

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Toko Kebumen jaya merupakan salah satu usaha dagang yang berada di wilayah Ciracas, Jakarta Timur, dengan skala usaha yang tergolong dalam Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) jika dipandang dari sisi omset penjualan dan asset tokonya. Toko ini telah berdiri lebih dari 30 tahun. Toko ini menjual berbagai barang usaha kebutuhan sehari-hari atau barang kelontong yang dijual kepada grosir, pedagang eceran, maupun kepada konsumen. Lokasi Toko ini dikatakan cukup strategis karena terletak di wilayah yang memiliki perusahaan manufaktur yang memproduksi kosmetik, sehingga pembeli dari toko itu bisa juga dari karyawan perusahaan tersebut.

Setiap harinya di Toko Kebumen Jaya ini melakukan transaksi penjualan dan transaksi pembelian kepada vendor. Transaksi penjualan yang dilakukan dalam Toko Kebumen Jaya ini terbagi dalam dua sistem yaitu penjualan secara tunai dan secara kredit. Transaksi pembelian umumnya didatangi oleh sales secara langsung di toko untuk menawarkan produk nya dan bisa juga melalui *telephone* untuk melakukan pembelian barang yang persediaan stok toko menipis.

Berdasarkan data wawancara yang dilakukan dengan pihak Toko Kebumen Jaya, Pak Amin pada hari selasa, 01 November 2022 oleh Kelvin Halim melalui Aplikasi *WhatsApp*, setiap transaksi yang dilakukan dalam Toko Kebumen Jaya ini baik itu transaksi penjualan maupun transaksi pembelian bersifat manual atau pencatatan secara kertas. Dalam wawancara tersebut, Pak Amin selaku pemilik usaha Toko Kebumen Jaya ini mengatakan usaha nya sebelum pandemic *Covid-19* umumnya didatangi oleh puluhan pelanggan yang dikelompokkan berdasarkan jumlah pembelian di Toko Kebumen Jaya ini. Seperti contoh pelanggan yang bertipe grosir yang berjumlah belasan dan pelanggan bertipe eceran dan konsumen yang umumnya berkisar lima puluh pelanggan bahkan mencapai seratus pelanggan yang

datang. Namun untuk sekarang usaha Toko Kebumen Jaya ini sudah tidak sebanyak orang yang belanja sebelum pandemic *covid-19*. Hal ini dikarenakan beberapa faktor seperti turunnya daya beli pelanggan, dan *competitor* dimana-mana bahkan sekarang pelanggan-pelanggan lebih banyak berbelanja secara *online* melalui aplikasi.

Sistem penjualan yang dilakukan di Toko Kebumen Jaya ini masih dilakukan secara manual dengan pelanggan yang mengunjungi toko setiap harinya dalam berjumlah puluhan. Hal ini sungguh merumitkan kasir toko yang harus melayannya dengan menulis nota belanja kertas secara manual untuk pelanggan yang berbelanja kredit, dan berlaku juga untuk pelanggan yang berbelanja tunai. Tentunya hal ini sangat merumitkan dalam hal pengelolaan dan pencatatan transaksi yang dilakukan dalam setiap periode, sehingga bisa saja timbul data yang kurang akurat atau bahkan kehilangan data. Maka dari itu, sangat diperlukan aplikasi untuk menginput penjualan dan mencatat setiap transaksi penjualan yang ada di Toko Kebumen Jaya ini sehingga membantu memudahkan pemilik toko dalam melayani transaksi.

Dalam sistem pembelian yang dilakukan di Toko Kebumen Jaya ini dilakukan dengan *sales* yang mengunjungi Toko Kebumen Jaya untuk melakukan penawaran barang ataupun bisa melewati *telephone* dan menghasilkan transaksi *purchase order* terlebih dahulu. Menjelang beberapa hari, barang diantar sesuai yang tertera di nota *purchase order* baru tiba di toko dan menghasilkan *invoice*. Namun, bagian gudang toko ketika barang *purchase order* itu datang, bagian gudang toko tidak melakukan pencatatan. Toko kebumen jaya ini saat ini memiliki sekitar dua puluh lima supplier seperti PT Indomarco, Wings, PT Indofood, Unilever dan agen besar lainnya. Maka dari itu, sangat diperlukan sebuah aplikasi dalam menginput barang masuk untuk mengelola keadaan stok toko. Dengan demikian memudahkan bagian gudang Toko Kebumen Jaya dalam melihat data barang yang masuk dan juga dapat mengetahui keadaan stok barang toko.

