

Perancangan dan Implementasi untuk Pengelolaan Pembelian Bahan Baku Unit Usaha Rumah Makan dan Produk Kemasan (Di CV Restu Mande, Bandung)

Irna Fawwazi Alifah¹, Rochmawati², Monterico Adrian³

¹²³D3 Sistem Informasi Akuntansi, Fakultas Ilmu Terapan, Universitas Telkom
 Email: ¹irnafawwazi@gmail.com, ²rochmawati@telkomuniversity.ac.id, ³monterico.adrian@gmail.com

(Naskah masuk: 08 007 2019, diterima untuk diterbitkan: 08 007 2019)

Abstrak

Rumah makan Restu Mande merupakan perusahaan produksi yang fokus menjual makanan yang berasal dari Padang, Indonesia. Kantor perusahaan berlokasi di cibiru raya A 86 RT 01 RW 15, cibiru wetan, Bandung, Jawa Barat. Namun rumah makan atau outletnya terletak di Jl. Brigadir Jend. Katamso No.71, Cicadas, Cibeunying Kidul, Kota Bandung, Jawa Barat. Dengan penjualan yang cukup besar perbualannya, perusahaan belum mempunyai aplikasi yang dapat mengatasi pembukuan keuangan secara akurat dan maksimal. oleh karena itu aplikasi ini menangani pembukuan dan laporan keuangan yang terfokuskan dalam bidang pembelian bahan baku, bahan penolong, dan kemasan. Aplikasi ini diujikan menggunakan metode *black box* dan *white box* testing.

Kata kunci: Pembelian; Bahan Baku; Kemasan; PHP; *code_igniter* (CI)

Design and Implementation for Management of Purchasing Restaurant Raw Material and Packaging Products

Abstract

Restu mande restaurant is a manufacturing company that focus on selling any kind of food from Padang, Indonesia. The company located in cibiru raya A 86 RT 01 RW 15, cibiru wetan, Bandung, Jawa Barat. But the restaurant or the outlet located in Jl. Brigadir Jend. Katamso No.71, Cicadas, Cibeunying Kidul, Kota Bandung, Jawa Barat. With substantial sales per month, the company don't have an application that handle accurately and maximally financial book keeping yet. Therefor this application can handle financial book keeping accurately and maximally that focused on purchasing raw materials, assistant materials, and packaging. This application tested with black box and white box method.

Keywords: Purchase, raw material, packaging, PHP, Code Igniter (CI)

1. PENDAHULUAN

Rumah makan Restu Mande merupakan perusahaan yang bergerak di bidang perdagangan makanan. Kantor perusahaan berlokasi di cibiru raya A 86 RT 01 RW 15, cibiru wetan, Bandung, Jawa Barat. Namun rumah makan dan *outlet*-nya terletak di Jl. Brigadir Jend. Katamso No.71, Cicadas, Cibeunying Kidul, Kota Bandung, Jawa Barat. Terbukanya perusahaan dimulai dari rumah makan padang yang berdiri pada tahun 2004 yang terletak di Jl. Brigjen Katamso no 64, Kota Bandung, Jawa Barat. Rendang Restu Mande merupakan pelopor rendang kemasan vacuum pertama di Indonesia. Perusahaan bergerak pada 2 jenis usaha rendang yang berbeda, yaitu rumah makan padang dan rendang berbentuk kemasan. Pemilik dari perusahaan Restu Mande ialah bapak Amril, dari Kota PARIAMAN, lahir dan tumbuh di Solok, Sumatra Barat.

Awal mula berdirinya perusahaan yaitu dikarenakan banyak konsumen yang meminta pesanan Rendang pada hari-hari besar, seperti hari raya, ziarah, umroh, dan pada bulan Ramadhan. Kemudian pihak perusahaan membuat rendang dalam bentuk *packaging* dengan kualitas terjamin seperti kemasan yang higienis dan bersih sehingga membuat rendang dapat disimpan dalam waktu relatif lama. Rendang produksi Restu Mande ini tidak menggunakan pengawet dan MSG. Saat ini rendang Restu Mande sudah berlisensi dari Departemen Kesehatan Republik Indonesia P-IRT No. 8013273011830 dan bersertifikat Halal dari Dewan Pemimpin Agama Islam Indonesia (MUI) No. 01011056740311. Produk yang dihasilkan berupa rendang kemasan diantaranya, rendang sapi, ayam, tuna, jengkol, paru, hati, limpa, udang, cumi, sambalado merah, hijau, dendeng balado, sambalado teri, dan sambalado petai. Perusahaan juga memproduksi bumbu padang,

