

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Koperasi berasal dari istilah bahasa Inggris *co-operation* yang berarti usaha bersama. Yang dimaksud usaha bersama adalah badan usaha yang beranggotakan orang-orang atau badan hukum dengan melandaskan kegiatannya berdasarkan prinsip-prinsip koperasi seperti yang tertulis pada UU no. 25 tahun 1992 tentang perkoperasian. Koperasi biasa digunakan untuk UMKM. UMKM sendiri adalah usaha kecil mikro menengah dan dalam pelaksanaannya telah diatur dalam UU Nomor 20 Tahun 2008.

Terdapat 4 faktor yang digunakan untuk mengelompokkan koperasi. Ke-empat faktor tersebut adalah jenis usaha, status anggota, tingkatan, dan fungsinya. Pengelompokan jenis-jenis koperasi yang pertama adalah berdasarkan jenis usahanya. Berdasarkan hal tersebut koperasi dapat dibagi menjadi 4 jenis, yaitu koperasi produksi, koperasi konsumsi, koperasi simpan pinjam, dan koperasi serba usaha. Pengelompokan jenis-jenis koperasi yang kedua adalah berdasarkan status anggotanya. Jenis-jenis koperasi ini sangat banyak. Jenis-jenis koperasi berdasarkan tingkatannya terbagi menjadi dua, yaitu koperasi primer dan koperasi sekunder. Perbedaan koperasi primer dan sekunder dapat dilihat dari jenis anggotanya. Jenis-jenis koperasi berdasarkan fungsinya dapat dibagi menjadi 3 jenis, yaitu koperasi konsumsi, koperasi jasa, dan koperasi produksi. Dari bermacam-macam jenis koperasi yang telah disebutkan, Koperasi Karyawan PT. South Pasific Viscose dapat dikategorikan kedalam jenis koperasi serba usaha. Karena Koperasi Karyawan PT. South Pasific Viscose melayani simpan pinjam dan juga penjualan dan pembelian barang.

Sebagai badan usaha yang berbasas kekeluargaan, koperasi beroperasi layaknya perusahaan komersial. Koperasi Karyawan PT. South Pasific Viscose adalah koperasi yang bertempat didalam lingkungan pabrik PT. South Pasific Viscose. Koperasi ini hanya biasa dimanfaatkan oleh karyawan pabrik dan keluarganya. Koperasi Karyawan PT. South Pasific Viscose mempunyai petugas sebanyak 10 orang yang

terbagi menjadi beberapa bagian. Bagian pelayanan simpan pinjam sebanyak 4 orang, bagian akuntansi 1 orang, bagian penjualan 3 orang, bagian manajemen 1 orang, dan ketua 1 orang. Barang dagangan yang dijual berupa keperluan sehari-hari, makanan, minuman, dan snack yang biasanya dikonsumsi oleh karyawan. Karyawan yang menjadi anggota koperasi akan diberikan kartu anggota koperasi. Kartu anggota koperasi ini, selain berguna untuk simpan pinjam, juga akan diberikan diskon 10 persen pada pembelian barang apapun selama pembelian lebih dari sepuluh ribu rupiah. Pendapatan yang diterima bagian jual-beli koperasi rata-rata berjumlah antara 10 juta rupiah sampai 15 juta rupiah.

Kegiatan pada unit jual beli Koperasi Karyawan PT. South Pasific Viscose cukup padat, mengingat jumlah anggota koperasi adalah hampir seluruh pekerja tetap pada PT. South Pasific Viscose yang mencapai 2500 karyawan. Pada bagian penjualan, terlihat bahwa sistem aplikasi penjualan yang dipakai masih mempunyai *loophole*. Aplikasi terkadang tidak mencatat diskon 10 persen yang seharusnya ada.

