BAB 1
PENDAHULUAN

1. 1. Latar Belakang

Bidang keuangan merupakan bidang yang berperan penting di dalam suatu perusahaan. Perusahaan dapat bertahan atau dapat tumbuh berkembang apabila perusahaan dapat mencermati kondisi dan kinerja perusahaan terutama dibidang keuangan ini. Media yang dapat digunakan untuk menilai kinerja perusahaan dalam bidang keuangan adalah pengelolaan laporan keuangan. Laporan keuangan pada dasarnya adalah hasil akhir dari proses akutansi dari suatu priode tertentu yang merupakan hasil pengumpulan data keuangan yang disajikan dalam bentuk laporan keuangan yang dapat digunakan sebagai alat bantu bagi para pemakai didalam menilai kinerja perusahaan sehingga dapat mengambil keputusan dengan tepat. Namun sering kali terjadi kesalahan dalam pengolahan laporan keuangan di suatu perusahaan yang menyebabkan tugas pokok dari perusahaan menjadi terganggu. Pengolahan laporan keuangan banyak sekali terjadi kendala dikarenakan proses pelaporannya masih dilakukan secara manual yang menyebabkan tidak akuratnya hasil perhitungan. Selain itu proses manual yang ada membutuhkan waktu yang relatif lama.

CV. Global Agency and Entertainment adalah perusahaan yang bergerak di bidang *event organizer* dan *agency* yang memiliki masalah dalam pengelolaan laporan keuangan. Bermula pada penggunaan aplikasi MYOB dalam pengelolaan laporan keuangan. Pada saat menggunakan aplikasi MYOB ini perusahaan memiliki beberapa kendala dalam mengelola laporan keuangan yaitu sulitnya penggunaan aplikasi MYOB bagi para *accounting* seperti proses input data, penyimpanan data, dan perhitungan. Kemudian dibuat perubahan yaitu kembali menggunakan Microsoft Excel. Namun cara tersebut tidak juga mempermudah dalam pembuatan laporan, dikarenakan data yang ada menjadi tidak terstruktur

dan menyulitkan *accounting* dalam proses pencarian sehingga pembuatan laporan keuangan menjadi terhambat.

Berdasarkan kasus di atas, solusi yang tepat untuk mengatasi masalah yang ada saat ini adalah membangun "Aplikasi *General Ledger* Bulanan di CV. Global Agency and Entertainment" yang diperlukan untuk mempermudah *accounting* dalam pembuatan laporan keuangan menjadi lebih efektif dan efisien.

1. 2. Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas maka identifikasi masalah dalam tugas ini adalah Bagaimana membangun aplikasi *General Ledger* bulanan di CV.Global Agency and Entertainment.

1. 3. Maksud dan Tujuan

1. Maksud

Berdasarkan pemaparan permasalahan di atas, maka maksud dari penulisan laporan ini adalah membangun aplikasi *General Ledger* bulanan di CV.Global Agency and Entertainment.

2 . Tujuan

Adapun tujuan yang diharapkan dari penulisan tugas ini diantaranya yaitu :

1. Mempermudah dalam proses input data, penyimpanan data, pencarian data dan perhitungan data keuangan.
2. Mempermudah dan mempersingkat waktu pembuatan laporan keuangan
3. Mempermudah *accounting* dalam pengelolan laporan keuangan sehingga lebih efektif dan efisien.

1. 4. Batasan Masalah

Dalam pembuatan laporan ini dibuat beberapa batasan masalah agar pembahasan lebih terfokus sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Adapun batasan masalahnya adalah sebagai berikut :

1. Data yang digunakan di aplikasi ini adalah :
    a. Data COA (*Chart of Account*)
    b. Data *Journal*
    c. Data *Trial Balance*
2. Proses yang ada di aplikasi ini adalah :
    a. Pengolahan data COA
    b. Pengolahan data *Journal*
    c. Pengolahan data *Trial Balance*
3. Informasi yang dihasilkan :
    a. Laporan Neraca
    b. Laporan Laba Rugi
4. Software yang digunakan adalah NetBeans 6.8 dan menggunakan DBMS MySql.
5. Pemodelan dan perancangan sistem dalam pembuatan tugas ini menggunakan pemodelan berbasis objek dengan tools UML.

