

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Pada saat ini teknologi informasi sangat berkembang dengan pesat. Hal ini dimanfaatkan oleh banyak pihak untuk menunjang segala aktivitas pada hampir semua aspek kehidupan terutama pada bidang bisnis. Di dalam persaingan bisnis perusahaan yang semakin ketat dibutuhkan adanya sistem yang baik untuk mendukung dan menunjang aktivitas perusahaan agar tidak tertinggal dengan pesaing-pesaing yang ada. Untuk menunjang bisnis pada perusahaan dibutuhkan sistem yang sudah terkomputerisasi.

Dengan sebuah sistem terkomputerisasi tentunya akan berdampak positif tersendiri pada perusahaan, terutama dalam pengendalian intern kas kecil. Sistem dan prosedur pengendalian intern kas kecil sangat erat hubungannya dengan kelancaran penerimaan dan pengeluaran kas kecil. Kas kecil merupakan salah satu dana yang disediakan oleh perusahaan untuk keperluan pengeluaran sehari-hari dengan jumlah yang relatif kecil, misalnya: pembelian materai, perangko, rekening telepon, rekening listrik, rekening air, perlengkapan kantor, biaya parkir, biaya keamanan, biaya kebersihan, *kitchen supplier*, biaya pemeliharaan kendaraan, biaya bongkar muat dan sebagainya.

Untuk menciptakan suatu pengendalian intern kas kecil yang memuaskan dalam hal kegiatan penerimaan dan pengeluaran kas kecil maka perlu adanya sistem yang mampu menangani masalah-masalah yang ada pada aktivitas penerimaan dan pengeluaran kas kecil. Untuk memenuhi unsur-unsur pengendalian intern yang baik didalamnya harus terdapat struktur organisasi yang memisahkan fungsi penerimaan uang,

fungsi pengeluaran, fungsi penyimpanan, dan fungsi pembayaran, sistem otorisasi yang baik, adanya praktek yang sehat serta karyawan yang cakap. Sistem pengendalian intern yang lemah akan mengakibatkan kemungkinan adanya penyimpangan atas penerimaan dan pengeluaran kas menjadi lebih besar, sehingga dapat mengakibatkan terjadinya pemborosan biaya operasional. Adanya pemborosan biaya operasional akan dapat mengurangi kemampuan perusahaan untuk mendapatkan keuntungan yang maksimal.

Dalam kasus ini, PT. Stainless Steel Primavalve Majubersama adalah perusahaan yang bergerak di bidang manufaktur pabrikan pipa stainless. Dalam mengolah kas kecil, PT. Stainless Steel Primavalve Majubersama menunjuk kasir sebagai pencatat dan pengolah data untuk membuat laporan pengeluaran kas kecil. Dalam proses pengolahan data tersebut dimana aktivitas pemrosesan data, serta pelaporannya masih menggunakan metode pencatatan data pada buku (manual) sehingga menimbulkan kecurangan yang dilaporkan pada bulan Mei 2014 berupa penggelapan uang kas sebesar Rp. 20.000.000,-.

Berdasarkan hal tersebut, PT. Stainless Steel Primavalve Majubersama akan merubah sistem pelaporan kas kecil dan mengembangkan sistem laporan untuk merekam pemasukan dan pengeluaran dana kas kecil yang terinci, akurat dan dapat diawasi setiap saat oleh manajemen perusahaan.

Berdasarkan pada kasus di atas, PT. Stainless Steel Primavalve Majubersama akan menggunakan sistem sederhana dalam melakukan penyusunan laporan kas kecil namun dapat menghasilkan laporan keuangan yang terperinci dan akurat sehingga dapat mengendalikan intern kas kecil dan menekan timbulnya kesalahan dalam pencatatan yang dapat merugikan perusahaan. Laporan keuangan juga dapat

memberikan informasi bagi perusahaan mengenai perkembangan keadaan keuangan kas kecil perusahaan.

Berdasarkan uraian di atas, maka diambil judul **“Perancangan Aplikasi Pengendalian Intern *Petty Cash Finance* Berbasis Web Pada PT. Stainless Steel Primavalve Majubersama”**.

## **1.2. Identifikasi Masalah**

Identifikasi masalah yang dibahas dalam skripsi ini adalah:

1. Bagaimana menangani masalah-masalah terhadap sistem informasi *petty cash finance* pada PT. Stainless Steel Primavalve Majubersama ?
2. Bagaimana menerapkan sistem informasi pengendalian intern *petty cash finance* yang aman pada PT. Stainless Steel Primavalve Majubersama ?
3. Bagaimana merancang aplikasi *petty cash finance* yang dapat merekam dana keluar dan dana masuk pada intern kas PT. Stainless Steel Primavalve Majubersama ?

