

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) merupakan potensi bisnis yang sangat didorong oleh pemerintah karena semakin banyak masyarakat berwirausaha di suatu tempat maka semakin baik dan maju akan perekonomian di suatu daerah karena adanya sumber daya lokal, pekerja lokal, dan pembiayaan lokal dapat terserap dan bermanfaat secara optimal [1]. UMKM menjadi salah satu faktor utama bagi masyarakat karena dengan adanya UMKM pertumbuhan ekonomi dapat terjaga dan kehidupan sehari-hari masyarakat dapat terpenuhi. Salah satunya contoh UMKM adalah UMKM JRK (Jernih, Rukun, dan Kondusif). UMKM JRK (Jernih, Rukun, dan Kondusif) ini merupakan salah satu UMKM yang bergerak di bidang usaha manufaktur yang menghasilkan suatu kerajinan.

Kerajinan merupakan suatu hal yang bernilai sebagai kreativitas alternatif, dimana suatu barang yang dihasilkan melalui keterampilan tangan. Pada umumnya, produk kerajinan banyak dikaitkan dengan unsur seni yang kemudian disebut dengan seni kerajinan [2]. Kerajinan eceng gondok merupakan salah satu kerajinan yang berasal dari bahan baku eceng gondok. Desa Pangauban merupakan desa yang berada di Kecamatan Batujajar, Kabupaten Bandung Barat, Provinsi Jawa Barat merupakan salah satu daerah yang menghasilkan kerajinan eceng gondok.

Kerajinan eceng gondok yang ada di Desa Pangauban merupakan kerajinan yang sudah memasuki tingkat industri dengan pengolahan melalui Usaha Mikro, Kecil dan Menengah (UMKM). UMKM yang ada di Desa Pangauban bernaung dibawah perkumpulan UMKM JRK (Jernih, Rukun, dan Kondusif) yang mewadahi beberapa UMKM penghasil produk jadi eceng gondok.

Proses pembuatan produk eceng gondok dimulai dari proses pengambilan bahan baku disekitar Waduk Genangan Saguling, kemudian dilakukan tahap proses pengeringan dengan melalui tahapan penjemuran dengan perkiraan waktu

pengeringan 1 – 2 minggu. Setelah pengeringan, tahap berikutnya adalah pengolahan eceng gondok yang sudah kering dibuat dengan cara menganyam menjadi produk jadi antara lain tas, tempat tisu, hiasan dinding dan beberapa kerajinan anyam cantik lainnya.

UMKM JRK (Jernih, Rukun, dan Kondusif) diketuai oleh Bapak Devi dibawah naungan Sekretaris Desa Pangauban. UMKM ini dalam proses melakukan pencatatan transaksi kegiatan produksi sampai menghasilkan produk jadi masih menggunakan cara pencatatan manual yang mana belum menggunakan aplikasi sehingga UMKM mengalami kesulitan dalam hal mengetahui harga pokok produksi bahkan laba atau rugi per periode.

Maka dilihat dari permasalahan yang ada, solusi yang digunakan untuk UMKM di Desa Pangauban yaitu dengan membuat aplikasi yang dimulai dari penjualan produk jadi eceng gondok kemudian dicatat untuk dihasilkan jurnal penjualan produk jadi dengan metode perpetual. Aplikasi ini akan menghasilkan master data produk jadi, pelanggan dan melakukan pencatatan atau jurnal penjualan dan aplikasi ini diharapkan dapat membantu para UMKM dalam menentukan total produk jadi.

1.2 Rumusan Masalah

Dengan adanya latar belakang tersebut maka dirumuskanlah masalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana cara mengelola master data produk jadi?
- b. Bagaimana cara mengelola master data pelanggan?
- c. Bagaimana mencatat transaksi penjualan terhadap pelanggan tertentu atas produk jadi?
- d. Bagaimana cara menampilkan pencatatan akuntansi dengan jurnal?

1.3 Tujuan

Dari rumusan masalah yang telah dideskripsikan, maka dapat dilihat tujuan sebagai berikut:

- a. Aplikasi dapat mengelola pencatatan master data produk jadi.
- b. Aplikasi dapat mengelola pencatatan master data pelanggan.
- c. Aplikasi dapat mencatat setiap transaksi penjualan terhadap pelanggan tertentu atas produk jadi.
- d. Aplikasi dapat menampilkan pencatatan akuntansi dengan jurnal.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah yang terdapat pada aplikasi ini adalah sebagai berikut:

