

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Ramen AA adalah perusahaan yang memproduksi Ramen. Awalnya perusahaan ini adalah garasi kosong yang sekarang diubah menjadi restoran ramen, Ramen AA memiliki varian topping yaitu; (1) Ramen Akhir Bulan (2) Tebasaki Ramen (3) Karage Ramen (4) Sausage Ramen (5) Katsu Ramen (6) Beef Ramen (7) Seafood Ramen DLL. Lokasi terletak didaerah Majalaya Kab Bandung, Dalam menjalankan proses bisnis, perusahaan ini mendapatkan bahan baku dari supplier tertentu dan bahan baku yang dipesan berdasarkan Ramen ber topping yang paling laris.

Proses pembelian bahan baku tidak berdasarkan pesanan, namun untuk memenuhi stok persediaan, proses produksi dilakukan pada saat adanya pemesanan agar tidak mengurangi kualitas rasa karna ramen menjadi dingin. Selama ini pada saat proses penjualan sering terjadi kesalahan seperti pelanggan memesan ramen dengan topping yang sudah habis.

Persediaan bahan baku yang ada di Ramen AA ini sempat mengalami beberapa masalah diantaranya jika mie dan topping datang, tidak langsung diproduksi atau mengalami proses penyimpanan yang terlalu lama dan karyawan terlalu sering mengecek ketersediaan di gudang akan mengurangi kualitas mie dan topping. Hal ini dapat diatasi dengan dibuatkan pencatatan berbasis web, setiap bahan datang langsung diproses secepat mungkin agar kualitas produk yang dimiliki tidak mengalami penurunan kualitas, dan pada saat disimpan hindari penyimpanan bahan baku terlalu lama sehingga menyebabkan terjadinya pembuangan bahan baku.

Proses pemesanan untuk bahan baku mie dan topping dilakukan via online melalui aplikasi chatting whatsapp. Dokumen yang dihasilkan melalui proses pemesanan kurang tertata rapi. Untuk pemesanan mie dan topping dilakukan 1 hari sebelum persediaan di gudang habis. Transaksi pembayaran pembelian maupun penjualan

terjadi secara langsung, mengakibatkan pencatatan transaksi yang terjadi kurang tercatat dengan baik seperti lupa mencatat transaksi pembelian maupun penjualan, proses pencatatan yang dilakukan masih manual.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah dari proyek akhir ini dalam membangun sistem informasi akuntansi adalah sebagai berikut.

- a. Bagaimana cara mengetahui status persediaan bahan baku.
- b. Bagaimana membuat pencatatan pembelian bahan baku.
- c. Bagaimana membuat pencatatan penjualan.
- d. Bagaimana membuat jurnal umum, buku besar.
- e. Bagaimana Membuat laporan pembelian, persediaan dan penjualan.

1.3 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, menghasilkan tujuan dari proyek akhir ini adalah ingin membangun sistem informasi akuntansi yang dapat melakukan hal-hal sebagai berikut.

- a. Aplikasi yang dapat menampilkan persediaan bahan baku.
- b. Aplikasi yang dapat mencatat transaksi pembelian bahan baku.
- c. Aplikasi yang dapat mencatat transaksi penjualan.
- d. Aplikasi yang dapat menampilkan jurnal umum, buku besar.
- e. Aplikasi yang dapat menampilkan laporan pembelian, persediaan dan penjualan.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam proyek akhir ini adalah sebagai berikut.

- a. Transaksi penjualan dan pembelian tidak menangani transaksi kredit, retur, paket dan member.
- b. Semua bahan baku yang dipesan diasumsikan diterima.
- c. Metode pengujian pada aplikasi ini menggunakan black box testing.

- d. Aplikasi yang membuat laba sebesar 30% dari setiap 1 ramen nya dan 10% dari setiap minuman nya.
- e. Aplikasi yang tidak menangani laporan laba rugi.

1.5 Definisi Operasional

Sistem informasi akuntansi adalah sistem yang memiliki tujuan untuk mengumpulkan serta melaporkan informasi yang berkaitan dengan transaksi keuangan. Sistem informasi yang nantinya diterapkan di Ramen AA adalah sistem yang membantu dalam melakukan pencatatan transaksi penjualan, pembelian, dan persediaan bahan baku di Ramen AA. Selain itu sistem ini juga membantu dalam proses pembuatan jurnal penjualan, pembelian, persediaan.

Penjualan adalah proses transaksi yang dilakukan antara penjual dengan pembeli yang menghasilkan keuntungan atau laba bagi penjual. Penjualan Ramen di Ramen AA menghasilkan pendapatan yang diterima dari pelanggan yang membeli Ramen atau menu lainnya yang ada, penjualan terjadi ketika pelanggan membayar pesannya di kasir.