2 Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (JTIK), Vol. x, No. x, April 2014, hlm. x-y

diantaranya bumbu rendang, gulai ayam, gulai daging/cincang, gulai ikan/kepala kakap, gulai tunjang, bumbu asam padeh, dan bumbu bakar. Bahan bumbu yang digunakan merupakan 100% rempah-rempah tanpa bahan kimia, ada 16 macam rempah-rempah yang digunakan. Rendang kemasan mempunyai umur simpan yang relatif lama yaitu selama 459 hari walaupun tanpa menggunakan pengawet. Penjualan bisa mencapai 100 sampai dengan 250 juta per bulannya.

Perusahaan seringkali mengalami kendala dalam pengolahan bahan baku dan bahan penolong dikarenakan proses pemakaian bahan baku dan bahan penolong dalam proses produksi produk makanan dan produk kemasan masih menyatu yang mana seharusnya dipisah sehingga mengakibatkan tidak terkontrolnya proses pembelian bahan baku, bahan penolong dan kemasan.

Seringkali terjadi kendala dalam pengelolaan persediaan kemasan dikarenakan tidak terkontrolnya jumlah stok kemasan yang mengakibatkan kehabisan stok tanpa diketahui karyawan.

Dengan menggunakan aplikasi yang akan dikembangkan, perusahaan beserta karyawan bisa lebih mudah mengelola proses persediaan bahan baku dan kemasan secara akurat, efektif, dan efisien. CV Restu Mande merupakan sebuah perusahaan yang bergerak dalam bidang perdagangan makanan. Unit dalam perusahaan ini ada 2, yaitu unit usaha makanan dan unit usaha kemasan. Aplikasi yang dibuat ditujukan untuk pengontrolan dalam persediaan bahan-bahan. Langkah-langkah yang ditawarkan diantaranya proses pembelian bahan kemasan guna memisahkan persediaan unit usaha makanan dan kemasan.

Penelitian terdahulu bersumber berdasarkan penelitian Aplikasi pembelian bahan baku dan perhitungan biaya produksi berbasis web (Studi Kasus di CV. Inda Collection, Cimahi) (Akbar, 2018) karya Muhammad Dikrian Akbar. Materi yang diteliti antara lain pengelolaan pembelian bahan baku dan perhitungan biaya produksi. Penelitian selanjutnya berdasarkan penelitian (Triswidyatria, 2018) karya Hervita Triswidyaria. Penelitian selanjutnya berdasarkan penelitian (Aditya, 2018) karya Fikri Aditya.

2. KAJIAN TEORI

Berikut merupakan kajian teori yang digunakan dalam aplikasi:

2.1 Akuntansi

Akuntansi merupakan proses mengidentifikasi, mengukur, dan melaporkan informasi ekonomi untuk membuat pertimbangan dan mengambil keputusan yang tepat bagi pemakai informasi. Akuntansi merupakan suatu metodologi dan himpunan pengetahuan yang berkenaan dengan sistem informasi dan satuan-satuan ekonomi. Akuntansi digunakan untuk mencatat, meringkas,

melaporkan, menginterpretasi data dasar ekonomi untuk kepentingan perseorangan, pemerintah, pengusaha, dan anggota masyarakat lainnya Persediaan.

2.2 Pembelian

Pembelian merupakan suatu kegiatan transaksi yang dilakukan perusahaan guna memenuhi kebutuhan produk atau bahan baku yang didapat dari pemasok. Terdapat dua cara dalam melakukan proses pembelian, yaitu pembelian secara tunai dan kredit. Pembelian secara kredit akan menghasilkan utang dagang sedangkan pembelian secara tunai akan menghasilkan kas

3. METODE

Berikut merupakan metode-metode yang digunakan dalam aplikasi:

3.1 Metode Penelitian

Merupakan suatu struktur yang digunakan dalam pengembangan produk perangkat lunak. Bertujuan untuk menggambarkan alur perjalanan suatu sistem secara tahap demi tahap. Metode yang digunakan dalam penulisan proyek akhir ini yaitu metode SDLC (*System Development Life Cycle*) dengan menggunakan model *Waterfall* atau *Linear Sequential Model*. Model ini dapat menggambarkan perkembangan suatu perangkat lunak yang sistematis pada seluruh tahapan.



