

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

UMKM Chubby merupakan salah satu toko yang bergerak di bidang perusahaan manufaktur dan perusahaan dagang, karena UMKM chubby memiliki 3 nama produk yaitu Chubby Choco yang memproduksi coklat, Chubby Aksesori memproduksi aksesoris, dan Chubby Store yang menjual buku dengan mengambil buku dari *reseller*. UMKM Chubby berlokasi di Perumnas Condong Catur, Jalan Tanjung no.312 Depok, Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta. Chubby Choco berdiri pada tahun 2019. Chubby Aksesori berdiri pada tahun 2014, dan Chubby Store berdiri pada tahun 2016.

Produk Chubby Choco adalah pembuatan makanan coklat yang memproduksi dan juga sebagai *pen-supply* reseller di berbagai toko kue. Chubby Choco memproduksi berbagai jenis coklat seperti coklat lolipop, coklat praline, dan coklat kurma. Sistem pemasaran Produk coklat ini dipasarkan di toko-toko kue (*bakery*) atau toko oleh-oleh dengan sistem konsinyasi. Chubby choco juga menerima pemesanan melalui *purchase order*. Chubby Aksesori adalah pembuatan aksesoris yang diproduksi berdasarkan pesanan dari *customer*. Chubby Aksesori memproduksi aksesoris bros, kalung, gelang, dan cincin. Sistem pemasaran produk aksesoris ini berdasarkan pameran yang akan diadakan. Chubby store adalah penjualan buku islam yang dijual melalui *purchase order* ketika ada pesanan dari konsumen.

Pembelian bahan baku untuk Chubby choco dan Chubby aksesoris adalah proses pemesanan bahan baku untuk produksi dari pemasok. UMKM Chubby membeli bahan baku dari pemasok tetap. Pembelian dilakukan rutin setiap dua bulan sekali untuk memenuhi kebutuhan dalam proses produksi. Pembelian produk untuk Chubby Store dengan cara memesan buku kepada *reseller* ketika ada pesanan dari *customer*. Pembelian dapat dilakukan secara tunai. Pembelian bahan baku dicatat secara manual oleh pemilik toko. Cara pencatatannya adalah dengan menggunakan pencatatan biasa tanpa unsur akuntansi di kertas dan hanya mencatat pengeluaran untuk pembelian bahan baku.

Pencatatan transaksi toko dilakukan secara manual dengan memasukkan data pembelian ke dalam buku yang dihasilkan oleh pemilik toko dalam format yang sangat sederhana. Bentuk pencatatannya berupa jumlah yang dibeli, nama, dan harga. Dengan cara

pencatatan ini, kesalahan dapat terjadi jika pemilik lupa mencatat transaksi yang dilakukan atau toko melakukan kesalahan tentang jumlah uang yang dicatat yang sebenarnya dikeluarkan oleh pemilik toko, memakan waktu yang lebih lama untuk mencatat transaksi pembelian, dan besar kemungkinan juga buku catatan tersebut rusak, dan lalai meletakkan nota pembelian.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Gita Chendana Langi Madika yang membahas tentang kesulitan pengelolaan bahan baku yang masih belum teratasi sehingga persediaan lebih cepat habis. Persediaan yang tidak terkontrol menyebabkan sulit untuk mengetahui kapan harus membeli bahan baku kembali. Maka dari itu, dibangun aplikasi berbasis web yang dapat mengelola pembelian bahan baku, mengelola penerimaan bahan baku, mengelola retur pembelian serta menyajikan laporan keuangan. Pembedanya dalam penelitian yang dibuat adalah penelitian menangani pembelian secara kredit [1].

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Gabriella Dwi Ayuni dan Magdalena Karismariyanti yang membahas tentang menghitung harga pokok barang dalam industri jasa makanan, pengendalian persediaan makanan. Maka dari itu, dibangun aplikasi berbasis web yang dapat mengelola pembelian, pengiriman bahan, pengambilan bahan, penyesuaian fisik persediaan dan menampilkan kartu stok persediaan dan laporan biaya makanan. Dalam penelitian yang dibuat adalah penelitian tidak menghitung harga pokok barang, tidak menangani pengiriman bahan, dan pengambilan bahan [2].

