

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Desa Bojongsoang merupakan desa yang berlokasi di Jalan Raya Bojongsoang, Kecamatan Bojongsoang, Kota Bandung, Provinsi Jawa Barat. Desa Bojongsoang memiliki berbagai macam jenis UMKM yang bergerak di bidang usaha dagang dan jasa. Menurut ketua Badan Usaha Milik Desa (BUMDes) Bapak Fajar Setia, dari data yang ada UMKM yang terdaftar di Desa Bojongsoang, terdapat sekitar 151 pelaku usaha kecil menengah dan besar, dan masih banyak lagi pelaku UMKM yang ada namun belum terdaftar secara resmi, di mana 151 UMKM yang ada terdiri dari 84 UMKM bergerak di bidang usaha dagang dan 67 UMKM bergerak di bidang jasa.

Ekonomi di desa Bojongsoang sudah cukup stabil sebelum adanya pandemi *covid-19*, karena rata-rata penghasilan warga berasal dari penjualan UMKM yang berada di bawah serta adanya usaha dari Badan Usaha Milik Desa (BUMDES) juga membantu perekonomian warga Desa Bojongsoang. Pandemi *covid-19* menyebabkan perekonomian warga menurun karena adanya Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat (PPKM), sehingga jam operasional penjualan dibatasi dan banyak warga yang takut untuk melakukan transaksi secara langsung.

Dari data wawancara dengan Bapak Fajar Setia dan Bapak Ridwan Kurniawan selaku Ketua BUMDes dan Kepala Urusan Perencanaan Desa Bojongsoang, penjualan UMKM yang ada di Desa Bojongsoang masih menggunakan sistem konvensional yang mengharuskan pembeli untuk datang langsung ke UMKM serta pembayaran yang masih menggunakan sistem pembayaran tunai. Saat ini banyak orang yang malas untuk membawa uang tunai dan lebih memilih untuk bertransaksi menggunakan *mobile banking* dan menggunakan *e-wallet* karena dianggap lebih mudah, cepat, dan aman. Apalagi di masa pandemi *covid-19* ini, banyak warga yang tidak mau bertransaksi secara langsung. Dari 151 UMKM yang terdaftar di bawah naungan BUMDes Bojongsoang, pencatatan transaksi masih dilakukan secara manual yaitu

dengan pencatatan buku, sehingga pencatatan keuangan masih belum lengkap seperti pencatatan akuntansi pada umumnya yaitu adanya jurnal umum, buku besar, dan laporan pertransaksi penjualan agar bisa melihat *history* yang sudah terjadi. Data yang dicatat dalam buku bisa hilang kapan saja jika tidak disimpan di dalam sistem. Hal ini bisa mengakibatkan pelaku UMKM tidak bisa melihat *history* transaksi catatan penjualan keuangan serta tidak bisa menganalisis penjualannya untuk periode ke depannya.

Di dalam dunia bisnis peran internet sangat penting, karena dengan internet para pelaku usaha termasuk UMKM bisa melakukan transaksi secara *online* di manapun berada. Tanpa adanya internet, para pelaku usaha yang terpisah jarak dan waktu mengalami kesulitan dalam hal waktu dan biaya apalagi dalam kondisi Pandemi seperti sekarang yang membuat ekonomi di Desa Bojongsoang menurun, sehingga banyak UMKM terpaksa berhenti untuk melakukan penjualannya.