Gambar 1
Metode Penelitian

a. Mendengarkan Pelanggan

Pada proses ini dilakukan aktivitas analisis dan pengumpulan data guna memenuhi kebutuhan sistem. Pengumpulan data dilakukan melalui aktivitas observasi dan wawancara kepada pelanggan. Informasi yang telah dihasilkan ditujukan untuk memenuhi kebutuhan dari pengguna.

b. Membangun atau memperbaiki *Mock-Up*

Proses ini menentukan arsitektur sistem secara keseluruhan. Kebutuhan dari tahap pertama akan dirancang dalam proses ini. Pada proses ini akan

dilakukan dengan membuat tampilan antarmuka menggunakan *Entity Relationship Diagram* (ERD) dan *Flowchart*.

c. Pelanggan menguji *Prototype*

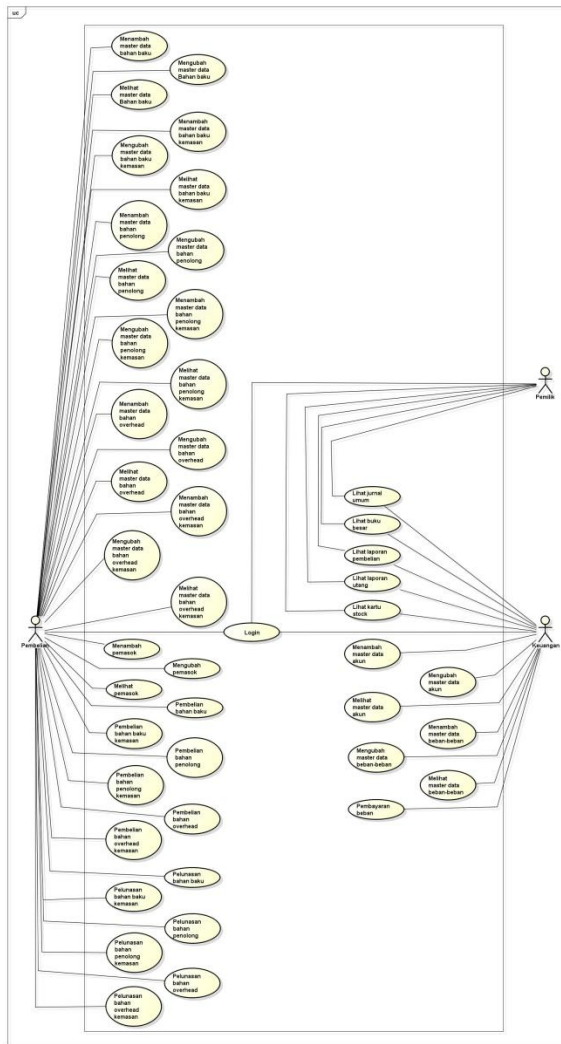
Proses pengujian akan dilakukan secara *internal* dan *eksternal*. Proses bertujuan untuk memeriksa adanya kesalahan atau tidak pada sistem. Proses ini juga dilakukan guna mengecek apakah sistem berjalan sesuai dengan tujuan utamanya atau tidak.

3.2 Perancangan

Berikut merupakan perancangan yang digunakan dalam aplikasi:

