

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Bestplayer merupakan *workshop* atau toko yang menyediakan jasa pembuatan jersey dan menjual jersey yang tersedia. Toko Bestplayer terletak di Jl. Merdeka, Tanjung Batu, Kecamatan Tanjung Batu, Kabupaten Ogan Ilir, Sumatera Selatan. Bestplayer merupakan perusahaan yang melayani pemesanan jersey dengan model-model yang tersedia di *workshop* Bestplayer, maupun model yang dipesan secara custom oleh pelanggan. Jersey memiliki 2 tipe yaitu printing dan manual dengan penjualan paling banyak yaitu tipe printing. Best Player sendiri terdiri dari Best Player Apparel, stok, satuan dan pembuatan kaos.

Bisnis yang dijalankan oleh Bestplayer ialah menyediakan layanan bagi pecinta olahraga tim banyak yang ingin menyematkan baju atau jersery tim nya dengan desain pilihan sendiri dan menentukan pilihan warna atau corak untuk mendesign jersey yang diinginkannya. Jasa yang disediakan oleh Bestplayer dapat juga disebut sebagai *job order* yang artinya industri itu bekerja berdasarkan pesanan dan dari sisi pemesan memberikan kompensasi atau membayar jasa perusahaan itu dalam mengolah bahan mentah menjadi barang jadi, yaitu berupa produk jersey olahraga sesuai dengan pesanan.

Jersey merupakan nama pakaian untuk berolahraga, dan jersey tak hanya untuk pakaian yang berkaitan dengan sepakbola saja, banyak pakaian olahraga lain yang memakai nama jersey. Terdapat jersey voli, jersey bulutangkis, jersey basket, jersey panahan, jersey sepeda, jersey lari, jersey bela diri, dan masih banyak lagi. Secara umum dapat dijelaskan bahwa kata jersey bukan hanya untuk pakaian sepakbola saja tetapi pakaian olahraga lain yang memiliki bentuk dan karakteristik yang sama dapat disebut dengan jersey.

Dalam proses produksi jersey, perusahaan bekerja berdasarkan pada pesanan, sehingga berbagai aspek teknis harus disesuaikan secara spesifikasi jenis order, misalnya pewarnaan bahan, jenis kain yang digunakan, proses produksi, bahkan jadwal produksi harus di sesuaikan dengan keinginan pemesan. Dengan beragamnya jenis, ukuran dan bentuk produk jersey bola, tidak jarang perusahaan masih membutuhkan dukungan perusahaan lain yang memiliki teknik produksi

dan alat produksi yang tidak dimilikinya. Penyesuaian aspek-aspek produksi ini dimaksudkan agar perusahaan mereka tetap mampu menghasilkan produk sesuai kesepakatan dengan konsumen, baik dalam ketepatan waktu produksi, mutu produk, bahan atau harga order.

Dalam sebuah bisnis tentu saja diperlukan manajemen bisnis seperti halnya akuntansi untuk menyediakan informasi yang saling berhubungan dengan kegiatan ekonomi yang dijalankan. Dari laporan-laporan keuangan tersebutlah informasi bisnis yang dilakukan dikomunikasikan kepada pihak-pihak yang berkepentingan dalam perputaran bisnis tersebut. Adapun, akuntansi juga berperan sebagai alat pengontrol dan pengendali keuangan, alat evaluasi perusahaan dan juga sebagai penyimpan aktivitas ekonomi dan aktivitas transaksi.

Untuk mencapai manajemen bisnis yang baik, perlu dilakukan analisa pada data keuangan bisnis tersebut, sehingga dapat menghasilkan laporan keuangan serta klasifikasi kesehatan keuangan perusahaan. Langkah klasifikasi ini dapat dicapai dengan menggunakan *machine machine* pada prosesnya. Setelah proses klasifikasi dilakukan, hasil tersebut dapat digunakan untuk jadi acuan meningkatkan keuangan bisnis berdasarkan data yang ada. Penerapan *machine machine* pada platform *mobile* khususnya Android dapat dilakukan dengan menggunakan Tensorflow.

