

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Umum

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di zaman ini semakin pesat sehingga kita dituntut untuk bisa berkembang mengikuti pesatnya kemajuan zaman. Kebutuhan akan informasi yang cepat dan tepat waktu merupakan hal yang sangat penting dengan cara melakukan perubahan dalam penggunaan teknologi informasi untuk menunjang kinerja perusahaan. Perubahan ini dilakukan pada cara pengolahan data dari sistem manual seperti pencatatan yang masih menggunakan pembukuan diubah ke aplikasi komputer demi tercapainya efektifitas dan efisiensi dalam proses bisnis.

Salah satu peralatan pendukung di kemajuan zaman ini adalah komputer. Segala kecanggihannya komputer membawa dampak yang sangat besar dalam dunia bisnis dan informasi. Perkembangan teknologi informasi yang begitu pesat juga memberikan dampak tersendiri bagi perusahaan atau instansi pemerintah yang menggunakan sistem komputerisasi sebagai alat bantu untuk mempermudah pekerjaan.

PT. Adau Kapuas adalah sebuah perusahaan yang bergerak di bidang jasa, yaitu jasa transportasi yang menggunakan bus sebagai media transportasi. Dalam pengolahan pendapatan dan biaya PT. Adau Kapuas masih menggunakan sistem manual yang dicatat kedalam buku sebagai media pendataannya, seperti pencatatan pendapatan dan biaya yang di proses mulai dari transaksi pencatatan penjualan tiket dan pengiriman barang, yang mengolah data-data penumpang, dan

data-data pengiriman barang, setelah jam kerja kantor hasil pendataan pendapatan penumpang, pengiriman barang dan biaya di jumlah kemudian di masukan kembali ke komputer. Hal ini membuktikan kesulitan yang di alami PT. Adu Kapuas adalah harus melakukan pekerjaan dua kali dalam setiap hari. Dalam hal ini, penulis mencoba suatu program pengolahan pendapatan dan biaya yang terkomputerisasi, yang dapat mengolah data-data penumpang, pengiriman barang, pendapatan dan biaya, serta pembuatan laporan, semua transaksi yang akan di proses dengan menggunakan komputer.

Berdasarkan masalah di atas yang terjadi pada PT. Adu Kapuas Pontianak, penulis beinisiatif untuk membuat suatu aplikasi pengolahan pendapatan dan biaya dengan judul **“Aplikasi Pengolahan Pendapatan dan Biaya Pada PT. Adu Kapuas Pontianak”**.

1.2. Maksud dan Tujuan

Maksud dari penulisan Tugas Akhir ini adalah:

1. Mengetahui sistem pengolahan pendapatan dan biaya yang sedang berjalan pada PT. Adu Kapuas Pontianak.
2. Membuat aplikasi pengolahan pendapatan dan biaya dengan sistem terkomputerisasi berbasis *desktop*.
3. Memudahkan pengolahan pendapatan dan biaya pada PT. Adu Kapuas Pontianak agar dapat meningkatkan efisiensi waktu dan meningkatkan efektifitas dalam pembuatan laporan, serta memudahkan dalam penyimpanan data, baik data penumpang, data pengiriman barang, pendapatan maupun biaya.

Adapun tujuan dari penulisan Tugas Akhir ini adalah sebagai satu syarat kelulusan Program Diploma III program studi Komputerisasi Akuntansi AMIK BSI Pontianak.

1.3. Metode Penelitian

1.3.1. Metode Pengumpulan Data

Dalam usaha pengumpulan data, metode yang digunakan dalam penulisan Tugas Akhir ini adalah:

1. Pengamatan (*Observasi*)

Penulis melakukan pengamatan secara langsung terhadap kegiatan-kegiatan yang dilakukan PT. Adau Kapuas Pontianak agar dapat melihat proses kerja secara langsung untuk mengetahui segala sesuatu yang diperlukan pada saat terjadinya proses. Bukti observasi terlampir di lampiran A.1.

2. Wawancara (*Interview*)

Penulis mengadakan wawancara tentang masalah yang terjadi pada sistem pengolahan pendapatan dan biaya di PT. Adau Kapuas Pontianak. Wawancara ini dilakukan dengan bapak Agus Kurnadi selaku Manager PT. Adau Kapuas.

3. Studi Pustaka

Studi pustaka digunakan sebagai pendukung yang bertujuan untuk mengumpulkan data. Penulis mengambil studi pustaka dengan referensi yang bersumber dari buku serta mencari informasi yang diperlukan yang berkaitan dengan Tugas Akhir.

1.3.2. Metode Pengembangan *Software*

Metode yang digunakan pada pengembangan perangkat lunak ini menggunakan model *waterfall*. *Waterfall* adalah pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisis, desain, pengodean, pengujian dan tahap pendukung (*support*) (Rosa A.S dan M. Shalahuddin, 2013:28). Pengembangan perangkat lunak model *waterfall* dalam penulisan ini menggunakan beberapa metode, antara lain:

1. Analisa kebutuhan perangkat lunak

Proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara intensif untuk menspesifikasikan kebutuhan perangkat lunak agar dapat dipahami perangkat lunak seperti apa yang dibutuhkan oleh *user*, spesifikasi kebutuhan perangkat lunak pada tahap ini perlu untuk di dokumentasikan.

2. Desain

Desain perangkat lunak adalah proses multi langkah yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antar muka, dan prosedur pengodean. Tahap ini mentranslasi kebutuhan perangkat lunak dari tahap analisis kebutuhan ke representasi desain agar dapat di implementasikan menjadi program pada tahap selanjutnya. Desain perangkat lunak yang dihasilkan pada tahap ini juga perlu di dokumentasikan.

3. Pembuatan kode program

Desain harus ditranslasikan ke dalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain.

4. Pengujian

Pengujian fokus pada perangkat lunak secara dari segi logik dan fungsional dan memastikan bahwa semua bagian sudah di uji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (*error*) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan.

5. Pendukung (*support*) atau pemeliharaan (*maintenance*)

Tidak menutup kemungkinan sebuah perangkat lunak mengalami perubahan ketika sudah dikirimkan ke *user*. Perubahan bisa terjadi karena adanya kesalahan yang muncul dan tidak terdeteksi saat pengujian atau perangkat lunak harus beradaptasi dengan lingkungan baru. Tahap pendukung atau pemeliharaan dapat mengulangi proses pengulangan mulai dari analisis spesifikasi untuk perubahan perangkat lunak yang sudah ada, tapi tidak untuk membuat perangkat lunak baru.

1.4. Ruang Lingkup

Dalam penulisan Tugas Akhir ini, penulis membatasi ruang lingkup yang membahas mengenai Aplikasi pengolahan pendapatan dan biaya pada PT. Adu Kapuas Pontianak mulai dari pengolahan data admin, data jenis barang, data jenis pendapatan, data jenis biaya, data kelas bus, data tujuan, transaksi penjualan tiket, transaksi pengiriman barang, transaksi pendapatan dan biaya, serta menghasilkan laporan penjualan tiket, laporan pengiriman barang, laporan pendapatan, dan laporan biaya. Aplikasi ini dirancang menggunakan Java sebagai bahasa pemrograman, *MySQL* v10.1.16.0 sebagai *database*, dan *Xampp* v3.2.2 sebagai *database server*.