

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pencatatan transaksi dan pembukuan memang sudah banyak diimplementasikan di perusahaan, baik di perusahaan jasa, dagang, maupun manufaktur. Hal tersebut dilakukan untuk menunjang kegiatan bisnis yang berjalan di sebuah perusahaan. Sebagian besar perusahaan masih melakukan pencatatan transaksi dan pembukuan secara manual dengan dituliskan pada buku catatan, sama halnya dengan yang diimplementasikan di Planet Production.

Planet Production adalah perusahaan manufaktur yang bergerak di bidang konveksi. Perusahaan tersebut terletak di Jalan Surapati No. 92 Bandung. Planet Production merupakan usaha yang memproduksi pakaian, seperti jaket dan kaos. Tidak hanya itu, perusahaan ini juga menerima pembuatan *banner*, *sweater*, *sticker* dan topi. Omzet yang diperoleh Planet Production sekitar Rp 80.000.000 – Rp 150.000.000 per bulan. Planet Production mempekerjakan sekitar 30 orang karyawan borongan, karena proses produksinya berdasarkan pesanan dari pelanggan (*make to order*).

Proses bisnis yang berlangsung di perusahaan ini dimulai dari pemesanan produk yang dilakukan oleh pelanggan, dengan prosedur konsumen yang memberikan desain pesanan pakaian kepada admin toko. Setelah itu, admin toko akan memberitahukan kepada bagian produksi mengenai bahan-bahan yang dibutuhkan untuk membuat pesanan dari pelanggan. Lalu, bagian produksi akan membuat daftar bahan baku dan memberikan kepada bagian gudang. Selanjutnya, bagian gudang akan membeli bahan baku ke *supplier* untuk kemudian diolah menjadi suatu produk jadi. Pelanggan harus membayar uang muka sebesar 50% dari harga total saat melakukan pemesanan. Setelah produk sudah selesai dibuat, pelanggan harus melunasi 50% sisa pembayarannya.

Planet Production sudah membuat pencatatan bukti-bukti transaksi dan pembukuan. Akan tetapi, pencatatan transaksi dan pembukuan di perusahaan tersebut masih dilakukan secara manual, dengan cara mencatat bukti penjualannya pada kertas nota penjualan dan mencatat pembukuannya di dalam sebuah buku. Aplikasi ini diharapkan dapat mempermudah bagian penjualan dalam melakukan transaksi penjualan, baik tunai maupun kredit. Selain itu juga dapat membantu perusahaan untuk mengetahui laba atau rugi melalui penyajian laporan laba rugi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah yang terdapat di Planet Production adalah sebagai berikut.

- a. Bagaimana membuat aplikasi yang dapat mengelola transaksi penjualan tunai dan kredit di Planet Production?
- b. Bagaimana membuat aplikasi yang dapat mengelola pembayaran beban-beban di Planet Production?
- c. Bagaimana membuat aplikasi yang dapat menampilkan jurnal umum, buku besar, laporan penjualan, grafik penjualan dan laporan laba rugi di Planet Production?

1.3 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan pembuatan proyek akhir ini adalah membuat aplikasi yang dapat:

- a. Mengelola transaksi penjualan tunai dan kredit di Planet Production;
- b. Mengelola pembayaran beban-beban di Planet Production; dan
- c. Menampilkan jurnal umum, buku besar, laporan penjualan, grafik penjualan dan laporan laba rugi di Planet Production.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam pembuatan proyek akhir ini adalah sebagai berikut.

- a. Penyusunan laporan laba rugi menggunakan bentuk *multiple step*.
- b. Pencatatan transaksi yang dilakukan menggunakan metode *accrual basis*.
- c. Proyek akhir ini menggunakan *System Development Life Cycle (SDLC)* model *waterfall* dan dilakukan hingga tahap pengujian.
- d. Aplikasi ini menggunakan bahasa pemrograman PHP dan basis data MySQL.
- e. Pengujian aplikasi ini menggunakan metode *Black Box Testing*.
- f. Aplikasi ini hanya menangani pemesanan satu jenis produk dalam setiap pemesanannya, yaitu baju oblong.
- g. Aplikasi ini tidak menangani potongan penjualan dan retur penjualan.
- h. Aplikasi ini tidak menangani buku besar pembantu piutang.
- i. Harga pokok penjualan sama dengan harga pokok produksi, karena produksi yang dilakukan berdasarkan pesanan.

1.5 Definisi Operasional

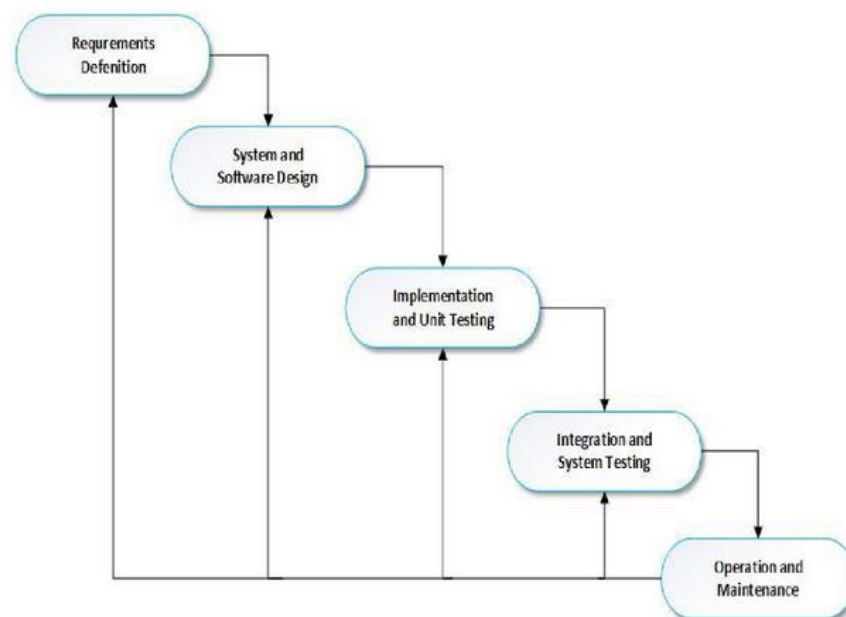
Definisi operasional yang terdapat pada aplikasi berbasis *web* untuk transaksi penjualan dan penyusunan laporan laba rugi di Planet Production adalah sebagai berikut.