1. *Use Case Diagram*

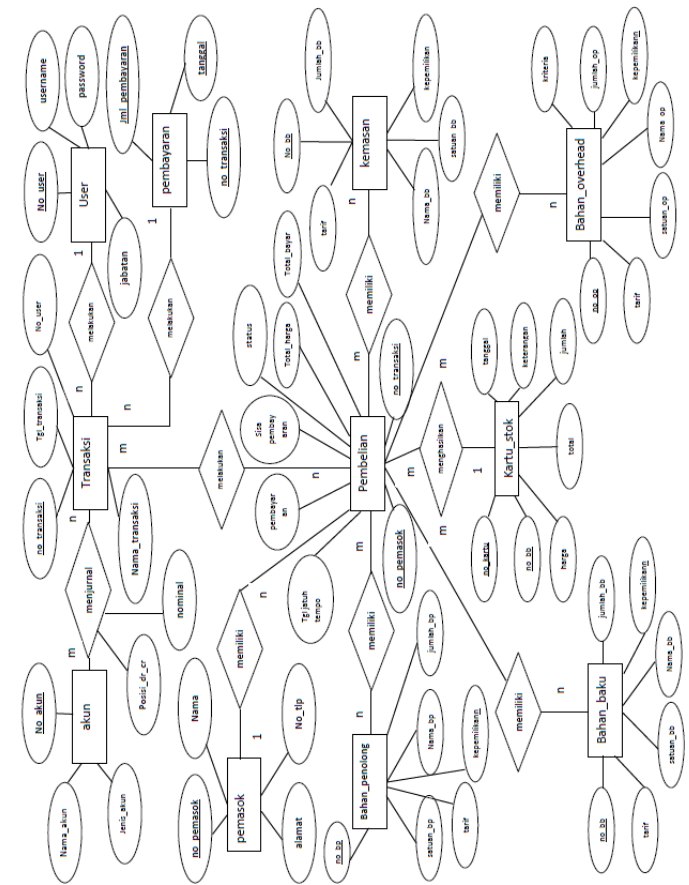
Berikut merupakan analisis kebutuhan sistem dalam bentuk *use case diagram*.



Gambar 2 Use Case Diagram

2. *Entity Relationship Diagram*

Berikut merupakan analisis kebutuhan data sistem dalam bentuk *entity relationship diagram*.



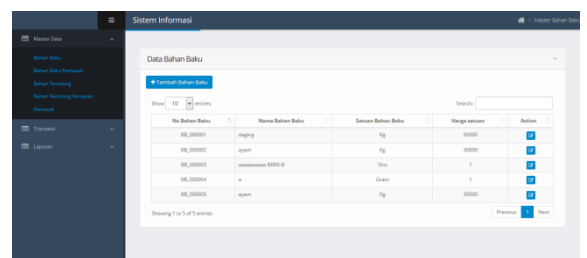
Gambar 3 Entity Relationship Diagram

4. IMPLEMENTASI

Berikut merupakan implementasi aplikasi:

1. Implementasi Mengelola Master Data

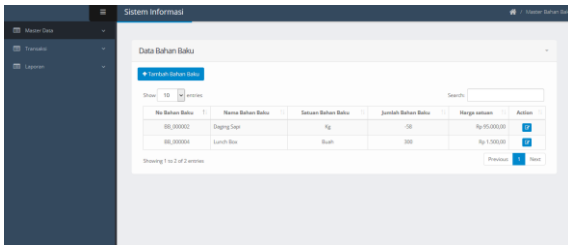
Master data dari program komputer ini diantaranya master data bahan baku, bahan baku kemasan, bahan penolong, bahan penolong kemasan, bahan overhead, bahan overhead kemasan, dan pemasok. Master data berfungsi untuk menyimpan data yang termuat pada aplikasi. Master data dapat ditambah dan diubah sesuai dengan kebutuhan pemakai.



Gambar 4 Halaman Menu Master Data Bahan Baku

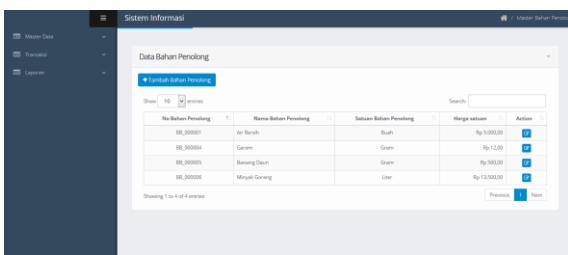
4 Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (JTIIK), Vol. x, No. x, April 2014, hlm. x-y

Gambar diatas merupakan halaman *master data* bahan baku dimana pengguna dapat menambah, mengubah, dan menyimpan data bahan baku perusahaan, serta melihat stok persediaan bahan baku yang tersedia pada perusahaan atau gudang. Master data bahan baku hanya bisa diakses oleh bagian pembelian dan produksi produk masakan rumah makan.