1. 5. Metodologi Penelitian

1. Metode Pengumpulan Data

Metodologi penelitian yang digunakan dalam mengerjakan laporan tugas akhir ini adalah metode deskriptif, yaitu metode penelitian yang menggambarkan secara sistematika dan akurat mengenai keadaan-keadaan nyata yang berjalan pada saat penelitian. Gambaran tersebut diperoleh dengan cara mengumpulkan, mengklasifikasikan, menyajikan, serta menganalisis data sehingga dapat ditarik suatu kesimpulan.

1. Metode Observasi

Metode observasi adalah suatu cara pengumpulan data dengan cara mengadakan pengamatan langsung dan mengindra terhadap objek atau proses yang di jadikan objek pemasalahan.

2. Metode Wawancara

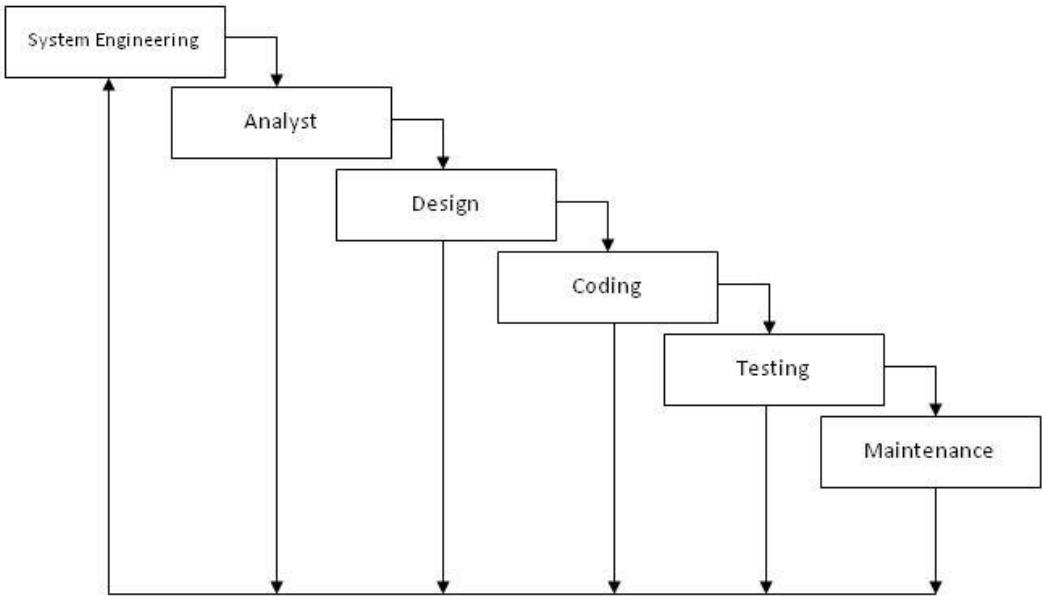
Wawancara merupakan metode pengumpulan data atau fakta yang penting dan banyak dilakukan dalam pengembangan aplikasi. Wawancara memungkinkan analis sistem sebagai pewawancara untuk mengumpulkan data secara tatap muka langsung dengan pegawai.

3. Metode Studi Pustaka

Studi pustaka yang dilakukan ialah dengan mempelajari berbagai literatur, seperti buku-buku, artikel-artikel dan sumber-sumber yang berkaitan dengan materi yang akan dibahas.

2. Pengembangan Perangkat Lunak

Metode yang akan digunakan pada kasus ini adalah model *Waterfall*. Model ini mengusulkan sebuah pendekatan kepada perkembangan software yang sistematik dan sekuensial yang mulai pada tingkat dan kemajuan sistem pada seluruh analisis, desain, kode, pengujian, dan pemeliharaan. Dimodelkan setelah siklus rekayasa konvensional, model sekuensial linier melingkupi aktivitas – aktivitas sebagai berikut :