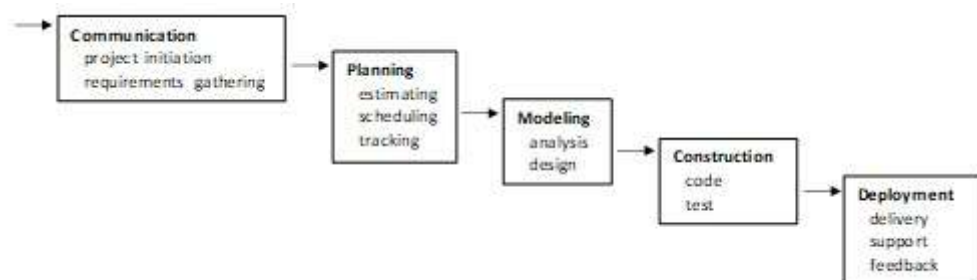
- a. Pembuatan aplikasi ini berbasis web menggunakan *framework* Laravel 8 dengan bahasa PHP 7 dan basis data *PostgreSQL*.
- b. Aplikasi ini hanya menangani master data produk jadi dan pelanggan.
- c. Aplikasi ini hanya menangani dan mencatat penjualan produk jadi dengan metode perpetual.
- d. Aplikasi ini tidak menangani penjualan secara kredit dan tidak ada diskon penjualan.
- e. Aplikasi ini tidak menangani retur penjualan.
- f. Proyek Akhir ini terintegrasi, di mana modul pembelian ditangani oleh Diva Pratiwi Putri Maharani Yusuf, Modul produksi ditangani oleh Anggaraksa Raihan Iswandi, dan Modul pencatatan buku kas, dan penyusunan laporan keuangan ditangani oleh Ghina Naurah Salsabila.

1.5 Definisi Operasional

- a. Produk Jadi merupakan salah satu output yang dapat ditawarkan oleh produsen untuk dibeli, digunakan, atau dikonsumsi oleh pasar dalam rangka memenuhi kebutuhan dan keinginan pasar yang bersangkutan [3].
- b. Penjualan merupakan kegiatan ekonomi yang umum, dimana dengan penjualan produk jadi eceng gondok UMKM JRK akan memperoleh hasil atau laba sesuai dengan apa yang direncanakan atau memperoleh pengembalian atas biaya – biaya yang dikeluarkan [4].
- c. Jurnal metode perpetual yaitu metode atau sistem pencatatan semua pembelian dan penjualan barang dagangan yang terjadi langsung ke dalam akun persediaan.

1.6 Metode Pengerjaan

Metode pengembangan yang digunakan dalam perancangan dari pembuatan proyek akhir ini adalah metode pengembangan *System Development Life Cycle (SDLC)* atau bisa disebut dengan siklus hidup pengembangan sistem dengan *Metode Waterfall* atau air terjun. *Metode Waterfall* adalah suatu proses pengembangan perangkat lunak berurutan, dimana kemajuan teknologi dipandang sebagai terus mengalir ke bawah (seperti air terjun) melewati fase-fase perencanaan, pemodelan, implementasi (kontruksi), dan pengujian.



Gambar 1- 1 *Waterfall* (Pressman, 2015:42)

a. *Communication (Project Initiation & Requirements Gathering)*

Sebelum memulai pekerjaan yang bersifat teknis, sangat diperlukan adanya komunikasi dengan customer demi memahami dan mencapai tujuan yang ingin dicapai. Hasil dari komunikasi tersebut adalah inisialisasi proyek, seperti menganalisis permasalahan yang dihadapi dan mengumpulkan data-data yang diperlukan, serta membantu mendefinisikan fitur dan fungsi *software*. Pengumpulan data-data tambahan bisa juga diambil dari jurnal, artikel, dan internet.

b. *Planning (Estimating, Scheduling, Tracking)*

Tahap berikutnya adalah tahapan perencanaan yang menjelaskan tentang estimasi tugas-tugas teknis yang akan dilakukan, resiko yang dapat terjadi, sumber daya yang diperlukan dalam membuat sistem, produk kerja yang ingin dihasilkan, penjadwalan kerja yang akan dilaksanakan, dan tracking proses pengerjaan sistem.

c. *Modeling (Analysis & Design)*

Tahapan ini adalah tahap perancangan dan permodelan arsitektur sistem yang berfokus pada perancangan struktur data, arsitektur *software*, tampilan *interface*, dan algoritma program. Tujuannya untuk lebih memahami gambaran besar dari apa yang akan dikerjakan.

d. *Construction (Code & Test)*

Tahapan Construction ini merupakan proses penerjemahan bentuk desain menjadi kode atau bentuk/bahasa yang dapat dibaca oleh mesin. Setelah pengkodean selesai, dilakukan pengujian terhadap sistem dan juga kode yang sudah dibuat. Tujuannya untuk menemukan kesalahan yang mungkin terjadi untuk nantinya diperbaiki.

e. *Deployment (Delivery, Support, Feedback)*

Tahapan *Deployment* merupakan tahapan implementasi *software* ke *customer*, pemeliharaan *software* secara berkala, perbaikan *software*, evaluasi *software*, dan pengembangan *software* berdasarkan umpan balik yang diberikan agar sistem dapat tetap berjalan dan berkembang sesuai dengan fungsinya. (Pressman, 2015:17).

1.7 Jadwal Pengerjaan

Berikut adalah jadwal proses pembuatan Aplikasi berbasis web sebagai berikut :

No	Jenis Kegiatan	2022																											
		Jun				Jul				Agust				Sept				Okt				Nov				Des			
		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)	<i>Communication (Project Initiation & Requirements Gathering)</i>	█	█	█	█																								
2)	<i>Planning (Estimating, Scheduling, Tracking)</i>					█	█	█	█																				
3)	<i>Modeling (Analysis & Design)</i>									█	█	█	█																
4)	<i>Construction (Code & Test)</i>													█	█	█	█	█	█	█	█	█	█						
5)	<i>Deployment (Delivery, Support, Feedback)</i>																					█	█	█	█	█	█	█	█

Gambar 1- 2 Tabel Jadwal Pengerjaan