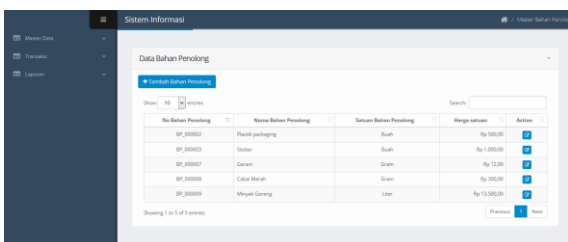
Gambar 5
Halaman Menu *Master Data* Bahan Baku Kemasan

Gambar diatas merupakan halaman *master data* bahan baku kemasan dimana pengguna dapat menambah, mengubah, dan menyimpan data bahan baku kemasan perusahaan, serta melihat stok persediaan bahan baku kemasan yang tersedia pada perusahaan atau gudang. Master data bahan baku kemasan hanya bisa diakses oleh bagian pembelian dan produksi produk kemasan.



Gambar 6
Halaman Menu *Master Data* Bahan Penolong

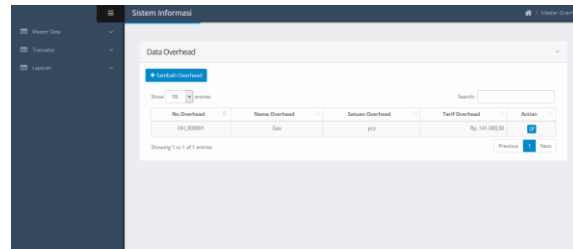
Gambar diatas merupakan halaman *master data* bahan penolong dimana pengguna dapat menambah, mengubah, dan menyimpan data bahan penolong perusahaan, serta melihat stok persediaan bahan penolong yang tersedia pada perusahaan atau gudang. Master data bahan penolong hanya bisa diakses oleh bagian pembelian dan produksi masakan rumah makan.



Gambar 7
Halaman Menu *Master Data* Bahan Penolong Kemasan

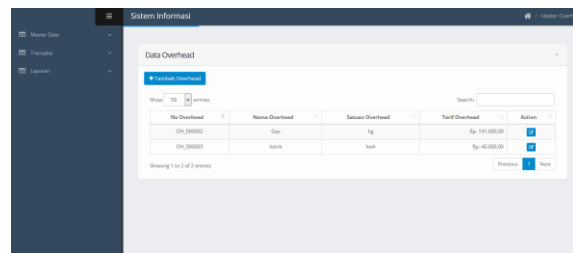
Gambar diatas merupakan halaman *master data* bahan penolong kemasan dimana pengguna dapat

menambah, mengubah, dan menyimpan data bahan penolong kemasan perusahaan, serta melihat stok persediaan bahan penolong kemasan yang tersedia pada perusahaan atau gudang. Master data bahan penolong kemasan hanya bisa diakses oleh bagian pembelian dan produksi produk kemasan.



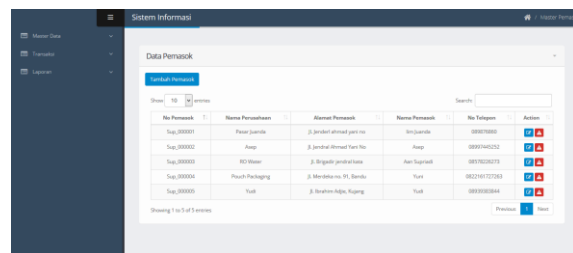
Gambar 8 Halaman Menu *Master Data* Bahan Overhead

Gambar diatas merupakan halaman *master data* bahan overhead dimana pengguna dapat menambah, mengubah, dan menyimpan data bahan overhead perusahaan, serta melihat stok persediaan bahan overhead yang tersedia pada perusahaan atau gudang. Master data bahan overhead hanya bisa diakses oleh bagian pembelian dan produksi masakan rumah makan.



Gambar 9
Halaman Menu *Master Data* Bahan Overhead Kemasan

Gambar diatas merupakan halaman *master data* bahan overhead kemasan dimana pengguna dapat menambah, mengubah, dan menyimpan data bahan overhead kemasan perusahaan, serta melihat stok persediaan bahan overhead kemasan yang tersedia pada perusahaan atau gudang. Master data bahan overhead kemasan hanya bisa diakses oleh bagian pembelian dan produksi produk kemasan.



