

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Wages Production merupakan perusahaan manufaktur yang menjual produk berbagai macam sepatu. Wages Production terletak di Jl. Purwandaru, Rt 04 / Rw 04, Bukateja, Purbalingga, Jawa Tengah. Perusahaan ini didirikan oleh bapak Wage Suratman pada bulan Mei 2006, nama Wages Production di adaptasi dari nama pemilik itu sendiri yaitu Wage Suratman. Penjualan di Wages Production dilakukan secara tunai, tidak melayani penjualan secara kredit. Penjualan tunai dilakukan dengan alasan agar tidak terjadi kesalahpahaman antara penjual dan pembeli. Penjualan di Weges Production masih dilakukan secara manual, yaitu masih menggunakan nota yang kemudian dicatat di buku. Proses manual ini membuat catatan yang tersimpan terkadang rusak atau hilang. Padahal data-data penjualan suatu waktu akan dibutuhkan.

Pada Wages Production untuk bahan kulit dan sintetis, pihak Weges Production membeli langsung ke *supplier* di Siduarjo. Bahan kulit dibeli dengan jumlah kiloan, untuk harga kulit 1kg berkisar harga Rp. 170.000, sedangkan untuk bahan sintetis dibeli dengan jumlah meteran, untuk 1 meternya berkisar harga Rp. 90.000. Sedangkan untuk sol, lem, spon ati dan lain-lain dibeli langsung ke *supplier* di Bandung dan Jakarta . Untuk setiap bahan sepatu yang dibuat memiliki ukuran bahan masing-masing, untuk bahan kulit 10kg bisa memproduksi 20 pasang sepatu. Penjualan sepatu pada Wages Production berkisar antara 100-200 pasang sepatu perbulannya. Pada Wages Production terdapat enam kategori sepatu diantaranya, flat, formal, heels, slip-on, sneakers dan wedges. Dalam mengelola keluar masuknya persediaan masih belum dapat teratasi sehingga persediaan yang ada bisa habis lebih cepat. Hal ini menyebabkan sulitnya mengetahui kapan pihak Wages harus membeli kembali dan bagaimana cara mengatur jumlah persediaan agar persediaan tidak cepat habis. Dalam hal ini Wages Production membutuhkan sebuah aplikasi berbasis web untuk penjualan menggunakan barcode untuk

mempermudah dalam proses transaksi penjualan dan pengelolaan persediaan dengan metode *FIFO*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut ditarik rumusan masalah sebagai berikut.

- a. Bagaimana mengelola transaksi penjualan tunai dengan menggunakan *barcode* pada Wages Production ?
- b. Bagaimana mengelola persediaan barang dagangan pada Wages Production dengan metode FIFO?
- c. Bagaimana menghasilkan jurnal, buku besar, kartu stok per varian produk?

1.3 Tujuan

Adapun tujuan yang hendak dicapai dalam proyek akhir ini adalah membuat aplikasi yang memenuhi fungsi sebagai berikut.

- a. Membuat aplikasi yang dapat mengelola transaksi penjualan tunai dengan menggunakan *barcode* pada Wages Production.
- b. Mampu membuat aplikasi yang dapat mengelola persediaan barang dagangan pada Wages Production menggunakan metode FIFO.
- c. Mampu membuat aplikasi yang dapat menghasilkan jurnal, Buku besar, kartu stok per varian produk.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah pada proyek ini adalah.

- a. Aplikasi ini tidak melayani retur.
- b. Aplikasi tidak melayani penjualan secara kredit.
- c. Aplikasi tidak mengelola harga pokok produksi
- d. Aplikasi ini menggunakan metode SDLC (*Software Development Life Cycle*) akan tetapi tidak mencapai tahapan *operations* dan *maintenance*.

- e. Aplikasi ini tidak menangani penjualan berdasarkan ukuran sepatu.
- f. Aplikasi ini menggunakan metode periodik dalam pencatatan persediaan.

1.5 Definisi Operasional

1. Aplikasi

Aplikasi adalah program yang dibuat dengan tujuan untuk melaksanakan fungsi sesuai dengan kegunaan aplikasinya, penggunaannya dan jenis aplikasi itu sendiri. Aplikasi dibuat dengan bahasa pemrograman yang bertujuan untuk membantu memecahkan masalah dengan aturan yang sesuai dengan bahasa pemrograman itu sendiri yang nantinya bisa mengolah data [1].

2. Persediaan

Persediaan adalah sejumlah bahan/barang yang disediakan oleh perusahaan, baik berupa barang jadi, bahan mentah, maupun barang dalam proses yang disediakan untuk menjaga kelancaran operasi perusahaan guna memenuhi permintaan konsumen setiap waktu [2].

3. Metode FIFO

Metode FIFO diasumsikan bahwa biaya barang yang pertama dibeli ditetapkan sebagai biaya barang yang pertama dijual dan biaya dari barang yang terakhir dibeli ditetapkan sebagai biaya persediaan yang masih ada [3].

4. Penjualan

Penjualan adalah salah satu fungsi dari perusahaan di samping fungsi produksi dan administrasi, tujuan penjualan yaitu menjual sebanyak-banyaknya untuk memperoleh keuntungan sebesar-besarnya [4].

1.6 Metode Pengerjaan

Metode yang digunakan pada Proyek Akhir ini adalah metode *Software Development Life Cycle (SDLC)* dengan metode *waterfall*. Metode ini memiliki alur analisis, desain, pengkodean dan pengujian [5].

1. Analisis

Tahap ini bertujuan untuk memperoleh informasi real untuk kebutuhan pengguna, sehingga dapat diimplementasikan pada tahap selanjutnya. Proses pengumpulan kebutuhan dilakukan agar dapat dipahami oleh user.

2. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan mendatangi tempat studi kasus dan melakukan tanya jawab kepada narasumber. Narasumber yang diwawancarai adalah pemilik Wages Production.

3. Keperpustakaan

Cara yang dilakukan dengan mencari referensi buku dan jurnal kemudian mempelajari hal-hal yang berkaitan dengan objek penelitian.

4. Desain

Desain dilakukan untuk memberikan gambaran umum rancangan aplikasi yang akan dibuat. Aplikasi yang digunakan untuk menggambar desain aplikasi adalah *Use Case*.

5. Pengkodean

Aplikasi ini menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan menggunakan pemrograman *CodeIgniter*.

6. Pengujian

Tahap pengujian dilakukan dengan metode *Black-Box Testing*. Fungsionalitas yang telah dibuat akan dievaluasi guna meminimalisir kesalahan dan terjadinya *error*.

1.7 Jadwal Pengerjaan

Berikut ini adalah pengerjaan proyek akhir dapat dilihat pada Tabel 1-1.

Tabel 1-1 Jadwal Pengerjaan

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				
Analisis																																												
Desain																																												
Pengodean																																												
Pengujian																																												