Penelitian lain yang dilakukan oleh Bunga Setiati, Renny Sukawati, dan Monterico Adrian yang membahas tentang pencatatan transaksi pembelian dan persediaan barang dagang yang hanya mengandalkan nota pelunasan dari pemasok dan nota penjualan saja yang menjadi data perusahaan. Dengan adanya sebuah aplikasi akan memungkinkan pengguna dapat mengetahui sistem informasi yang akurat terkait dengan proses pembelian dan persediaan barang dagang. Dalam penelitian ini sama dengan penelitian yang dibuat, hanya saja pembedanya penelitian yang dibuat untuk pembelian barang dagang bukan pembelian bahan baku [3].

Untuk kendala-kendala yang muncul, maka dibangun sebuah aplikasi untuk memenuhi kebutuhan dan mempermudah pencatatan pembelian sehingga pencatatan lebih jelas dan terstruktur serta persediaan bahan baku dapat dikontrol untuk mengetahui jumlah bahan baku yang ada, untuk memenuhi persediaan.

1.2 Rumusan Masalah

Dilihat dari sub bab latar belakang, dapat disimpulkan rumusan masalah sebagaiberikut.

- a. Bagaimana cara mengelola transaksi pembelian bahan baku dan bahan penolong?
- b. Bagaimana cara mengelola transaksi retur pembelian bahan baku dan bahan penolong?
- c. Bagaimana cara membuat jurnal, buku besar, kartu stok FIFO?
- d. Bagaimana cara membuat laporan pembelian, laporan retur pembelian?

1.3 Tujuan

Adapun tujuan pembuatan proyek akhir berdasarkan rumusan masalah diatas adalah membuat aplikasi yang dapat:

- a. Mengelola transaksi pembelian bahan baku dan bahan penolong produk aksesoris dan coklat UMKM Chubby.
- b. Mengelola retur pembelian bahan baku dan bahan penolong produk aksesoris dan coklat UMKM Chubby.
- c. Menghasilkan laporan jurnal, buku besar, dan kartu stok.
- d. Menghasilkan laporan pembelian dan laporan retur pembelian.

1.4 Batasan Masalah

Untuk memperjelas lingkup yang terdapat dalam proyek akhir ini, maka terdapat batasan masalah sebagai berikut:

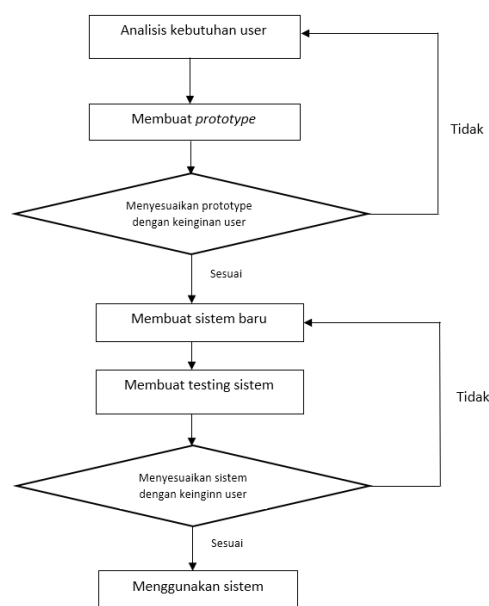
- a. Aplikasi tidak menangani pembelian secara kredit.
- b. Aplikasi ini menghasilkan jurnal, buku besar, kartu stok FIFO, laporan pembelian, dan laporan retur pembelian.
- c. Aplikasi ini menghasilkan laporan pembelian, laporan retur pembelian, dan kartu stok FIFO.
- d. Aplikasi ini dibangun dengan framework CodeIgniter menggunakan PHP dan database MySQL.

1.5 Metode Pengerjaan

Metode yang digunakan dalam proyek akhir pembuatan aplikasi ini adalah sistem *Software Development Life Cycle* (SDLC) menggunakan Model *prototype*. *Prototype* merupakan metode-metode yang digunakan adalah metode *prototyping* model dibuatnya sebuah *Prototyping* bagi pengembang sistem bertujuan untuk mengumpulkan informasi pengguna sehingga pengguna dapat berinteraksi dengan model *prototype* yang dikembangkan, sebab *prototype* menggambarkan versi awal dari sistem untuk kelanjutan sistem sesungguhnya yang lebih besar [4].

