BAB 1
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Koperasi Karyawan Al-Barokah merupakan koperasi karyawan yang terletak di Jalan Banteng No.112/106, Kecamatan Lengkong, Kota Bandung. Koperasi ini berdiri pada tanggal 23 Juni 1990 dan telah berbadan hukum dengan No.9956/BH/KWK-10/21 pada tanggal 5 Mei 1992. Koperasi Al-Barokah telah memiliki NPWP dengan No 01.708.857.6.424.000 yang terdaftar sejak tanggal 1 Maret 1995. Koperasi ini merupakan koperasi untuk karyawan di Rumah Sakit Muhammadiyah Bandung. Selain untuk karyawan, koperasi ini juga memiliki anggota selain karyawan Rumah Sakit Muhammadiyah yang disebut sebagai anggota luar biasa.

Koperasi ini memiliki tiga unit usaha koperasi, yaitu unit simpan pinjam, unit jasa, dan unit toko. Unit toko menjual berbagai macam alat tulis kantor, seperti buku tulis, pulpen, pensil, dll. Setiap harinya, terjadi transaksi penjualan dan pembelian pada unit toko koperasi.

Transaksi penjualan pada koperasi ini hanya bisa melalui pembayaran tunai, baik itu oleh pelanggan, umum, maupun anggota koperasi. Pada transaksi ini tidak berlaku diskon dan dibayarkan sesuai dengan harga yang tercantum dalam sistem.

Pada transaksi pembelian, koperasi ini membeli persediaan ke beberapa *supplier*. Untuk pembelian barang ke *supplier*, pembayaran dapat dilakukan secara tunai maupun kredit. Jatuh tempo untuk pembayaran kredit ke *supplier* adalah 14 hari. Namun untuk beberapa *supplier* memiliki jatuh tempo pembayaran yang berbeda-beda.

Pencatatan keuangan dan transaksi penjualan pada koperasi ini sudah menggunakan sistem, namun sistem yang berjalan masih banyak kekurangannya karena menurut

pegawai koperasi, sistem tersebut sebelumnya merupakan sistem untuk transaksi penjualan dan pembelian pada apotek, sehingga masih banyak hal-hal yang berhubungan dengan apotek. Contohnya seperti pada data barang, kolom untuk pengelompokkan barang ditulis dengan nama kolom “jenis obat”, seharusnya ditulis dengan nama kolom “jenis barang”. Selain itu urutan kolom masih belum berurutan sehingga membingungkan penggunanya ketika ingin melihat data dan menggunakan aplikasi tersebut. Lalu untuk perhitungan pada sistem tersebut masih belum benar dan tidak akurat karena terkadang ada data yang hasilnya minus padahal seharusnya perhitungan sudah pas. Selain itu, ketika penggunanya ingin mengunduh data, sistem tersebut masih belum mendukung untuk unduhan seperti pdf atau excel, namun hanya ada pilihan untuk langsung print saja tanpa bisa di *save* terlebih dahulu.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, adapun rumusan masalah yaitu sebagai berikut.

a. Bagaimana mengelola dan mencatat transaksi penjualan dengan menggunakan aplikasi berbasis web?

b. Bagaimana mengelola dan mencatat transaksi pembelian dengan menggunakan aplikasi berbasis web?

c. Bagaimana mengelola dan mencatat persediaan dengan menggunakan aplikasi berbasis web?

d. Bagaimana mengelola dan menyusun buku besar, jurnal, kartu stok, dan laporan laba rugi secara otomatis ?

e. Bagaimana agar data yang diperlukan seperti laporan dapat diunduh?

1.3 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, adapun tujuan dalam proyek akhir ini yaitu sebagai berikut.

a. Dapat mengelola dan mencatat transaksi penjualan dengan menggunakan aplikasi berbasis web.

b. Dapat mengelola dan mencatat transaksi pembelian barang dagang dengan menggunakan aplikasi berbasis web.

c. Dapat mengelola dan mencatat persediaan barang dagang dengan menggunakan aplikasi berbasis web.

d. Dapat mengelola dan menyusun buku besar, jurnal, kartu stok, dan laporan laba rugi secara otomatis.

e. Dapat mengunduh data laporan yang diperlukan.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dapat berisi:

a. Tidak menangani pengelolaan gaji pegawai.

b. Aplikasi ini tidak mengelola retur penjualan dan pembelian.

c. Aplikasi ini tidak menangani penjualan secara kredit.

d. Tidak menangani diskon penjualan.