Proses transaksi jual-beli yang terjadi di Koperasi Karyawan PT. South Pasific Viscose dimulai dari pembeli memilih barang dari rak-rak yang ada. Harga barang yang dijual juga tercantum di setiap rak-rak tersebut. Kemudian, pembeli membawa barang-barang yang akan dibeli ke kasir. Kasir memasukkan nama barang dan jumlah yang dibeli ke dalam komputer, kemudian membuat list nama barang dan jumlah barang serta total harga untuk dicetak sebagai bukti pembelian. Pada proses ini, petugas kasir meminta pembeli untuk memperlihatkan kartu anggota koperasi. Jika pembeli memiliki kartu koperasi, maka jumlah total pembelian akan diberikan diskon 10 persen apabila lebih dari sepuluh ribu. Kartu anggota koperasi ini hanya diberikan kepada karyawan perusahaan, tetapi anggota keluarga karyawan tersebut juga dapat menggunakannya. Transaksi pembelian yang tercatat dalam komputer koperasi juga mencantumkan nama dari karyawan yang membelinya dengan melihat kartu anggota koperasi tersebut. Jika anggota keluarga karyawan yang menggunakan kartu anggota koperasi untuk melakukan pembelian, maka yang tercatat sebagai pembeli adalah karyawan pemilik kartu anggota koperasi tersebut. Pembeli yang tidak mempunyai kartu anggota koperasi, seperti karyawan temporer, masih bisa

melakukan pembelian dengan memperlihatkan kartu karyawan dan tanpa memperoleh potongan harga.

Data pembelian yang disimpan dalam komputer kasir akan akan dikirim kebagian akuntansi untuk dibuat laporan jurnal, buku besar dan laporan keuangan. Laporan keuangan dicatat dalam bentuk buku manual dan diserahkan kepada bagian manajemen.

Pada bagian pengelolaan stok barang, perhitungan jumlah barang terjual dan stok yang masih ada rentan akan *human error*. Penghitungan jumlah stok barang yang tersisa tidak dapat diproses secara cepat, bahkan terkadang terjadi kesalahan dalam penghitungan jumlah barang. Padahal data tersebut mempengaruhi dalam pembuatan jurnal, buku besar, dan laporan yang kemudian akan digunakan dalam pengambilan keputusan sehubungan pengelolaan kegiatan Koperasi Karyawan PT. South Pasific Viscose.

Dengan melihat permasalahan yang ada saat ini, maka Koperasi Karyawan PT. South Pasific Viscose memerlukan sebuah aplikasi yang dapat mengatasi permasalahan pengelolaan data pada unit usaha jual beli secara cepat dan menghasilkan informasi akuntansi yang relevan. Diharapkan aplikasi yang akan dibuat dapat membantu dalam meningkatkan kinerja manajerial pengelola Koperasi Karyawan PT. South Pasific Viscose pada unit usaha jual beli sehingga dapat memajukan usaha Koperasi Karyawan PT. South Pasific Viscose.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang tersebut makarumusan masalah Proyek Akhir ini adalah

1. Bagaimana membuat aplikasi yang dapat menangani transaksi penjualan barang dagangan,
2. Bagaimana membuat aplikasi yang dapat mengelola pembelian barang dan persediaan barang,
3. Bagaimana menyajikan pencatatan akuntansi berupa jurnal penjualan dan pembelian.

1.3 Tujuan

Tujuan Proyek Akhir ini menghasilkan aplikasi yang dapat menangani

1. Transaksi penjualan barang dagangan,
2. Pengelolaan pembelian barang dan persediaan barang,
3. Penyajian catatan akuntansi berupa jurnal penjualan dan pembelian.

1.4 Batasan Masalah

Untuk memperjelas ruang lingkup dalam pembahasan proyek akhir ini perlu adanya batasan-batasan masalah yang akan diuraikan sebagai berikut.