Marketplace merupakan aplikasi *website* yang menjadi perantara antara penjual dan pembeli, sekaligus bertindak sebagai pihak ketiga yang tidak hanya menyediakan tempat pertemuan antara penjual dan pembeli tetapi juga dapat melakukan transaksi pembayaran dengan mudah [1]. Banyak orang yang beralih berbelanja *online* dengan menggunakan Aplikasi *Marketplace* karena dianggap lebih memudahkan pembeli baik dari segi pembayaran maupun pemilihan produk yang serba ada. Maka dilihat dari permasalahan yang ada, solusi yang ditawarkan untuk para pelaku UMKM di Desa Bojongsoang yaitu dengan membuat Aplikasi *Marketplace* Modul Penjualan Produk dan Sistem Pembayaran menggunakan metode *Payment Gateway*. Adanya Aplikasi ini dapat menangani proses penjualan produk UMKM, menangani sistem pembayaran penjualan dengan metode *payment gateway*, pencatatan akuntansi seperti jurnal umum, buku besar, serta laporan pertransaksi penjualan, menarik dana penjualan yang masuk, serta dapat membantu para pelaku UMKM untuk meningkatkan penjualannya, khususnya dalam kondisi Pandemi ini dan dana yang dihasilkan bisa membantu perekonomian di Desa Bojongsoang.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang diangkat adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana menangani penjualan produk menggunakan Aplikasi *Marketplace*?
- b. Bagaimana melakukan sistem pembayaran penjualan non tunai dengan metode *Payment Gateway*?
- c. Bagaimana menangani penarikan dana dari saldo penjualan?
- d. Bagaimana menyajikan catatan akuntansi berupa jurnal penjualan, buku besar, dan laporan transaksi penjualan?

1.3 Tujuan

Adapun tujuan dari Proyek Akhir ini adalah membuat aplikasi yang dapat:

- a. Menangani penjualan produk dengan *marketplace* berbasis web,
- b. Menangani sistem pembayaran non tunai dengan metode *Payment Gateway* menggunakan pembayaran *Virtual Account* melalui Bank,
- c. Menangani penarikan saldo dana dari transaksi penjualan,
- d. Dapat menangani pencatatan akuntansi berupa jurnal penjualan, buku besar, dan laporan transaksi penjualan untuk UMKM secara rinci dan data yang akurat.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah yang terdapat dalam Proyek Akhir ini adalah sebagai berikut:

- a. Metode pencatatan akuntansi menggunakan metode perpetual,
- b. Buku besar yang digunakan adalah buku besar bentuk skontro atau 4 kolom,
- c. Proyek Akhir ini terintegrasi, di mana modul persediaan ditangani oleh Rizfa Nurfarida Carolin, Modul Retur Penjualan dan penanganan pelanggan ditangani oleh Alfina Oktaviani, Modul Pengiriman produk ditangani oleh Fradana

Yudistiya Aldiansyah, dan Modul Pencatatan pengeluaran serta Laporan Keuangan ditangani oleh Tiara Paramitha Isran.

- d. Aplikasi tidak menangani pajak,
- e. Aplikasi ini hanya menangani penjualan produk untuk perusahaan dagang,
- f. Aplikasi ini tidak menangani penjualan secara kredit dan tidak ada diskon penjualan,
- g. Aplikasi ini hanya menangani pembayaran non tunai dengan *virtual account* melalui Bank dengan pencatatan akuntansi pada jurnal Akun Bank Mandiri sebagai *default* akun,
- h. Metode pengujian perangkat lunak menggunakan *Black Box Testing*.

1.5 Metode Pengerjaan

Dalam pengerjaan Proyek Akhir ini, terdapat beberapa metode yang menjadi acuan untuk pengerjaan Aplikasi *Marketplace* Modul Penjualan Produk dan Sistem Pembayaran menggunakan Metode *Payment Gateway*. Metode yang digunakan adalah metode pengumpulan data dan metode pengembangan.

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dilakukan dengan dua cara yaitu wawancara dan studi dokumen.

a. Wawancara

Wawancara merupakan kegiatan tanya-jawab yang dilakukan secara lisan dan langsung untuk mengetahui suatu informasi, dan data yang sedang dicari [2]. Pada tahap ini dilakukan wawancara dengan Ketua Kepala Urusan Perencanaan dan Ketua BUMDes, dan UMKM yang ada di Desa Bojongsoang. Tujuannya adalah untuk mendapatkan informasi yang lengkap dan akurat yang akan digunakan sebagai data penelitian dalam Proyek Akhir ini.

b. Studi Literatur

Studi Literatur merupakan pengumpulan data dengan cara menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen, baik dokumen yang bentuknya tertulis, gambar,

dan elektronik [3]. Pada tahap ini dilakukan pengumpulan data-data dari artikel maupun jurnal yang berhubungan dengan objek penelitian Proyek Akhir.

