

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sumber berkat adalah adalah *supplier* material gunung seperti batu belah, makadam, basecourse, sirdam, batu split, pasir pasang, pasir urug, pasir Lampung, Dll. Perusahaan sumber berkat memulai usaha sejak tahun 2013. Bahan-bahan material tersebut langsung dari *quarry* / tambang batu andesit yang ada di daerah Rumpin dan Cigudeg parung panjang Bogor, dan untuk material pasir dari Rangkas Bitung dan Cilegon, Pasir Lampung stock pail di Ancol - Tg. Priok.

Tujuan perusahaan sumber berkat adalah untuk membantu dalam *supply* dan mendistribusikan kebutuhan-kebutuhan Developer / kontraktor dalam melakukan kegiatan pekerjaan di proyek-proyek infrastruktur, perumahan atau pembuatan pabrik yg ada di wilayah JABODETABEK (Jakarta Bogor Depok Tangerang Bekasi). Perusahaan sumber berkat secara garis besar mempunyai alur proses bisnis sebagai berikut :

1. *Client* melakukan proses negosiasi dengan supplier atau *Order*.
2. Supplier melakukan proses pencatatan pemesanan.
3. Melakukan proses pengiriman barang.
4. Supplier melakukan proses penagihan.
5. *Client* melakukan proses pembayaran.

Di dalam proses pemesanan perusahaan Sumber berkat masih menggunakan proses manual yaitu *client* atau *customer* melakukan *order by phone*. Proses pencatatan pemesanannya pun masih menggunakan proses pencatatan secara manual, yaitu di kertas dan *excel*. Akibatnya , *client* atau *customer* yang baru tidak langsung mengetahui harga dan material apa saja yang dapat

di beli pada perusahaan Sumber Berkat serta menumpuk dan sering tercecernya dokumen-dokumen atau data rekapitulasi penjualan.

Oleh karna itu, Berdasarkan permasalahan tersebut maka pada proyek akhir ini akan di bangun suatu aplikasi pelaporan penjualan material alam ini diharapkan dapat menjadi solusi serta membantu berjalannya proses bisnis pada perusahaan sumber berkat.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, maka masalah-masalah yang akan dibahas dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana customer dapat melihat material apa saja yang dibutuhkan serta langsung memesannya ?
2. Bagaimana mempermudah proses dalam pembuatan surat-surat?
3. Bagaimana mempermudah proses pembuatan laporan rekapitulasi penjualan ?

1.3 Tujuan

Solusi yang diberikan untuk mengatasi masalah-masalah yang telah dijelaskan pada sub bab Rumusan Masalah adalah, membangun Aplikasi Pelaporan Penjualan yang:

1. Membuat aplikasi yang dapat melihat material yang dibutuhkan dan memesannya secara online.
2. Membuat aplikasi yang dapat mempermudah proses pembuatan surat-surat.
3. Membuat aplikasi yang dapat membuat laporan rekapitulasi penjualan.

1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam aplikasi ini dapat berisi:

1. Aplikasi tidak dapat melakukan transaksi pembayaran melalui bank atau pun online.
2. Aplikasi tidak dapat menangani stock barang karena barang langsung diambil dari tambang.

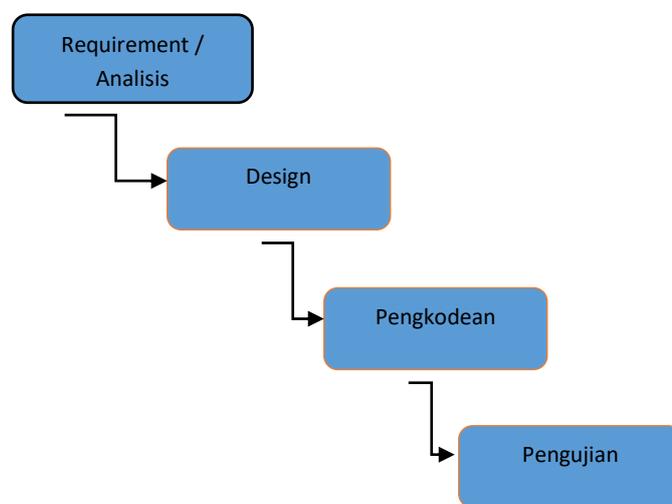
1.5 Definisi Operasional

Aplikasi Pelaporan Penjualan Material Alam adalah sebuah aplikasi berbasis web yang digunakan untuk mencatat data penjualan dari perusahaan sumber berkat. *User* dari Aplikasi Pelaporan Penjualan Material Alam adalah pemilik perusahaan sumber berkat atau supplier. Setelah menerima PO atau *order* langsung, pemilik perusahaan dapat meng-*input*-kan data pesanan sesuai PO atau langsung untuk disimpan kedalam data base. Data yang telah tersimpan dapat dipanggil datanya untuk pembuatan surat jalan dan kwitansi. Semua data penjualan yang tersimpan dapat dilihat dan dicetak oleh supplier sebagai rekapitulasi laporan penjualan.