Dalam penelitian yang diangkat oleh Rangga Fadli membahas mengenai pengelolaan dan pencatatan penjualan dan laporan stok barang pada study kasus Distro Same, salah satu toko Pakaian yang ada di Bandung. Distro Same masih

belum menggunakan metode pencatatan akuntansi yang benar dan masih menggunakan manual. Selain itu, mereka tidak dapat mengetahui stok yang berada di gudang saat itu jika tidak di tatap secara kasar. Sehingga dikembangkanlah sebuah sistem aplikasi yang dapat mengelola penjualan secara *online* maupun *offline*. Aplikasi yang dikembangkan juga mencatat penerimaan dan pencatatan penjualan secara *offline* maupun *online* dengan disertai laporan jurnal umum dan buku besar. Dengan adanya aplikasi ini juga bisa menghindari *human error* ketika kasir mencatat nya secara manual.

Dengan demikian hasil wawancara yang dilakukan kepada pihak pemilik toko dan hasil analisis penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian ini oleh penulis, maka penulis (Kelvin Halim) akan membantu pihak Toko Kebumen Jaya dalam hal membangun suatu sistem aplikasi untuk memudahkan pemilik toko. Sistem Aplikasi yang ingin penulis bangun berjudul **“APLIKASI BERBASIS WEB UNTUK PENCATATAN PERSEDIAAN DAN PENJUALAN BARANG DAGANG UMKM”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari identifikasi masalah yang ada di latar belakang, maka penulis menetapkan masalah yang ingin dijawab dalam penyusunan proyek akhir ini adalah sebagai berikut :

- a. Bagaimana cara menampilkan data pelanggan untuk mengetahui seberapa banyak pelanggan di Toko Kebumen Jaya?
- b. Bagaimana cara menampilkan barang masuk oleh pihak gudang di Toko Kebumen Jaya?
- c. Bagaimana cara melakukan transaksi penjualan dan pembayaran secara *cash* dan *midtrans* yang ada di Toko Kebumen Jaya?
- d. Bagaimana cara menampilkan laporan transaksi barang masuk dan transaksi penjualan dalam periode di Toko Kebumen Jaya?
- e. Bagaimana cara menampilkan catatan akuntansi berupa laporan jurnal umum dan laporan Buku besar di Toko Kebumen Jaya?

1.3 Tujuan

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan maka tujuan penulisan proyek akhir ini sebagai berikut:

- a. Mampu menampilkan data pelanggan untuk mengetahui seberapa banyak pelanggan melakukan transaksi di Toko Kebumen Jaya dalam periode.
- b. Mencatat dan menampilkan barang masuk ke Toko Kebumen Jaya.
- c. Menampilkan transaksi penjualan dan pembayaran melalui metode cash dan *midtrans* di Toko Kebumen Jaya.
- d. Menampilkan laporan Barang masuk dan penjualan dalam periode di Toko Kebumen Jaya.
- e. Mampu Menampilkan catatan akuntansi seperti jurnal umum dan buku besar pada Toko Kebumen Jaya.

1.4 Batasan Masalah

Pembatasan masalah ini bertujuan untuk membuat penulisan proyek akhir ini tidak keluar dan tidak menyimpang dari yang dibuat, serta faktor keterbatasan yang dimiliki seperti dalam hal pengetahuan, waktu dan sebagainya. Maka penulis membatasi masalah sebagai berikut:

- a. Aplikasi ini tidak membahas transaksi pembelian kepada supplier.
- b. Aplikasi ini tidak melayani transaksi lain seperti retur penjualan karena atas kebijakan toko.
- c. Aplikasi ini hanya membahas pencatatan barang masuk Toko Kebumen Jaya tanpa membahas pembayarannya.
- d. Aplikasi ini cukup menampilkan pembayaran transaksi penjualan melalui metode *cash* dan *midtrans*.