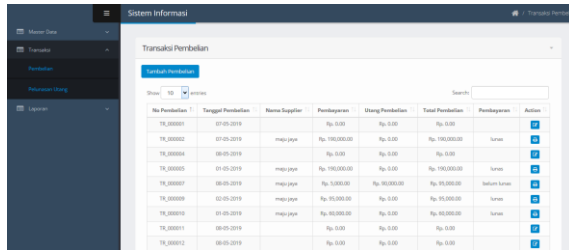
Gambar 10
Halaman Menu *Master Data* Pemasok

Gambar diatas merupakan halaman *master data* pemasok dimana pengguna dapat menambah, mengubah, dan menyimpan data pemasok

perusahaan,. Master data pemasok hanya bisa diakses oleh bagian pembelian.

2. Implementasi Transaksi Pembelian

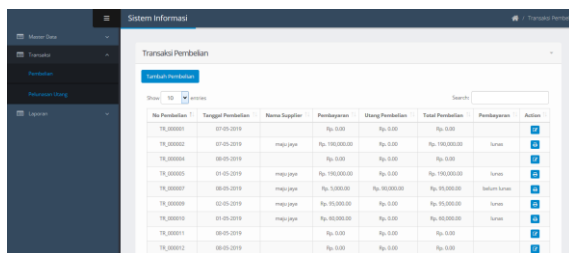
Pada menu transaksi, ada 2 transaksi yang disediakan yaitu transaksi pembelian untuk mencatat pembelian bahan baku, bahan penolong, dan bahan overhead di dalam program komputer.



Gambar 11
Halaman Menu Transaksi Pembelian

3. Implementasi Transaksi Pelunasan Utang

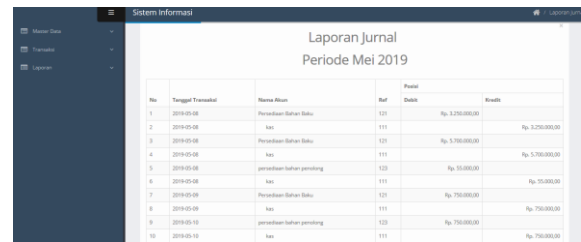
Menu transaksi pelunasan utang digunakan apabila ada transaksi pembelian yang dilakukan secara kredit, maka akan dilakukan transaksi pelunasan utang guna mencatat pelunasan atas pembelian sebelumnya pada program komputer.



Gambar 12
Halaman Menu Transaksi Pelunasan Utang

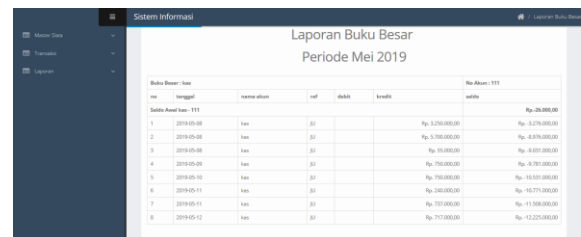
4. Implementasi Laporan

Laporan yang dimaksud dalam program komputer ini yaitu laporan keuangan. Jurnal dan Buku Besar merupakan laporan kesatuan dari bagian pembelian, produksi, dan penjualan, laporan pembelian merupakan laporan terpenting dalam bagian pembelian guna melihat aktivitas pembelian secara teratur dan rapih. Selain laporan pembelian, ada juga laporan utang yang memuat aktivitas dari transaksi kredit yang sudah dilakukan sebelumnya. Untuk melihat jumlah persediaan pada program komputer, maka diadakan laporan kartu stok. Berikut merupakan gambar dari halaman menu laporan jurnal umum, buku besar, dan laporan pembelian, laporan utang dan kartu stok.



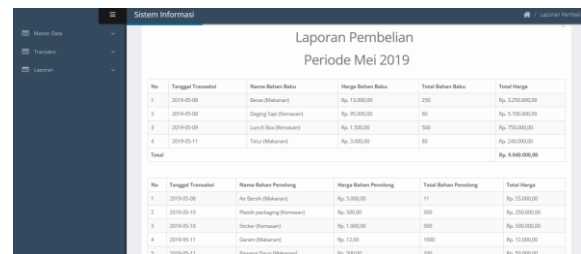
Gambar 13
Halaman Laporan Jurnal Umum

Gambar diatas merupakan bentuk dari laporan Jurnal umum atas transaksi yang sudah dilakukan sebelumnya dari mulai transaksi pembelian, produksi, sampai dengan penjualan.