## **1.3. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui bagaimana menangani masalah-masalah sistem informasi *petty cash finance* pada PT. Stainless Steel Primavalve Majubersama.
2. Untuk menerapkan sistem informasi pengendalian intern *petty cash finance* yang aman pada PT. Stainless Steel Primavalve Majubersama.
3. Untuk merancang aplikasi *petty cash finance* yang dapat merekam dana keluar dan dana masuk pada intern kas PT. Stainless Steel Primavalve Majubersama.

#### 1.4. Batasan Masalah

Sesuai dengan topik yang diambil dalam penyusunan skripsi ini yaitu **“Perancangan Aplikasi Pengendalian Dana Intern Petty Cash Finance Berbasis Web pada PT. Stainless Steel Primavalve Majubersama”** maka batasan ruang lingkup penulisan skripsi ini pada hal-hal berikut yaitu :

- a. Agar penyusunan laporan ini dapat terfokus pada suatu ruang lingkup masalah, maka isi skripsi ini dibatasi pada prosedur pengeluaran dan pemasukan dana *Petty Cash* pada PT. Stainless Steel Primavalve Majubersama.
- b. Perancangan aplikasi *petty cash* ini juga akan membahas tentang pembuatan laporan, transaksi pengeluaran dan pemasukan dana dengan sistem data terpusat.

#### 1.5. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memiliki manfaat sebagai berikut:

1. Laporan skripsi ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan penambah wawasan dalam pembelajaran menyusun sebuah sistem yang terkomputerisasi khususnya bagi mahasiswa Universitas ESA Unggul dan dapat dijadikan pula bahan atau referensi dalam pembuatan skripsi selanjutnya untuk mahasiswa jurusan teknik informatika.
2. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan dapat mempermudah perusahaan dalam pencatatan, pencarian, pengecekan serta dapat membantu memberikan informasi yang berkualitas bagi manajemen untuk membuat keputusan selanjutnya melalui laporan yang dihasilkan.

## **1.6. Metodologi Penelitian**

Metode merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Data yang diperoleh juga harus data empiris yang mempunyai kriteria tertentu yaitu valid. Valid menunjukkan derajat ketetapan antara data yang sesungguhnya terjadi pada objek dengan data yang dapat dikumpulkan oleh peneliti.

Oleh sebab itu, dalam pengambilan data untuk penulisan skripsi melakukan perlakuan dalam pengumpulan data. Melihat langsung kegiatan para karyawan Administrasi dalam melakukan pekerjaannya, dan ikut terjun langsung dalam melakukan pekerjaan.

### **1.6.1. Metode Pengumpulan Data**

#### **1. Survei**

Survei adalah penelitian secara komprehensif. Survei yang dilakukan dalam melakukan penelitian biasanya dilakukan dengan menyebarkan kuesioner atau wawancara, dengan tujuan untuk mengetahui: siapa mereka, apa yang mereka pikir, rasakan, atau kecenderungan suatu tindakan. Survei lazim dilakukan dalam penelitian kuantitatif maupun kualitatif.

##### **a. Observasi**

Observasi sebagai teknik pengumpulan data mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan teknik yang lainnya. Observasi tidak terbatas kepada orang, tetapi objek-objek alam yang lain, sehingga tidak perlu selalu komunikasi dengan orang. Teknik pengumpulan data dengan observasi

digunakan bila berkenan dengan perilaku menulis, proses kerja, gejala – gejala alam, dan lain sebagainya. Oleh sebab itu, Melihat secara langsung semua kegiatan yang dilakukan oleh staff perusahaan dan mengambil kesimpulan untuk dijadikan data dalam penyusunan skripsi.

**b. Wawancara ( *Interview* )**

Wawancara digunakan apabila ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti. Secara langsung menyatakan beberapa pertanyaan kepada pihak yang berhubungan langsung dengan objek yang diteliti untuk mendapatkan data yang ontektik, tepat dan akurat serta dapat dipercaya. Setelah mendapatkan data dari hasil wawancara yang sudah dilakukan akan menjadi dasar dalam penyusunan laporan skripsi.

**2. Literatur**

Literatur adalah suatu kegiatan pencarian yang sistematis, menyeluruh, seksama, terperinci dan sangat berhati-hati dari semua literatur yang telah dipublikasikan agar dapat mengenali sebanyak mungkin bahan yang relevan untuk sebuah topik ilmiah tertentu.

