

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era modern sekarang teknologi berkembang dengan pesat. Semua pekerjaan manusia lebih mudah dengan adanya teknologi. Mulai dari proses transaksi hingga laporan keuangan. Saat sekarang ini banyak perusahaan yang menjual produk yang masih melakukan pembelian dan penjualan secara manual. Akan tetapi pembelian dan penjualan secara manual akan membutuhkan banyak tenaga dan waktu. Sistem pembelian dan penjualan menggunakan aplikasi berbasis web secara otomatis, mampu menghasilkan proses pembelian dan penjualan yang lebih mudah. Perusahaan dagang adalah perusahaan yang kegiatannya pembelian barang dan penjualan tanpa melakukan perubahan terhadap barang tersebut terlebih dahulu. Barang yang dijual dapat berupa bahan baku, barang setengah jadi atau barang jadi. Barang yang dijual dapat pula berupa hasil pertanian, perkebunan atau industri.

CV Karya Mandiri merupakan perusahaan pengelolaan pembelian dan penjualan mainan untuk kebutuhan anak-anak di Taman Kanak-kanak (TK) yang berlokasi di Jl Prof. Suharso, Karangkepoh, Banaran, Boyolali. CV Karya Mandiri merupakan perusahaan dagang yang melakukan penjualan dengan menggunakan *pre order (po)*, customer melakukan pembelian terhadap perusahaan dan membayar lunas, perusahaan melakukan pemesanan terlebih dahulu ke vendor sesuai daftar barang yang dipesan oleh customer, vendor melakukan pengiriman terlebih dahulu ke gudang perusahaan, perusahaan melakukan pencatatan terhadap barang yang dipesan, apakah ada kekurangan atau kerusakan terhadap mainan tersebut. Perusahaan membayar ke vendor. Perusahaan mencatat barang persediaan dan mencatat pembelian ke vendor menggunakan *Microsoft excel*. Setelah pengecekan terhadap barang perusahaan melakukan pengiriman barang ke customer. Perusahaan memberikan resi kepada customer dan mencatat hasil penjualan di *Microsoft excel* yang telah diterima oleh perusahaan.

Untuk pencatatan pembelian, persediaan dan penjualan CV Karya Mandiri masih menggunakan cara manual dengan menggunakan *Microsoft Excel*. Setiap perusahaan melakukan penjualan dicatat di *Microsoft Excel*, perusahaan melakukan pembelian terhadap vendor dan memberitahukan barang apa saja yang dibutuhkan customer dan dicatat di *Microsoft Excel*, dan vendor melakukan pengiriman barang ke gudang perusahaan, perusahaan melakukan pencatatan persediaan menggunakan *Microsoft Excel*. Perusahaan melihat data-data tersebut di *Microsoft Excel*.

Berdasarkan proses bisnis dan permasalahan diatas memungkinkan bagian keuangan melakukan kesalahan dan memperlambat kinerja dalam menentukan perhitungan pembelian dan penjualan. Solusi yang ditawarkan yaitu dengan membuat aplikasi pembelian dan penjualan yang dapat membantu bagian keuangan di CV Karya Mandiri, agar melakukan perhitungan yang lebih akurat. Dengan adanya aplikasi ini dapat mempermudah mencatat pembelian dan penjualan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan, adapun rumusan masalah dalam pembuatan proyek akhir ini adalah sebagai berikut.

- a. Bagaimana mengelola pencatatan pembelian ?
- b. Bagaimana mengelola pencatatan penjualan?
- c. Bagaimana cara menghasilkan laporan penjualan, laporan pembelian, laporan jurnal umum, dan laporan buku besar, laporan stok?

1.3 Tujuan

Tujuan dari proyek akhir ini adalah membuat aplikasi fungsionalitas sebagai berikut.

- a. Melakukan pencatatan pembelian, pencatatan penjualan
- b. Melakukan pencatatan laporan jurnal, laporan buku besar, laporan penjualan, laporan pembelian, laporan stok