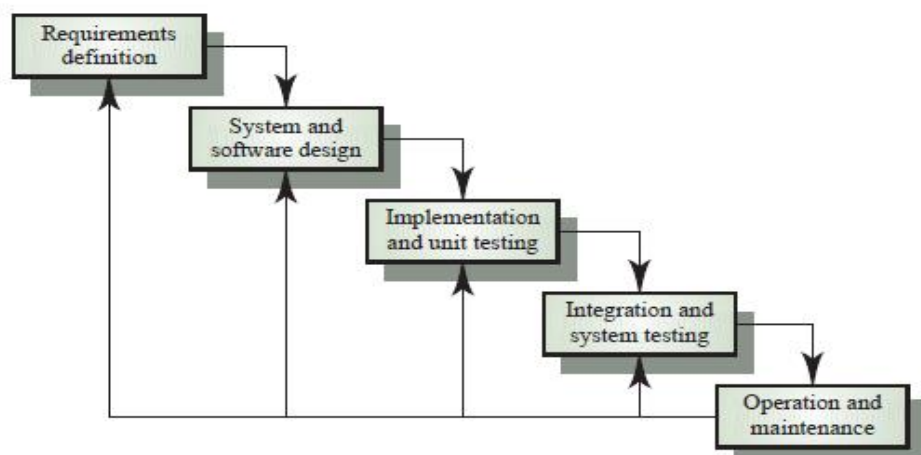
1. Aplikasi yang dibangun hanya menggunakan bahasa pemrograman PHP dan penyimpanan data My Sql,
2. Aplikasi ini hanya menghasilkan laporan sampai dengan jurnal penjualan dan pembelian barang,
3. Aplikasi ini hanya menangani transaksi penjualan dan pembelian yang bersifat tunai,
4. Aplikasi ini hanya menangani transaksi yang bersifat periodik.

1.5 Definisi Operasional

1. Aplikasi dapat diartikan sebagai program komputer yang dibuat untuk menolong manusia dalam melaksanakan tugas tertentu.
2. Koperasi adalah badan usaha yang beranggotakan orang atau badan hukum yang berlandaskan pada asas kekeluargaan dan demokrasi ekonomi.
3. Jual beli adalah proses menukar barang dengan barang lain atau dengan menggunakan uang

1.6 Metode Pengerjaan

System Development Lyfe Cycle (SDLC) adalah tahapan-tahapan pekerjaan yang dilakukan oleh analis sistem dan *programmer* dalam membangun sistem informasi. Konsep ini umumnya merujuk pada sistem komputer atau informasi. Oleh karena itu SDLC juga merupakan pola yang diambil untuk mengembangkan sistem perangkat lunak, yang terdiri dari tahap-tahap: rencana (*planning*), analisa (*analysis*), desain (*design*), implementasi (*implementation*), uji coba (*testing*) dan pengelolaan (*maintenance*) [1].



Gambar 1- 1
Metode *Waterfall*

a. Analisis Kebutuhan (*Requirements Definition*)

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan data yang diperlukan untuk membangun aplikasi. Tahapan ini merupakan tahap yang menjembatani keinginan user yang dijelaskan dengan bahasa praktis oleh *programmer*.

b. Perancangan (*System and Software Design*)

Tahapan ini merupakan tahapan untuk menerjemahkan keinginan *user* menjadi desain teknis yang siap untuk diimplementasikan oleh *programmer*. Pada tahap ini digunakan metodologi terstruktur yang meliputi *flowmap*, *Data Flow Diagram* (DFD), *Entity Relationship Diagram* (ERD) dan perancangan *User Interface*.

c. Penulisan Kode Program (*Implementation and Unit Testing*)

Hasil desain yang telah diterjemahkan kedalam kedalam bahasa teknis tersebut kemudian diterjemahkan kedalam bentuk aplikasi yang yang siap dipakai oleh *user*.

d. Pengujian Program (*Integration and System Testing*)

Proses pengujian ini dilakukan apabila aplikasi yang telah dirancang selesai dibuat. Proses pengujian ini dimulai dari kebenaran logika pengkodean serta seluruh fungsionalitas aplikasi yang telah dirancang. Pengujian ini juga bertujuan untuk memastikan jenis *inputan* yang digunakan untuk setiap fungsionalitas sehingga memberikan *output* yang benar sesuai apa yang telah dirancang sebelumnya.

1.7 Jadwal Pengerjaan

Jadwal pengerjaan proyek akhir ini adalah sebagai berikut.

Tabel 1- 1
Jadwal Pengerjaan Proyek Akhir

Kegiatan	2018																															
	Agustus				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				
Analisis	█	█	█	█																												
Desain					█	█	█	█	█	█	█	█																				
Pengkodean		⊕											█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█								
Pengujian																									█	█	█	█				