Tahapan tahapan metode *prototype* diselesaikan melalui beberapa tahapan, yaitu identifikasi masalah dan pengumpulan kebutuhan, Perancangan sistem, Pengujian sistem dan Evaluasi *prototype*, Tahap pengumpulan data dilakukan dengan cara wawancara atau berkomunikasi antar pengguna dengan pengembang perangkat lunak. Pengembang membuat suatu *prototype* dari gambaran aplikasi yang akan dibuat kemudian akan menguji aplikasi yang dibuat [4].

Pengujian tersebut menjadi acuan apakah *prototype* yang dibuat sudah sesuai dengan tujuan dan kebutuhan sistem. Jika terjadi kekurangan atau belum sesuai dengan tujuan dan kebutuhan sistem, maka akan diperbaiki sampai tujuan dan kebutuhan sistem terpenuhi. Diperlukan komunikasi yang baik antara pengguna dan pengembang sistem, agar mendapatkan hasil yang diharapkan oleh pengguna [4].



Gambar 1- 1 Prototype

Tahapan-tahapan dalam *Prototype*:

Pada tahap ini pengembangan dan pengguna atau pemilik sistem melakukan diskusi dimana pengguna atau pemilik sistem menjelaskan kepada pengembang tentang kebutuhan sistem yang mereka inginkan. Informasi kebutuhan user ini diperoleh dengan cara observasi dan wawancara kepada pemilik perusahaan berdasarkan proses bisnis yang ada di UMKM Chubby.

1. Membuat *Prototype*

Pada tahun ini pengembang membuat *prototype* dari sistem yang telah dijelaskan oleh pengguna atau pemilik sistem. Tahap ini akan dibuat perancangan sistem. Desain yang dihasilkan dari perancangan ini adalah desain proses dengan menggunakan BPMN, desain aplikasi menggunakan *Use case, Class Diagram dan Sequence Diagram*, dan desain basis data menggunakan (*Entity Relationship diagram*) ERD [4].

2. Menyesuaikan *Prototype* dengan keinginan user

Pada tahap ini pengembang menanyakan kepada pengguna atau pemilik sistem tentang *prototype* yang sudah dibuat, apakah sesuai atau tidak dengan kebutuhan user [4].

3. Membuat Sistem baru

Pada Tahap ini pengembangan akan menggunakan *Prototype* yang sudah dibuat untuk membuat sistem baru. Pada tahap ini identic dengan pembuatan program aplikasi untuk mendukung sistem. Penulisan kode program pada aplikasi ini menggunakan bahasa pemrograman PHP yang terintegrasi dengan basis data MySQL [4].

4. Melakukan testing sistem

Pengguna atau pemilik sistem melakukan uji coba terhadap sistem yang telah dikembangkan. Pada tahap ini aplikasi diintegrasikan dan diuji sebagai sistem yang lengkap untuk menjamin bahwa kebutuhan sistem telah terpenuhi. Pengujian pada aplikasi ini menggunakan pengujian *black box testing* [4].

5. Menyesuaikan dengan keinginan user, sistem disesuaikan dengan keinginan user dan kebutuhan sistem, jika sudah sesuai sistem siap digunakan [4].

6. Menggunakan sistem.

1.6 Jadwal Pengerjaan

Berikut merupakan jadwal pengerjaan proyek akhir dapat dilihat pada tabel 1-1.

Tabel 1- 1 Jadwal Pengerjaan

Kegiatan	2021																2022																							
	September				Oktober				November				Desember				Januari				Februari				Maret				Mei				Juni				Juli			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
wawancara usaha	1	2																																						
pengumpulan data	1	2	3	4																																				
perancangan sistem					1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4																								
perancangan penerapan akuntansi					1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4																								
Implementasi aplikasi																	1	2	3	4	1	2	3	4																
integrasi dan pengujian aplikasi																					1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4								
dokumentasi					1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4