

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Aplikasi adalah penerapan dari rancang sistem untuk mengolah data yang menggunakan aturan atau ketentuan bahasa pemrograman tertentu. Saat ini, aplikasi banyak dibutuhkan oleh pemilik bisnis untuk mempermudah proses bisnis perusahaan dalam mengelola data transaksi dan laporan keuangan perusahaan secara tepat. Namun, Toko Lancar Barokah belum menerapkan penggunaan aplikasi ini dalam bisnisnya.

Toko Lancar Barokah merupakan salah satu usaha yang bergerak di bidang perdagangan alat dan bahan bangunan yang berlokasi di Jalan Dirgantara IX, Bandung Kulon, Jawa Barat dan berdiri sejak tahun 2018. Jam operasional toko ini adalah pukul 07.00 - 17.00 WIB. Toko Lancar Barokah sudah memiliki 10 karyawan, diantaranya 2 untuk bagian gudang, 1 bagian keuangan, 1 admin, 2 bagian penjagaan toko, 4 supir, dan 1 supir truk. Jam operasional Toko Lancar Barokah adalah pukul 07.00 - 17.00 WIB. Dengan jam operasional tersebut, omzet yang diperoleh kurang lebih mencapai Rp300.000.000,- per bulan. Sepuluh supplier sudah bekerja sama dengan Toko Lancar Barokah dengan proses pembelian yaitu supplier menawarkan alat dan bahan bangunan yang dijual dan manajemen toko membandingkan harga dengan melihat harga dari supplier yang lain.

Sistem pembelian dilakukan menggunakan perkiraan barang mana yang akan dijual tanpa memperhatikan kebutuhan persediaan barang yang mereka miliki di gudang. Pencatatan pembelian yang terjadi di Toko Lancar Barokah masih dicatat menggunakan tulis tangan berdasarkan nota pembelian. Hal ini menyebabkan seringnya terjadi kesalahan dan kehilangan pencatatan. Lalu, untuk persediaan barang, kekurangan dan kekosongan stok tidak terduga sering terjadi karena tidak adanya pencatatan persediaan baik bertambah maupun berkurang.

Berdasarkan informasi yang telah diuraikan di atas, maka perlu adanya pembuatan sistem baru yang dapat membantu proses bisnis yang terjadi di Toko Lancar Barokah berupa aplikasi berbasis web yang berisi pencatatan pembelian, penilaian persediaan barang menggunakan metode FIFO, jurnal umum, buku besar, dan laporan pembelian. Dengan adanya perkembangan teknologi ini, diharapkan dapat memberikan keuntungan dan manfaat yang baik untuk Toko Lancar Barokah.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat dirumuskan beberapa rumusan masalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana pengelolaan barang pada Toko Bangunan Lancar Barokah?
- b. Bagaimana pencatatan pembelian barang dagang?
- c. Bagaimana penilaian persediaan barang dagang menggunakan metode FIFO?
- d. Bagaimana menghasilkan jurnal umum, buku besar, dan laporan pembelian?

1.3 Tujuan

Adapun tujuan dari projek akhir ini menghasilkan:

- a. Aplikasi yang dapat menangani pengelolaan barang pada Toko Bangunan Lancar Barokah.
- b. Aplikasi yang dapat menangani pengelolaan transaksi pembelian barang kepada supplier.
- c. Aplikasi yang dapat melakukan penilaian persediaan barang menggunakan metode FIFO.
- d. Aplikasi yang dapat menghasilkan jurnal umum, buku besar, dan laporan pembelian.

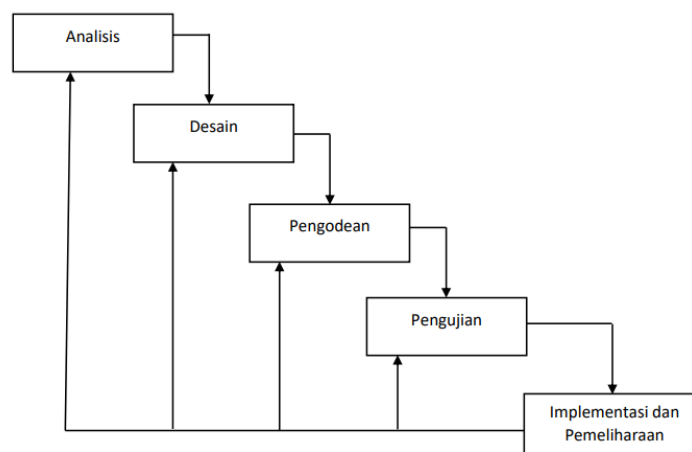
1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam proyek akhir ini adalah:

- a. Aplikasi tidak mencakup ongkos kirim dalam proses pembelian barang,
- b. Aplikasi hanya menangani transaksi pembelian dengan metode pembayaran secara tunai,
- c. Aplikasi tidak menangani diskon dan perhitungan pajak,
- d. Aplikasi tidak menangani retur pembelian,
- e. Transaksi penjualan dan piutang dikelola oleh Nadifa Aulia Putri.

1.5 Metode Pengerjaan

Memuat Metode pengerjaan yang digunakan dalam proyek akhir ini adalah metode *Software Development Life Cycle (SDLC)* menggunakan model *Waterfall*. Model *Waterfall* merupakan salah satu model dalam perancangan perangkat lunak. Tahapan pada metode *Waterfall* adalah sebagai berikut [1]:



Gambar 1.1 Model *Waterfall*

1. Analisis Kebutuhan

Pada tahap ini, analisis dilakukan dengan cara observasi dan wawancara untuk mengumpulkan data dan informasi mengenai Toko Lancar Barokah.

Observasi dan wawancara dilaksanakan dengan mendatangi toko dan menemui pihak yang dapat memberikan informasi yang diperlukan.

2. Desain

Tahap ini merupakan pembuatan desain dan perancangan untuk sistem perangkat lunak yang akan dibangun, seperti struktur data, desain antarmuka, dan prosedur pengodean. Proses desain mengubah kebutuhan menjadi bentuk karakteristik yang dimengerti perangkat lunak sebelum dimulai penulisan program.

3. Pengodean

Tahap pengodean akan menghasilkan program perangkat lunak yang sudah dirancang pada tahap desain. Proses pengodean menggunakan bahasa pemrograman *Personal Home Page (PHP)* dalam *Codeigniter* dan *MySQL* yang digunakan sebagai pendukung pembuatan aplikasi web.

4. Pengujian

Setelah tahap pengodean, perangkat diuji kualitasnya menggunakan alat pengujian atau *testing tools*. Testing atau pengujian memfokuskan pada logika internal dari perangkat lunak. Pengujian ini dilakukan juga untuk mencegah perambatan cacat dengan menguji siklus perangkat lunak.

1.6 Jadwal Pengerjaan

Berikut adalah jadwal pengerjaan proyek akhir:

Tabel 1-1 Jadwal Pengerjaan

Kegiatan	2022												2023																							
	Oktober				November				Desember				Januari				Februari				Maret				April				Mei				Juni			
	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				
Analisis																																				
Desain																																				
Pengodean																																				
Pengujian																																				
Dokumentasi																																				