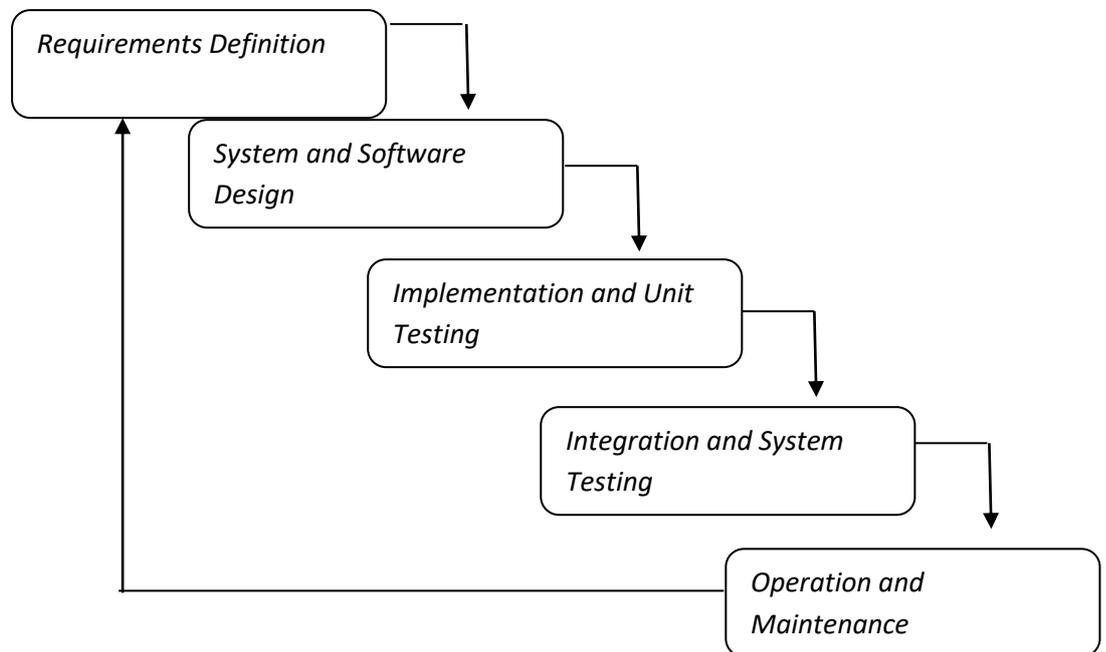
1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam proyek akhir ini.

- a. Aplikasi mengelola pencatatan penjualan
- b. Aplikasi mengelola pencatatan pembelian
- c. Aplikasi melakukan pencatatan jurnal, buku besar, laporan penjualan, laporan pembelian, laporan stok
- d. Aplikasi hanya menangani pembelian dan penjualan secara tunai
- e. Aplikasi tidak melakukan pencatatan retur
- f. Aplikasi menggunakan PHP MySQL
- g. Tahap pengerjaan yang dilakukan menggunakan metode *System Development Life Cycle (SDLC)* dan pemodelan *Waterfall* hanya sampai tahap evaluasi
- h. Metode pengujian yang dilakukan hanya menggunakan metode *Black Box Testing*

1.5 Metode Pengerjaan

Pada pembuatan aplikasi berbasis web, digunakan sistem berupa *System Development Life Cycle (SDLC)* dan pemodelan *Waterfall*. *System Development Life Cycle (SDLC)* adalah sebuah metode yang digunakan untuk mengembangkan sebuah sistem [1]. Metode *Waterfall* merupakan suatu proses pengembangan perangkat lunak, berurutan, dimana kemajuan teknologi dipandang sebagai terus mengalir kebawah (seperti air terjun) melewati fase-fase perencanaan, pemodelan, implementasi (kontruksi), dan pengujian. Metode ini sangat berurutan dari satu tahap ke tahap berikutnya secara rinci dan meminimalisir kesalahan dalam proses pembuatan sistem [2].



Gambar 1 - 1 Metode Waterfall

Adapun penjelasan metode *waterfall* sebagai berikut

1. *Requirement* (analisis kebutuhan)

Dalam tahapan requirement dilakukan tahap observasi untuk menentukan letak permasalahan yang ada pada sistem yang berjalan, kebutuhan sistem dan solusi untuk mengatasi permasalahan yang ada pada sistem yang berjalan.

2. *Design of system* (desain sistem)

Pada tahap desain sistem dilakukan adaptasi hasil dari analisis kebutuhan dalam bentuk desain, diantaranya yaitu UML yang digunakan untuk pemodelan perangkat lunak agar lebih mudah diimplementasikan kedalam sistem.

3. *Coding and testing* (penulisan kode program (*implementation*))

Setelah melalui tahap analisis dan desain selanjutnya masuk kedalam tahap pembuatan kode program yaitu mengimplementasikan rencana program dalam bentuk desain kedalam *source code java*, sehingga semua fungsi dapat dijalankan oleh pengguna

4. *integration and testing* (Penerapan atau pengujian program)

Pada tahap ini dilakukan pengujian terhadap sistem yang bertujuan untuk mengevaluasi atribut-atribut atau fungsionalitas sebuah sistem apakah sesuai dengan kebutuhan yang diinginkan.

5. *Operation and maintenance*(Pemeliharaan)

Tahap terakhir pada model ini yaitu pendukung dan pemeliharaan melakukan pemeliharaan secara berkala yang dimulai dari mencadangkan *data base*, perubahan struktur *hardware* dan update fitur pada sistem.

1.6 Jadwal Pengerjaan

Waktu yang dibutuhkan dalam pengerjaan proyek akhir ini dapat dilihat pada table berikut.

Tabel 1 - 1 Jadwal Pengerjaan

Keterangan	2021				2022							
	Sep	Okt	Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Juni	Juli	Agus
Analisis Kebutuhan												
Design												
Pengodingan												
Pengujian												