- a. Planet Production adalah perusahaan manufaktur bidang konveksi yang memproduksi pakaian seperti jaket, kaos, *sweater*, serta menerima pembuatan topi, *sticker* dan *banner*.
- b. Laporan laba rugi adalah laporan keuangan yang dihasilkan dalam siklus akuntansi dan di dalamnya terdapat unsur pendapatan dan beban pada periode berjalan di perusahaan.

- c. Aplikasi berbasis web untuk perhitungan transaksi penjualan dan penyusunan laporan laba rugi adalah aplikasi pengelolaan transaksi penjualan dan penyusunan laporan laba rugi yang dapat diakses menggunakan *web browser* selama terhubung dengan *server*.
- d. Metode *accrual basis* adalah metode pencatatan transaksi di mana pendapatan dan biaya dicatat berdasarkan waktu terjadinya, bukan saat diterima atau dibayarkan.

1.6 Metode Pengerjaan

Metode yang digunakan dalam pengerjaan proyek akhir ini adalah *System Development Life Cycle (SDLC) model waterfall*. Berikut ini adalah gambar dari siklus pengembangan sistem model *waterfall*, dimulai dari analisis, desain, pengkodean, implementasi dan pemeliharaan [1].



Gambar 1- 1
Siklus Pengembangan Sistem Model *Waterfall* menurut Pressman dan Sommerville

Model *waterfall* memiliki beberapa tahap sebagai berikut.

a. Requirements definition (analisis dan definisi kebutuhan)

Analisis dan definisi kebutuhan merupakan tahap pertama dari proses *Software Development Life Cycle (SDLC)*. Pada tahap ini dilakukan wawancara kepada pemilik Planet Production, observasi ke tempat perusahaan dan pengumpulan data mengenai kebutuhan sistem di perusahaan tempat studi kasus. Data-data yang sudah terkumpul kemudian dianalisis.

b. Systems and software design (perancangan sistem dan perangkat lunak)

Pada tahap ini dibuat perancangan program berdasarkan hasil analisis dan definisi kebutuhan pengguna dengan membuat dokumen kebutuhan fungsional. Dokumen kebutuhan fungsional yang dibuat di antaranya menggunakan *Unified Modelling Language (UML)* yang terdiri dari *use case diagram*, *activity diagram*, *class diagram*, dan *sequence diagram* serta membuat desain antarmuka dengan menggunakan *mockup*.

c. Implementation and Unit Testing (implementasi dan pengujian unit)

Pada tahap ini dilakukan implementasi pembuatan kode program berdasarkan rancangan program dan dilakukan pengujian unit yang akan menggunakan perangkat lunak tersebut. Tahap ini membuktikan bahwa setiap unit memiliki spesifikasi kebutuhan sendiri di dalam aplikasi yang akan dibuat. Pembuatan kode program menggunakan bahasa pemrograman *Hypertext Preprocessor (PHP)* dan *framework CodeIgniter (CI)*.

d. Integration and System Testing (integrasi dan pengujian sistem)

Pada tahap ini dilakukan integrasi dan pengujian sistem secara keseluruhan, setelah melewati tahap implementasi dan pengujian unit. Perangkat lunak yang dibuat akan diintegrasikan dengan unit-unit yang berkaitan. Pada tahap ini juga dilakukan pengujian aplikasi menggunakan metode *Black Box Testing*. Metode *Black Box Testing* hanya menguji modul atau fungsionalitas pada setiap unit, tanpa harus tahu seperti apa kode program untuk dapat mengoperasikan modul tersebut.

e. *Operation and Maintenance* (operasi dan pemeliharaan)

Tahap ini adalah tahap implementasi aplikasi di perusahaan. Aplikasi yang diimplementasi dan digunakan oleh perusahaan akan dilakukan perawatan dan pemeliharaan. Selain itu, pengembangan aplikasi sesuai kebutuhan pengguna atau berdasarkan kesalahan (*error*) yang terjadi juga dilakukan. Akan tetapi, pada pengerjaan Proyek Akhir ini tidak melewati tahapan operasi dan pemeliharaan.

1.7 Jadwal Pengerjaan

Berikut ini adalah jadwal pengerjaan proyek akhir yang dilakukan pada tahun 2017 dan 2018.

Tabel 1- 1
Jadwal Pengerjaan

Kegiatan	2017												2018																				
	Ags			Sep			Okt			Nov			Des			Jan			Feb			Mar			Apr			Mei					
	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							■	■	■	■	■	■																					
Pengkodean										■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■			
Pengujian																			■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■			
Dokumentasi	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■