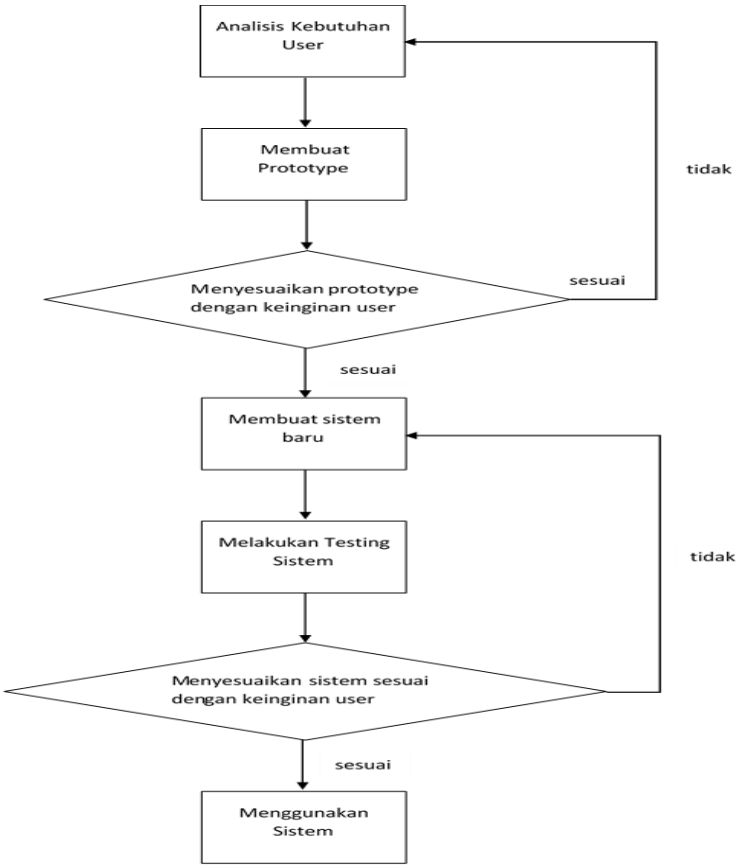
e. Aplikasi ini tidak menampilkan laporan neraca.

f. Keuntungan penjualan di set otomatis pada aplikasi sebesar 20%.

1.5 Metode Pengerjaan

Metode pengembangan perangkat lunak *System Development Life Cycle* (SDLC) yaitu suatu metode yang diperlukan untuk membangun dan mengembangkan suatu sistem [1]. Proses pengembangan sistem pada proyek akhir ini menggunakan pendekatan *prototyping*, karena pada model sistem ini proses pengembangan dapat dilakukan dengan cepat. Pengembangan sistem *prototyping* melibatkan pengguna dalam mengembangkan sistemnya sehingga menjadi lebih efektif dan efisien [1].

Menurut McLeod dan Schell (2007), ada dua tipe dari *prototype* yaitu *Evolutionary Prototype* dan *Requirements Prototype* [2]. *Requirement Prototype* adalah prototype yang dibuat untuk mendefinisikan prosedur sistem ketika pengguna tidak bisa mengungkapkan dengan jelas apa yang diinginkannya [2].



Gambar 1. 1 Metode Pengerjaan *Prototype*

Berikut merupakan penjelasan megenai tahapan yang dilakukan.

a. Mengidentifikasi kebutuhan user. Pada tahap ini pengembang mewawancarai pengguna mengenai kebutuhan-kebutuhan pengguna dalam sistem yang akan dibangun agar pengembang mendapatkan ide. Terdapat beberapa teknik pengumpulan data dalam proyek akhir ini, yaitu wawancara, observasi, dan studi literatur. Observasi dilakukan dengan mendatangi koperasi dan mewawancarai salah satu pegawai koperasi. Hasil wawancara ini membantu dalam memenuhi data disertai dengan studi literatur dari berbagai sumber yang relevan untuk menyusun proyek akhir ini.

b. Membuat *prototype*. Pengembang membuat *prototype* sesuai dengan kebutuhan sistem yang telah dijelaskan oleh pengguna.

c. Menyesuaikan *prototype* dengan keinginan user. Pada tahap ini pengembang mendiskusikan kepada pengguna mengenai *prototype* yang sudah dibuat, apakah sudah memenuhi kebutuhan sistem atau belum. Jika sudah, pengembang dapat melanjutkan ke langkah selanjutnya. Namun jika kebutuhan belum terpenuhi, *prototype* direvisi dengan mengulang kembali langkah sebelumnya.

d. Membuat sistem baru. Pada tahapan ini pengembang menggunakan prototype yang sudah dibuat sebelumnya dan telah didiskusikan dengan pengguna untuk membuat sistem baru.

e. Melakukan testing sistem. Pengguna melakukan uji coba terhadap sistem yang sudah dibuat dan dikembangkan.

f. Menyesuaikan sistem dengan keinginan user. Sistem yang telah dibuat akan disesuaikan dengan keinginan pengguna, apakah sudah memenuhi kebutuhan sistem atau belum. Jika belum, maka pengembang kembali ke langkah sebelumnya untuk memperbaiki kekurangan sistemnya.

g. Menggunakan sistem. Setelah sistem yang dibuat sudah memenuhi kebutuhan sesuai dengan keinginan pengguna, maka sistem sudah siap untuk digunakan.

1.6 Jadwal Pengerjaan

Berikut merupakan jadwal pengerjaan dalam bentuk tabel.

Tabel 1. 1 Jadwal Pengerjaan

NO.	KEGIATAN	2020																2021																							
		SEPTEMBER				OKTOBER				NOVEMBER				DESEMBER				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	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Analisis Kebutuhan																																								
2	Desain																																								
3	Pembuatan Kode Program																																								
4	Pengujian																																								