kreasi Sejati dengan cara melakukan wawancara kepada staf keuangan PT. Wahana Kreasi Sejati. Data keuangan yang didapat yaitu data transaksi keuangan harian pada buku kas/jurnal harian dan jurnal umum dan contoh pelaporan neraca keuangan dan laba rugi.
2. Studi literatur  
Mempelajari buku-buku serta referensi yang terkait dengan pembangunan aplikasi terutama yang berkaitan dengan akuntansi keuangan, Delphi dan MySQL, serta perancangan sistem informasi.
3. Pengembangan perangkat lunak  
Proyek akhir ini menggunakan metode waterfall dimana tahapannya antara lain sebagai berikut :
  - a. Analisis kebutuhan  
Pada tahap ini semua kebutuhan sistem dikumpulkan dan dianalisis untuk lebih memahami perangkat lunak yang akan dibangun. Kebutuhan dari PT. Wahana Kreasi Sejati adalah kebutuhan untuk mengelola data

transaksi keuangan yang ada hingga menjadi suatu laporan keuangan yang diinginkan.

b. Design perangkat lunak

Pada tahap ini dilakukan proses desain perangkat lunak yang terdiri atas desain proses, basis data, dan program. Pada desain-desain tersebut akan dibuat alur proses yang terjadi pada aplikasi sesuai dengan yang berjalan pada PT. Wahana Kreasi Sejati, ER yang berdasarkan pada proses bisnis pada perusahaan tersebut dan struktur tabel yang digunakan sesuai dengan ER yang telah dibuat, tampilan antar muka aplikasi, dan pembagian sub aplikasi serta relasinya.

c. Implementasi (coding)

Hasil analisis dan perancangan design diatas yang telah disetujui dan sesuai dengan kebutuhan PT. Wahana Kreasi Sejati diimplementasikan secara nyata melalui coding menggunakan bahasa pemrograman Delphi 7, database MySQL, serta aplikasi pendukung lainnya.

d. Pengujian (testing)

Pada tahap ini akan dilakukan pengujian dan evaluasi terhadap perangkat lunak yang dibangun dengan menggunakan metode *blackbox*. Pada pengujian ini dapat dilihat apakah fungsionalitas yang dibangun pada aplikasi sesuai dengan kebutuhan sistem pada tahap analisis dan apakah fungsionalitas dapat berjalan dengan baik.

4. Penyusunan dokumentasi

Penyusunan dokumentasi dari sistem yang telah dibangun dalam bentuk buku proyek akhir.

## 1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan pada proyek akhir ini adalah sebagai berikut :

### 1. PENDAHULUAN

Berisi tentang gambaran umum alasan pemilihan tema mengenai sistem keuangan, permasalahan yang ada pada perusahaan khususnya di bagian keuangan, tujuan pembuatan aplikasi yang diharapkan dapat mengatasi permasalahan, batasan masalah agar aplikasi terdefinisi dengan jelas ruang lingkungannya hingga metode penyelesaian masalah yang meliputi penggunaan metode rekayasa perangkat lunak.

### 2. DASAR TEORI

Merupakan kumpulan teori-teori dasar yang mendukung metode yang dipilih. Untuk metode terstruktur, diperlukan pendefinisian komponen dasar agar memudahkan pembuatan Aplikasi Sistem Keuangan PT. Wahana Kreasi Sejati, yang meliputi materi dasar tentang akuntansi keuangan, alat bantu pemodelan sistem, dan perancangan basis data.

### 3. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Berisi tentang analisis kebutuhan untuk mengetahui kelemahan dan kekurangan sistem saat ini sehingga bisa ditentukan kebutuhan apa saja yang

harus dipenuhi pada perancangan Aplikasi Sistem Keuangan PT. Wahana Kreasi Sejati.

**4. IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN**

Merupakan penjelasan mengenai pengimplementasian sistem dengan kondisi yang sebenarnya. Kemudian dilanjutkan dengan serangkaian pengujian dan evaluasi hasil aplikasi.

**5. PENUTUP**

Berisikan kesimpulan perangkat lunak yang berhasil dibuat dilihat dari sisi fungsionalitas serta kekurangan aplikasi sebagai saran pengembangan selanjutnya.