Tensorflow merupakan sebuah *framework machine machine* yang dikembangkan oleh Google. Tensorflow merupakan sebuah *machine machine* yang ditulis dalam bahasa Python dalam versi sekarang yaitu versi 2.8. Tensorflow mengembangkan sebuah teknologi baru yang disebut pose-net. Dalam dunia Data Science dan *Machine machine*, algoritma klasifikasi memiliki beberapa bagian yaitu *Clustering* dan Segmentasi. *Clustering* adalah salah satu kasus penggunaan yang paling banyak digunakan untuk *Machine machine*. *Clustering* merupakan bagian dari *Machine machine* khususnya Unsupervised *Machine*. Ada berbagai jenis algoritma yang dapat digunakan untuk melakukan clustering (segmentasi). Adapun, algoritma yang akan digunakan pada penelitian ini untuk klasifikasi data keuangan bisnis adalah algoritma *K-Means Clustering*. Algoritma ini didukung oleh Tensorflow melalui API nya yaitu k-Means API.

Dengan melakukan klasifikasi data keuangan bisnis, Bestplayer dapat mengetahui kesehatan keuangan perusahaan, dari berbagai rasio seperti rasio profitabilitas, rasio likuiditas, rasio solvabilitas dan rasio aktivitas. Tidak hanya dapat mempermudah proses klasifikasi, menggunakan clustering, Bestplayer juga dapat menjadikan klasifikasi tersebut sebagai acuan meningkatkan keuangan bisnis berdasarkan data yang ada, dan berdampak meningkatkan peluang untuk mendapatkan tingkat revenue yang lebih tinggi.

Berdasarkan uraian di atas, maka hasil penelitian ini akan ditulis dalam laporan yang diberi judul "*Aplikasi Manajemen Keuangan Bisnis Bestplayer Apparel Berbasis Android dengan Penerapan Machine Machine*".

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalahnya adalah bagaimana membuat sistem manajemen perusahaan pada Bestplayer untuk mempermudah proses manajemen bisnis Bestplayer secara internal, serta menggunakan algoritma K-Means Clustering menggunakan Tensorflow pada platform Android untuk mempermudah proses klasifikasi keuangan bisnis Bestplayer.

1.3. Batasan Masalah

Agar laporan akhir ini lebih terarah dan tidak menyimpang dari tujuan, batasan masalah yang akan dibahas meliputi sistem pelaporan keuangan berbasis Android yang terdiri dari Input Saldo Awal Account, Input Saldo Awal Inventory, Input Data Transaksi, Laporan, sampai Analisa Laporan Keuangan. Selain itu, dalam pencatatan akuntansi manual yang dilakukan terhadap transaksi yang dibahas mulai dari Saldo Awal Akun, Jurnal, Buku Besar, Neraca Saldo sampai dengan Laporan Keuangan Laba atau Rugi, Perubahan Modal, Neraca sampai Analisa Laporan Keuangan. Selanjutnya, Proses Klasifikasi menggunakan K-Means Clustering mencakup rasio-rasio yaitu Rasio Profitabilitas, Rasio Likuiditas, Rasio Solvabilitas dan Rasio Aktivitas.

1.4. Tujuan

Tujuan dari laporan akhir ini untuk mengembangkan sistem manajemen internal penjualan jersey di toko Bestplayer dengan harapan sebagai berikut :

1. Memberikan fasilitas pencatatan transaksi yang lebih mudah bagi pihak perusahaan
2. Membantu mempermudah dan mempercepat dalam mendapatkan laporan yang diharapkan dan membuat database yang menyimpan data-data yang dibutuhkan dalam transaksi.
3. Membantu mengelola data-data yang ada untuk proses klasifikasi keuangan bisnis, apakah kondisinya sehat, melalui beberapa rasio keuangan, dan menjadi acuan untuk meningkatkan keuangan bisnis berdasarkan data yang ada.

1.5. Manfaat

Manfaat yang ingin dicapai dalam penulisan laporan ini adalah sebagai berikut ini:

1. Bagi Bestplayer Apparel

- a) Penelitian ini dapat meningkatkan proses pemantauan terhadap data keuangan pada Bestplayer agar keakuratan dan kejelasan informasi serta kesesuaian data keuangan pada Bestplayer dapat terjaga dibantu dengan algoritma klasifikasi melalui *machine machine*.
- b) Penelitian ini dapat membantu Bestplayer dalam melakukan proses monitoring keuangan untuk alat pengontrol dan pengendali keuangan, evaluasi perusahaan dan juga sebagai penyimpan aktivitas ekonomi dan aktivitas transaksi, maka akan meningkatkan omset bagi perusahaan Bestplayer serta citra dari brand Bestplayer akan kualitas yang premium dapat dikenal oleh masyarakat.

2. Bagi Akademik

Manfaat bagi akademik adalah dapat menjadi referensi rekan-rekan dalam penulisan laporan akhir di kemudian hari sehingga dapat membuat penelitian menjadi lebih baik lagi.