1.5.2 Metode Pengembangan

Metode pengembangan yang digunakan dalam Proyek Akhir ini adalah metode pengembangan *Software Development Life Cycle (SDLC)* dengan model *Prototyping*. *Software Development Life Cycle (SDLC)* merupakan metodologi pengembangan sistem perangkat lunak yang terdiri dari tahap perencanaan, analisis, desain, implementasi, dan uji coba atau *testing* [4]. Model *Prototyping* merupakan salah satu bagian dari *Software Development Life Cycle (SDLC)* yaitu Teknik yang dilakukan untuk menghimpun informasi dan data yang berkaitan dengan kebutuhan yang dicari dengan waktu yang singkat serta berfokus pada penggambaran sistem, sehingga pemakai ataupun pemiliknya memiliki gambaran pengembangan sistem yang akan dibuat [4].

Berikut merupakan gambaran dari metode *Prototyping*:



Gambar 1 - 1
Model *Prototyping*

a. Analisis Kebutuhan

Tahap ini merupakan tahap awal dimulai dari identifikasi masalah, pengumpulan data dengan dilakukan wawancara dengan Kepala Urusan Perencanaan dan Ketua BUMDes sehingga mendapatkan informasi mengenai sistem penjualan dan pembayaran yang digunakan oleh para pelaku UMKM BUMDes Bojongsoang, bisa mengetahui fitur apa saja yang dibutuhkan pada Aplikasi *Marketplace* ini serta untuk

mengetahui informasi dan data mengenai sistem pencatatan keuangan khususnya pada penjualan. Dengan adanya data tersebut nantinya bisa menentukan apa yang dibutuhkan dari Aplikasi yang akan dibuat.

b. Perencanaan

Tahap ini merupakan langkah selanjutnya untuk pembuatan skema rancangan dari analisis kebutuhan yang sudah didapatkan. Tahap ini berupa *mockup* yang merupakan gambaran dari aplikasi yang akan dibuat untuk mengatasi permasalahan yang ada, dan sebagai awal desain yang akan dibuat. Dengan menggunakan pemodelan *Unified Modeling Language* (UML) dan Penggambaran skema *database* menggunakan *Entity Relationship Diagram* (ERD).

c. Pembangunan

Tahap ini merupakan tahap utama untuk membangun Aplikasi *Marketplace* sesuai dengan kebutuhan yang sudah diidentifikasi dari tahap sebelumnya, dengan menggunakan pemrograman *Framework CodeIgniter* merupakan Bahasa pemrograman *Hypertext PreProcessor* (PHP) dengan konsep *Model, View, Controller* (MVC) sesuai dengan sistem yang sudah didesain pada *mockup*. Serta untuk pengelolaan *database* menggunakan *database My Structured Query Language* (MySQL).

d. Pengujian

Tahap ini dilakukannya pengujian Aplikasi yang sudah dibangun tujuannya adalah agar Aplikasi yang sudah dibangun berfungsi dengan semestinya sesuai dengan kebutuhan pengguna, dengan adanya pengujian bisa melihat apakah Aplikasi yang dibangun terdapat kesalahan atau tidak baik pada *interface, input, dan outputnya*, Sehingga pada tahap ini digunakan metode *Black Box Testing* untuk menguji perangkat lunak yang dibuat.

e. Evaluasi

Tahap ini merupakan tahap akhir di mana Aplikasi yang sudah diuji akan diterapkan dan akan dikembangkan ke depannya sesuai dengan kebutuhan pengguna, jika

belum sesuai dengan keinginan pemakai maka akan dilakukan analisis kebutuhan kembali sampai Aplikasi sesuai dengan keinginan pemakai.

1.6 Jadwal Pengerjaan

Berikut merupakan jadwal pengerjaan Proyek Akhir:

Tabel 1 - 1
Jadwal Pengerjaan

Kegiatan	2021												2022																																		
	Agustus				September				Oktober				November				Desember				Januari				Februari				Maret				April				Mei				Juni				Juli		
	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 Kebutuhan																																															
Perancangan																																															
Pembangunan																																															
Pengujian																																															
Dokumentasi																																															