**a. Penelitian ( *Research* )**

Penelitian ( *research* ) merupakan rangkaian kegiatan ilmiah dalam rangka pemecahan suatu permasalahan. Jadi penelitian merupakan bagian dari usaha pemecahan masalah. Fungsi

penelitian adalah mencari penjelasan dan jawaban terhadap permasalahan serta memberikan alternatif bagi kemungkinan yang dapat digunakan untuk pemecahan masalah. Penjelasan dan jawaban terhadap masalah tersebut dapat bersifat abstrak dan umum sebagaimana halnya dengan penelitian dasar dan dapat pula sangat kongkrit dan spesifik seperti yang ditemui pada penelitian terapan.

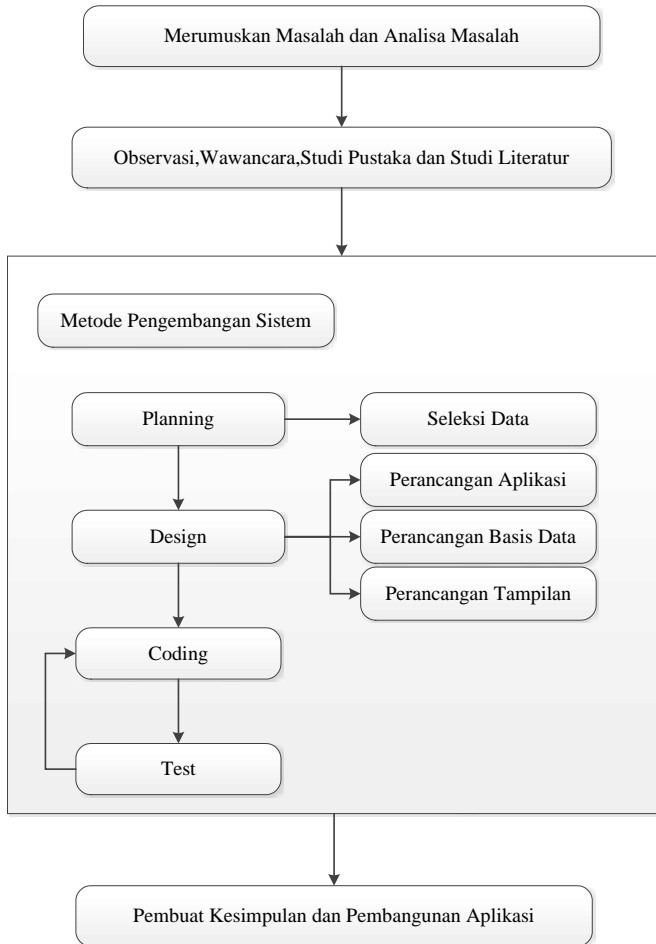
### **3. Studi Pustaka**

Studi Pustaka adalah pengumpulan data-data yang dilakukan dengan maksud untuk mengumpulkan konsep, Teori, dan Informasi yang di perlukan dari buku yang berhubungan dengan skripsi ini. Yang nantinya akan mendukung dalam penyelesaian skripsi ini.

#### **1.6.2. Metode Pengembangan Sistem**

*Extreme Programming* adalah salah satu dari beberapa proses *Agile* populer. Sudah terbukti sangat sukses di banyak perusahaan dari berbagai ukuran dan industri di seluruh dunia. *Extreme* Pemrograman sangat berhasil karena menekankan kepuasan penggunaannya. Fase-fase metode perancangan *Extreme Programming* yaitu *planning*, *design*, *coding* dan *test*.

## 1.7. Kerangka Pemikiran



**Gambar 1.1. Kerangka Pemikiran**

**Sumber : Penulis**



Keterangan :

1. Dari gambar di atas, yang pertama dilakukan adalah merumuskan masalah dan menganalisa masalah sistem *petty cash finance* yang berkaitan dengan aplikasi yang akan dibuat.
2. Setelah rumuskan masalah dan menganalisanya, yang akan dilakukan adalah melakukan observasi, wawancara, studi pustaka, dan studi literatur.
3. Langkah berikutnya adalah pengembangan system dengan metode Extreme Programming.
  - a. *Planning*

Fase pengumpulan data dan menyeleksi sehingga sesuai dengan kebutuhan aplikasi.
  - b. *Design*

Fase pembuatan design dari aplikasi mulai dari perancangan aplikasi, perancangan basis data dan perancangan tampilan.
  - c. *Coding*

Fase pembuatan coding dari aplikasi, dari fase ini dilakukan untuk real time program solving dan real time quality assurance.
  - d. *Testing*

Fase pengujian hasil dari aplikasi.
4. Lalu yang terakhir kesimpulan dan pembangunan aplikasi.