

# BAB 1

## PENDAHULUAN

---

### 1.1 Latar Belakang

Usaha Mikro Kecil Menengah (UMKM) adalah usaha produktif yang dimiliki perorangan maupun badan usaha yang telah memenuhi kriteria sebagai usaha mikro. Seperti diatur dalam peraturan perundang-undangan No. 20 tahun 2008, sesuai pengertian UMKM dibedakan secara masing-masing meliputi usaha mikro, usaha kecil, dan usaha menengah. Seperti yang dijelaskan pada pengertian UMKM yang tertuang dalam Keppres RI No. 19 Tahun 1998 sebagai kegiatan ekonomi rakyat pada skala kecil yang perlu dilindungi dan dicegah dari persaingan yang tidak sehat. Pada dekade terakhir ini mulai marak bermunculan bisnis UMKM mulai dari skala rumahan hingga skala yang lebih besar. Adapun 3 jenis usaha yang termasuk UMKM antara lain Usaha Kuliner, Usaha *Fashion*, Usaha Agribisnis [1].

Ayam Kremes Mas Jono merupakan usaha yang bergerak di bidang usaha kuliner yang berlokasi di Sukabirus, Bandung, Jawa Barat. Ayam Kremes Mas Jono menyediakan beragam menu makanan dan juga minuman yang tersedia. Usaha ini didirikan oleh Mas Jono yang didasari oleh keahlian dari Mas Jono sendiri selaku pemilik rumah makan. Berdasarkan hasil observasi penulis, pemilik kesulitan untuk melihat menu ataupun paket apa saja yang terjual dan berapa menu yang sudah terjual per hari. Sehingga ketika terjadi transaksi penjualan, pemilik hanya mencatat transaksi secara langsung di buku catatan tanpa mengurutkan ataupun memilah menu-menu dari penjualan yang terjadi alias masih menggunakan pencatatan manual. Dengan demikian, dibutuhkan sebuah sistem yang dapat memudahkan pemilik untuk mencatat transaksi penjualan menggunakan QRIS, dan sistem yang mampu menampilkan data transaksi penjualan.

### 1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dari dibuatnya aplikasi ini adalah:

1. Bagaimana pengelolaan master data produk dan master data COA pada Ayam Kremes Mas Jono?
2. Bagaimana pengelolaan penjualan *offline* pada Ayam Kremes Mas Jono?
3. Bagaimana pengelolaan pembayaran *online* dengan metode QRIS pada Ayam Kremes Mas Jono?
4. Bagaimana menghasilkan jurnal, buku besar, dan neraca saldo?

### 1.3 Tujuan

Tujuan dari proyek akhir ini adalah membangun sebuah aplikasi yang dapat:

1. Memudahkan pemilik untuk mengelola master data produk dan master data COA.
2. Memudahkan pemilik untuk mengelola penjualan *offline*.
3. Memudahkan pemilik untuk mengelola pembayaran *online* dengan metode QRIS.
4. Membuat aplikasi yang mampu menghasilkan jurnal, buku besar, dan neraca saldo.

### 1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dari aplikasi ini adalah:

1. Aplikasi mengelola pencatatan penjualan per hari dan per paket,
2. Aplikasi mengelola pencatatan jurnal umum, buku besar, dan neraca saldo,
3. Aplikasi mengelola penjualan secara tunai,
4. Aplikasi tidak mengelola pencatatan retur transaksi atau pembatalan transaksi, dan
5. Aplikasi tidak mengelola persediaan bahan baku, penggajian, dan stok bahan baku dan bahan jadi.
6. Aplikasi menggunakan metode pencatatan perpetual.

### 1.5 Metode Pengerjaan

Di dalam proses pengerjaan proyek akhir ini, tentu tidak serta-merta selesai begitu saja. Susunan tahap demi tahap pada saat proses pengerjaan perlu adanya. Adapun proses-proses atau tahapan dalam pengerjaan proyek akhir sebagai berikut:

#### 1.5.1 Penentuan Topik

Sebelum diadakannya sebuah penelitian, terlebih dulu harus menentukan topik. Dalam hal ini, penulis telah mengumpulkam beberapa topik yang akan dibawakan untuk proyek akhir ini. Setelah terkumpulnya beberapa topik, maka ditentukanlah salah satu dari beberapa topik yang telah terkumpul, yaitu **Aplikasi Berbasis Web Penjualan Menggunakan QRIS (Studi Kasus: Ayam Kremes Mas Jono Bandung)**.

Penentuan topik sendiri sudah berdasarkan filter oleh penulis dengan menentukan apa topiknya dan dimana studi kasus dari proyek akhir ini akan dibuat. Penentuan topik sendiri tidak mudah dikarenakan membutuhkan ide jangka panjang untuk bisa mencapai hasil yang akan diinginkan kedepannya.

### 1.5.2 Identifikasi Masalah

Setelah ditentukannya sebuah topik, hal selanjutnya yaitu pengidentifikasian permasalahan dari studi kasus yang akan dibawakan yaitu **Aplikasi Berbasis Web Penjualan Menggunakan QRIS (Studi Kasus: Ayam Kremes Mas Jono Bandung)**. Setelah dilakukannya wawancara oleh pemilik rumah makan, maka masalah yang di alami sesuai dengan topik proyek akhir ini.