Gambar 1.1 Waterfall

a) System Engineering

Karena sistem merupakan bagian dari sebuah sistem yang lebih besar, kerja dimulai dengan membangun syarat dari semua elemen sistem dan mengalokasikan beberapa subset dari kebutuhan ke software tersebut. Pandangan sistem ini penting ketika software harus berhubungan dengan elemen-elemen yang lain seperti software, manusia, dan *database*. Rekayasa dan anasisis sistem menyangkut pengumpulan kebutuhan pada tingkat sistem dengan sejumlah kecil analisis serta disain tingkat puncak. Rekayasa informasi mancakup juga pengumpulan kebutuhan pada tingkat bisnis strategis dan tingkat area bisnis.

b) Analyst

Proses pengumpulan kebutuhan diintensifkan dan difokuskan, khusunya pada software. Untuk memahami sifat program yang dibangun, analis harus memahami domain informasi, tingkah laku, unjuk kerja, dan interface yang diperlukan. Kebutuhan baik untuk sistem maupun software didokumentasikan dan dilihat lagi dengan pelanggan.

c) Design

Desain software sebenarnya adalah proses multi langkah yang berfokus pada empat atribut sebuah program yang berbeda; struktur data, arsitektur software, representasi interface, dan detail (algoritma) prosedural. Proses desain menterjemahkan syarat/kebutuhan ke dalam sebuah representasi software yang dapat diperkirakan demi kualitas sebelum dimulai pemunculan kode. Sebagaimana persyaratan, desain didokumentasikan dan menjadi bagian dari konfigurasi software.

d) Coding

Desain harus diterjemahkan kedalam bentuk mesin yang bias dibaca. Langkah pembuatan kode melakukan tugas ini. Jika desain dilakukan dengan cara yang lengkap, pembuatan kode dapat diselesaikan secaara mekanis.

e) Testing

Sekali program dibuat, pengujian program dimulai. Proses pengujian berfokus pada logika internal software, memastikan bahwa semua pernyataan sudah diuji, dan pada eksternal fungsional, yaitu mengarahkan pengujian untuk menemukan kesalahan – kesalahan dan memastikan bahwa input yang dibatasi akan memberikan hasil aktual yang sesuai dengan hasil yang dibutuhkan.

f) Maintenance

Software akan mengalami perubahan setelah disampaikan kepada pelanggan (perkecualian yang mungkin adalah software yang dilekatkan). Perubahan akan terjadi karena kesalahan – kesalahan ditentukan, karena software harus disesuaikan untuk mengakomodasi perubahan – perubahan di dalam lingkungan eksternalnya (contohnya perubahan yang dibutuhkan sebagai akibat dari perangkat peripheral atau sistem operasi yang baru), atau karena pelanggan membutuhkan perkembangan fungsional atau unjuk kerja. Pemeliharaan software mengaplikasikan lagi setiap fase program sebelumnya dan tidak membuat yang baru lagi.

1. 6. Sistematika Penulisan

Untuk mengetahui gambaran mengenai penulisan laporan kerja praktek ini, maka berikut ini akan dijelaskan sedikit mengenai sistematika penulisan laporan ini :

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini merupakan bab yang membahas latar belakang, perumusan masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian yang digunakan dan sistematika penulisan. Dimaksudkan dapat memberikan gambaran dan arahan bagi pembaca tentang urutan pemahaman dalam penyajian laporan kerja praktek.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini membahas tentang tinjauan perusahaan, diantaranya sejarah instansi, logo instansi, badan hukum instansi serta struktur organisasi dan *job description* dari instansi tersebut, pada bab ini juga membahas tentang teori-teori yang digunakan untuk membangun sistem serta teori-teori dasar yang berhubungan dengan pembuatan program aplikasi.

BAB 3 PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang analisis yang merupakan tahap awal dari pembangunan aplikasi, dilanjutkan pada perancangan aplikasi, implementasi sistem yang berisi *source code* dan *print screen* tampilan dari program aplikasi yang dibangun serta pengujian aplikasi yang dibangun.

BAB 4 KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini menyimpulan dari seluruh laporan dan aplikasi yang dibangun, dan saran untuk pengajuan serta evaluasi pengembangan sistem yang diambil selama penyusunan laporan kerja praktek.