1.5 Metode Pengerjaan

Metodologi pengerjaan yang digunakan adalah sebagai berikut :

1. Observasi di Toko Kebumen Jaya

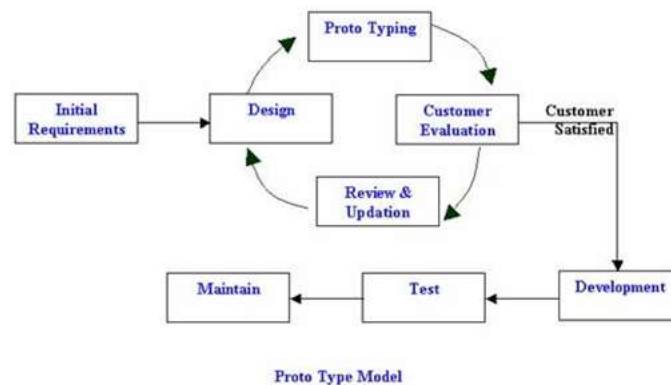
Wawancara dilakukan dengan pemilik toko mengenai hal-hal yang berhubungan dengan permasalahan yang dihadapi.

2. Studi pustaka

Membaca *e-book* dan mengunjungi beberapa situs web yang berhubungan dengan permasalahan yang dihadapi, seperti situs *openlibrarytelkomuniversity.ac.id*.

3. Metode pengembangan perangkat lunak

Metode pengembangan aplikasi ini dengan menggunakan metode *software development life cycle* (SDLC) dengan model *prototyping*. Model *software development life cycle* (SDLC) selanjutnya adalah *prototype*. Metode *Software Development Life Cycle* (SDLC) adalah proses pembuatan dan pengubahan sistem serta model dan metodologi yang digunakan untuk mengembangkan sistem rekayasa perangkat lunak [1]. Model *Prototype* adalah salah satu metode pengembangan *software* yang memungkinkan pengguna/*user* memiliki gambaran awal tentang program yang akan dikembangkan serta melakukan pengujian awal [2]. Dibawah ini adalah contoh gambar *software development life cycle* (SDLC) yang menggunakan metode *prototyping*:



Gambar 1. 1 Langkah-langkah Prototyping

a) Pengumpulan Kebutuhan

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan data sebagai kebutuhan penelitian proyek akhir, pengumpulan data ini dilakukan secara wawancara dan pengumpulan dokumen terkait. Dokumen yang dikumpulkan dan wawancara yang dilaksanakan untuk mengetahui proses bisnis dari perusahaan, profil perusahaan, serta produk yang ditransaksikan dan jenis layanan transaksinya. Tahap ini juga memerlukan pencatatan dan pengelolaan akuntansi di perusahaan ini.

b) Proses Desain

Pada tahap ini dilakukan desain untuk membangun suatu aplikasi yaitu dengan mendesain skema diagram *Entity Relationship Diagram* (ERD), hal ini bertujuan agar memberikan gambaran yang lengkap tentang apa yang harus dikerjakan oleh penulis dan bagaimana tampilan aplikasi yang diinginkan oleh *users*.

c) Membangun *Prototyping*

Pada tahap ini dilakukan perancangan aplikasi untuk membahas permasalahan yang ada dan untuk mencapai tujuan dari penelitian proyek akhir ini. *Prototype* yang digunakan ialah *Unified modeling language* (UML). Aplikasi yang digunakan untuk membangun aplikasi ini adalah starUml. Pengembangan aplikasi ini menggunakan bahasa pemrograman *Hypertext*

preprocessor (PHP), Hypertext markup language (HTML), cascading style sheet (CSS), dan java script (JS). Framework yang digunakan adalah Laravel, JQuery, dan Bootstrap 5.

d) Evaluasi *prototyping* dan perbaikan sistem

Pada tahap ini dilakukan tahap pengujian terhadap perangkat lunak yang dibuat dengan menggunakan metode *black box testing* dan dilakukan perbaikan jika terdapat ketidak sesuain terhadap pengujian tersebut.

1.6 Jadwal Pengerjaan

Berikut ini adalah jadwal pengerjaan untuk membangun sistem informasi sebuah aplikasi:

Tabel 1. 1 Jadwal Pengerjaan

Tahapan	2022												2023																											
	september				Oktober				November				Desember				Januari			Februari			Maret			April			Mei			Juni			July			Agustus		
	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	1	2	3
Pengumpulan Kebutuhan	█																																							
Proses Desain					█																																			
Membangun Prototyping									█																															
Evaluasi prototyping dan perbaikan system													█																											
Penggunaan Aplikasi																	█			█			█			█			█			█			█			█		