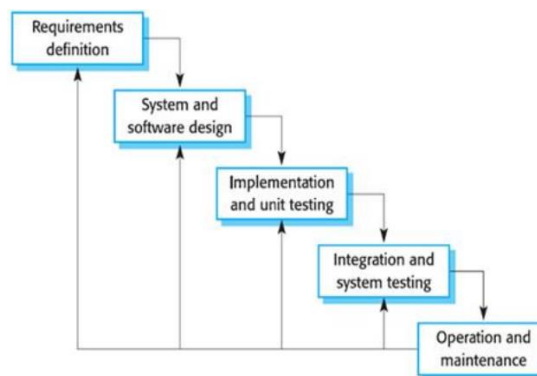
Dari permasalahan yang dihadapi, dapat disimpulkan bahwa Rumah Makan Ayam Kremes Mas Jono belum memiliki pencatatan penjualan yang otomatis alias masih menggunakan buku untuk mencatat penjualan sehari-hari.

Dampak dari belum adanya sistem untuk mencatat transaksi penjualan sehari-hari yaitu, Mas Jono merasa kebingungan atas menu apa saja yang terjual ataupun berapa banyak dari masing-masing menu yang sudah terjual.

Solusi dari permasalahan diatas adalah, penulis akan membawakan studi kasus rumah makan milik Mas Jono untuk proyek akhir ini dengan judul **“Aplikasi Berbasis Web Penjualan Menggunakan QRIS (Studi Kasus: Ayam Kremes Mas Jono Bandung)”** agar sedikit banyaknya diharapkan dapat membantu menyelesaikan permasalahan yang terjadi seperti yang sudah disinggung sebelumnya.

### 1.5.3 Perancangan Sistem

Setelah ditentukannya topik dan kemudian mengidentifikasi masalah, selanjutnya yaitu mulai untuk perancangan sistem. Dalam hal ini, penulis menggunakan metode perancangan perangkat lunak *Software Development Life Cycle (SDLC)* dengan pendekatan *waterfall*. Metode *waterfall* adalah metode pendekatan *Software Development Life Cycle (SDLC)* yang digunakan untuk mengembangkan sebuah sistem. Metode *waterfall* merupakan suatu proses pengembangan perangkat lunak secara berurutan dari satu tahap ke tahap lain secara rinci dan meminimalisir kesalahan-kesalahan dalam sebuah pengembangan sistem [2].



Gambar 1- 1 Metode *Waterfall*

Adapun penjelasan metode *waterfall* pada Gambar 1-1 adalah sebagai berikut:

1. *Requirement* (Analisis Kebutuhan)

Dalam tahapan *requirement* dilakukan tahapan observasi untuk menemukan letak permasalahan yang ada pada sistem yang berjalan, kebutuhan sistem dan solusi untuk mengatasi permasalahan yang ada pada sistem yang berjalan. Salah satu tahapannya adalah dengan melakukan wawancara dalam hal ini dengan Mas Jono selaku pemilik rumah makan. Pada tahap observasi, penulis mendapat informasi mengenai alur dari sistem yang berjalan dan hal-hal yang dibutuhkan untuk membangun sistem pencatatan transaksi penjualan.

2. *Design of System* (Desain Sistem)

Pada tahap desain sistem dilakukan adaptasi hasil dari analisis kebutuhan dalam bentuk desain, diantaranya yaitu *Unified Modelling Language* (UML) yang digunakan untuk pemodelan perangkat lunak agar lebih mudah diimplementasikan ke dalam sistem. Kemudian untuk perancangan *database*, penulis menggunakan *My Structured Query Language* (My SQL). Sedangkan untuk memberi gambar, penulis membuat desain *interface* menggunakan *mockup*.

3. *Implementation*

Setelah melalui tahap analisis dan desain, selanjutnya masuk ke dalam tahap pembuatan kode program dengan mengimplementasikan rancangan program dalam bentuk desain ke dalam bentuk kode program, sehingga semua fungsi dapat dijalankan oleh pengguna.

4. *Integration and System Testing* (Penerapan dan Pengujian Sistem)

Pada tahap ini dilakukan pengujian terhadap sistem yang bertujuan untuk mengevaluasi atribut-atribut atau fungsionalitas sebuah sistem apakah sesuai dengan kebutuhan yang diinginkan. Metode yang digunakan dalam pengujian yaitu *black box testing*.

5. *Operation and Maintenance* (Pemeliharaan)

Tahap terakhir yaitu pemeliharaan yang dilakukan secara berkala dimulai dari mencadangkan *database*, perubahan kode program, dan *update* fitur pada sistem.

## 1.6 Jadwal Pengerjaan

Jadwal pengerjaan aplikasi adalah sebagai berikut:

**Tabel 1- 1 Jadwal Pengerjaan**

RENCANA Pengerjaan	2022				2023						
	SEP	OKT	NOV	DES	JAN	FEB	MAR	APR	MEI	JUN	JUL
Analisa Kebutuhan											
Desain											
Pengimplementasian											
Integrasi											
Pemeliharaan											
Dokumentasi											