Dengan adanya Aplikasi Pelaporan Penjualan Material Alam ini, maka pemilik perusahaan dapat meninggalkan pembuatan surat jalan, kwitansi, dan laporan rekapitulasi penjualan secara manual. Hal ini dapat mengurangi resiko hilangnya data, mempermudah proses pencarian data, mempermudah proses pembuatan laporan penjualan.

1.6 Metode Pengerjaan

Metode pengerjaan aplikasi pelaporan penjualan material alam studi kasus sumber berkat menggunakan metode SDLC (Software Development Life Cycle) dengan metode *waterfall*. Waterfall adalah suatu model pengembangan software yang sistematis dari satu tahap lainnya seperti air terjun. Secara umum tahapan model *waterfall* ini dimulai dari tahap analisis, *design*, *coding* sebagai berikut: (S & Shalahuddin, 2011)



Gambar 1- 1 Metode SDLC Model Waterfall

Adapun tahapan-tahapan yang dilalui adalah sebagai berikut:

1. Requirement atau Analisis Kebutuhan

Pada tahap ini merupakan tahap pertama yang menjadi dasar pembuatan aplikasi dengan cara mencari data yang dibutuhkan oleh keseluruhan aplikasi. Kelancaran proses pembuatan aplikasi secara keseluruhan dan kelengkapan fitur aplikasi yang dihasilkan sangat tergantung pada hasil analisa kebutuhan ini. Untuk memperoleh informasi tentang apasaja yang di butuhkan. Pada tahap ini dilakukan wawancara, diskusi dan survey. (S & Shalahuddin, 2011)

2. Design

Pada tahap ini dilakukan pembuatan desain tampilan yang sesuai dengan kebutuhan *developer* dan pengguna untuk aplikasi. Tahapan ini akan menghasilkan dokumen yang disebut *software requirment*. Dokumen inilah yang akan digunakan untuk melakukan aktivitas

pembuatan aplikasi. Dalam perancangan desain yaitu menggunakan perancangan *flowmap*, *ERD*, *use case diagram*. (S & Shalahuddin, 2011)

3. Pengkodean

Pengkodean merupakan tahap penerjemahan *design* dalam bahasa yang bisa dikenali oleh komputer. Dilakukan oleh *programmer* yang akan menterjemahkan transaksi yang diminta oleh *user*. Setelah pengkodean selesai maka akan dilakukan *testing* terhadap aplikasi yang telah dibuat tadi. Dalam pembuatan aplikasi pengelolaan data menggunakan bahasa PHP dengan *database MySQL* serta menggunakan *HTML* dan *CSS* untuk mengatur tampilan aplikasi. (S & Shalahuddin, 2011)

4. Pengujian

Pengujian aplikasi dilakukan untuk memastikan bahwa aplikasi yang dibuat telah sesuai dengan desainnya dan semua fungsi dapat dipergunakan dengan baik tanpa ada kesalahan, untuk melakukan pengujian akan digunakan *black box testing* karena yang akan melakukan pengujian adalah *developer* dan *user*. (S & Shalahuddin, 2011)

1.7 Jadwal Pengerjaan

Berikut merupakan jadwal pengerjaan Aplikasi Pelaporan Penjualan Material Alam Studi Kasus Sumber Berkat:

Tabel 1- 1 Jadwal Pengerjaan

No	Aktivitas	November				Desember				Januari				Februari				Maret					
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1	Analisis Kebutuhan	■	■	■	■																		
2	Perancangan					■	■	■	■														
3	Pengkodean									■	■	■	■	■	■								
4	Pengujian																	■	■				
5	Pembuatan Laporan	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	

Penjelasan mengenai tabel 1-1 Jadwal Pengerjaan:

1. Analisis dilakukan selama 4 minggu, dimulai dari minggu pertama bulan November sampai minggu keempat bulan November.
2. Perancangan dilakukan selama 4 minggu, dimulai dari minggu pertama bulan Desember sampai minggu keempat bulan Desember.
3. Pengkodean dilakukan selama 7 minggu, dimulai dari minggu pertama bulan Januari sampai minggu ketiga bulan Februari.
4. Pengujian dilakukan selama 2 minggu, dimulai dari minggu keempat bulan Februari sampai minggu pertama bulan Maret.
5. Pembuatan Laporan Proyek Akhir dilakukan selama 5 bulan, mulai dari minggu pertama bulan November sampai minggu keempat bulan Maret.