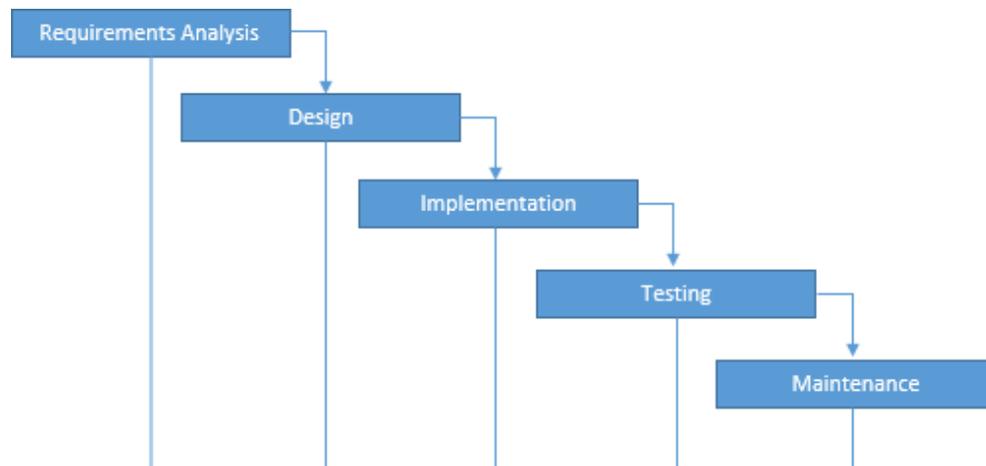
Pembelian adalah sebuah kegiatan pengadaan barang yang dibutuhkan perusahaan dalam menjalankan perusahaannya dimulai dari sumber sampai memperoleh barang. Ramen AA akan melakukan transaksi pembelian ke supplier berdasarkan bahan baku yang dibutuhkan serta berdasarkan stok bahan baku yang kurang atau sudah habis.

Persediaan merupakan segala sumber daya organisasi yang disimpan untuk mengantisipasi pemenuhan permintaan. Persediaan yang ada di Ramen AA adalah contohnya seperti toping dan mie.

1.6 Metode Pengerjaan

Pada proyek akhir ini, metode pengembangan yang dilakukan menggunakan metode System Development Life Cycle (SDLC) yang berfungsi menggambarkan tahapan- tahapan utama dalam pengembangan sistem perangkat lunak. SDLC memiliki beberapa model, dalam pengerjaan proyek akhir ini model SDLC yang digunakan yaitu model waterfall. Secara umum tahapan dalam model air terjun

(waterfall) meliputi tahap analisis, desain, implementasi, pengujian, dan pemeliharaan. Berikut ini gambar dari model air terjun (waterfall) [1].



Gambar 1 - 1 Metode Waterfall

Berikut ini merupakan penjelasan dari setiap tahapan pada metode waterfall:

a. Requierments Analysis

Pada tahap ini dilakukan analisis dengan melihat dan mengumpulkan data-data real yang ada dilapangan. Data tersebut nantinya akan menjadi inputan pada aplikasi. Tahap ini dilakukan untuk mengetahui kebutuhan dari perangkat lunak yang akan dirancang agar aplikasi yang dibuat sesuai dengan kebutuhan user.

b. Design

Pada tahap ini dilakukan desain aplikasi berdasarkan informasi dan data yang telah didapatkan pada tahap sebelumnya. Dalam tahap ini dilakukan pemodelan aplikasi yang berorientasi objek dengan menggunakan Unified Modeling Language (UML) yang terdiri dari Use Case Diagram untuk merancang interaksi aktor (pengguna) dengan sistem, Activity Diagram untuk menggambarkan alur aktivitas pada sistem, Class Diagram untuk mendeskripsikan kelas-kelas yang ada di dalam sistem, dan Sequential Diagram untuk menggambarkan interaksi antar objek. Serta merancang basis data dengan menggunakan Entity Relationship Diagram (E-RD).

c. Implementation

Pada tahap ini desain aplikasi yang telah dibuat sebelumnya akan diimplementasikan kedalam pembuatan sistem yang dilakukan melalui proses coding (pengkodean). Bahasa pemrograman yang digunakan dalam pembuatan aplikasi proyek akhir ini adalah PHP dengan menggunakan framework Codeigniter (CI) serta menggunakan basis data MySQL sebagai penyimpanan data.

d. Testing

Pada tahap ini dilakukan pengujian pada aplikasi yang telah dibuat. Adapun metode pengujian yang digunakan pada tahap ini adalah dengan menggunakan metode black box testing.

1.7 Jadwal Pengerjaan

Jadwal Pengerjaan pengembangan aplikasi akan disajikan dalam bentuk tabel berikut.

Tabel 1- 1 Tabel Pengerjaan

Kegiatan	Des				Jan				Feb				Mar				Apr				Mei				Jun				Jul				Agu		
	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	1	2	3	4	1	2	3
Analisis	■	■	■	■																															
Desain					■	■	■	■																											
Pengodean									■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Pengujian									■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Dokumentasi	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■