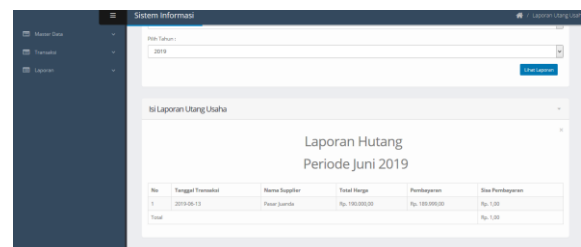
Gambar 14
Halaman Laporan Buku Besar

Gambar diatas merupakan bentuk dari laporan buku besar atas transaksi yang sudah dilakukan sebelumnya dari mulai transaksi pembelian, produksi, sampai dengan penjualan.



Gambar 15
Halaman Laporan Pembelian

Gambar diatas merupakan bentuk dari laporan pembelian atas transaksi pembelian yang sudah dilakukan sebelumnya oleh bagian pembelian.



Gambar 16
Halaman Laporan Utang

Gambar diatas merupakan bentuk dari laporan utang atas transaksi pembelian secara kredit yang sudah dilakukan sebelumnya oleh bagian pembelian.

6 Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (JTIK), Vol. x, No. x, April 2014, hlm. x-y

Tanggal	Pembelian			Penjualan			Saldo		
	Uraian	Jumlah	Saldo	Uraian	Jumlah	Saldo	Uraian	Jumlah	Saldo
2019-01-01			Rp 1.500,00			Rp 1.500,00			Rp 1.500,00
2019-01-12		200		Rp 1.000,00		Rp 500,000,00			Rp 450.000,00
Saldo Pembelian			Rp 1.500,00						
Saldo Penjualan		200				Rp 500.000,00			
Saldo Total								200	Rp 450.000,00

Gambar 17
Halaman Laporan Kartu Stok

Gambar diatas merupakan bentuk dari laporan kartu stok atas transaksi pembelian yang sudah dilakukan sebelumnya oleh bagian pembelian. Laporan ini berguna untuk melihat stok bahan tertentu yang tersedia pada perusahaan atau gudang.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan analisis dan pengujian yang sudah dilakukan pada aplikasi, dapat disimpulkan aplikasi dapat mengelola pembelian bahan-bahan dalam perusahaan juga mengelola persediaan pada dua unit yaitu makanan dan unit kemasan. Kelebihan lainnya yaitu aplikasi dapat menghasilkan laporan dari mulai jurnal umum, buku besar, laporan pembelian, laporan hutang, dan kartu stok.

Adapun kelemahan dari aplikasi ini yaitu kurangnya fitur sehingga masih belum dikategorikan sebagai aplikasi yang *user friendly*.

Harapan kedepan dalam pengembangan aplikasi ini yaitu dapat dikembangkannya fitur aplikasi juga kecepatan dalam memproses data yang di proses.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Aditya, F. (2018). *Aplikasi berbasis web untuk pembelian, persediaan dan penjualan obat di apotek Ca Farma Panti, Sumatera Barat*. Bandung.
- Akbar, M. D. (2018). *Aplikasi pembelian bahan baku dan perhitungan biaya produksi berbasis web (Studi Kasus di CV. Inda Collection, Cimahi)*. Bandung.
- Hery. (2016). *Akuntansi Sektor Jasa dan Dagang*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Hidayatullah, P., & Kawistara, J. K. (2014). *Pemrograman WEB*. Bandung: INFORMATIKA.
- Prof. Drs. H. Lili M. Sadeli, M. (2000). *Dasar-Dasar Akuntansi*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Shalahudin, & Rosa. (2011). *Rekayasa Perangkat Lunak*. Bandung: Modula.
- Triswidyatria, H. (2018). *Aplikasi pengelolaan Pembelian Bahan Baku dan Produksi Konveksi Pakaian Berbasis Web (Studi Kasus di Orange Button Kids, Bandung)*. Bandung.