

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perusahaan merupakan suatu organisasi yang menyediakan atau memproduksi barang atau jasa bagi pelanggan untuk mencari keuntungan. Perusahaan dibagi menjadi 3 jenis, yaitu perusahaan jasa, dagang dan manufaktur. Pada penelitian ini jenis perusahaan yang akan dijadikan sebagai studi kasus proyek akhir ini adalah perusahaan dagang. Perusahaan dagang merupakan setiap kegiatan usaha yang membeli barang dagangan dan menjualnya kembali (tanpa pengolahan) kepada pelanggan [1].

PT Indocipta Karya Pradana merupakan perusahaan dagang dalam penjualan motor listrik beserta alat-alat dari motor tersebut atau yang disebut dengan sparepart motor. Perusahaan ini merupakan perusahaan main dealer dari merek motor listrik gesits yang memasarkan produk ke dealer untuk melakukan penjualan berada di dealer yang mereka memberi nama merek itu dengan pradana motor. Perusahaan ini berlokasi di Jl. Ibu Inngit Garnasih No. 149, Pungkur, Kota Bandung. Untuk tempat gudang dari perusahaan ini berlokasi di Jl. Kiaracandong, Kota Bandung. PT. Indocipta Karya Pradana ini bekerja sama dengan PT. Wika Industri Manufaktur sebagai tempat proses membuat motor tersebut dan tempat pengambilan stok atau pembelian barang dari PT Indocipta Karya Pradana untuk melakukan penjualannya. PT. Indocipta Karya Pradana juga memiliki jasa bengkel untuk melakukan service motor atau kerusakan pada motor yang bagaimana untuk perawatan motor dan sparepart tidak banyak dijual dipasaran.

PT. Indocipta Karya Pradana masih melakukan penjualan secara offline. Perusahaan ini juga ada melakukan penjualan online khususnya penjualan alat-alat motor atau sparepartnya di berbagai marketplace seperti Shoopee, Lazada dan Tokopedia. Untuk penjualan dan pembelian barang yang dilakukan secara offline, sehingga proses yang dilakukan dalam pembelian barang

kepada PT. Wika Industri Manufaktur dimulai dari sales membuat surat SPK untuk PO kendaraan bagian gudang, setiap sales membuat SPK sendiri, setelah sales membuat SPK tersebut, sales akan membuat sebuah perjanjian dan DP untuk pengeluaran motor dari gudang. Setelah barang dikonfirmasi tersedia, sales akan meminta pelunasan dari pembeli. Jika pembeli sudah melunasi dan mengirim bukti pelunasan, maka perusahaan akan mencatat penjualan dan pembelian serta dari gudang DO akan mengirim barang ke pembeli dan stok gudang akan berkurang.

Masalah yang dihadapi oleh PT. Indocipta Karya Pradana terdapat pencatatan penjualan dan pembelian secara manual dengan mencatat semua transaksi menggunakan media catatan buku, sehingga penyusunan laporan keuangan juga dilakukan melalui excel. Hal ini akan menimbulkan kesalahan pencatatan dan perhitungannya. Dan juga perusahaan setiap bulannya akan melakukan pembayaran untuk beban-beban yang ada pada perusahaan. Oleh karena itu dibuatlah aplikasi untuk dapat membantu system pencatatan laporan keuangan agar tersusun dengan baik, serta kegiatan penjualan dan pembelian pada perusahaan bisa terstruktur.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijabarkan, maka adapun rumusan masalah dari proyek akhir ini sebagai berikut:

- a. Bagaimana melakukan transaksi pembayaran beban?
- b. Bagaimana melakukan jurnal pembayaran gaji karyawan?
- c. Bagaimana membuat buku besar yang terdapat dari jurnal?
- d. Bagaimana membuat laporan laba rugi ?

1.3 Tujuan

Berikut ini adalah tujuan yang akan dicapai untuk pembuatan proyek akhir:

- a. Dapat melakukan transaksi pembayaran beban
- b. Dapat melakukan jurnal pembayaran gaji karyawan
- c. Dapat membuat buku besar yang terdapat dari jurnal

- d. Dapat membuat laporan laba rugi.

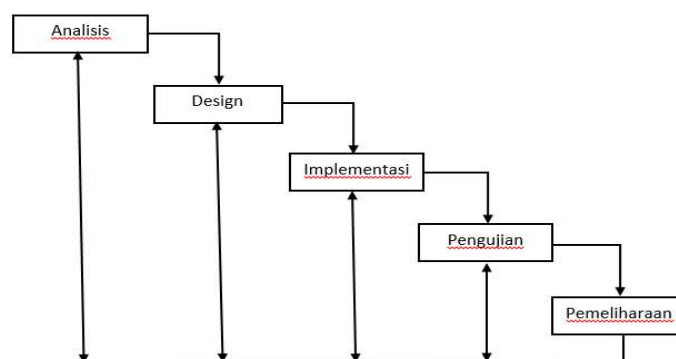
1.4 Batasan Masalah

Berikut ini merupakan batasan masalah dari proyek akhir ini:

- a. Metode SDLC Waterfall yang digunakan untuk metode pengembangan dengan tahap pengujian
- b. Metode yang dilakukan dalam proses pencatatan penjualan dan pembelian merupakan metode perpetual
- c. Aplikasi ini hanya meliputi proses dari kegiatan menjurnal transaksi pembayaran beban dan pelunasan gaji, melakukan buku besar dan laba rugi
- d. Perencanaan dan implementasi basis data dilakukan secara berkelompok, sehingga terdapat bagian-bagian yang beririsan dengan anggota kelompok lainnya

1.5 Metode Pengerjaan

Metode pengerjaan dalam menyelesaikan proyek akhir ini menggunakan metode System Development Life Cycle (SDLC). Siklus pengembangan system informasi SDLC ini identik dengan istilah metode air terjun (Waterfall Method) karena setiap tahap mempengaruhi dan menjadi dasar dari keberlangsungan tahap berikutnya, sama seperti air terjun yang mengalir dari atas ke bawah. Berikut adalah gambaran dari metode waterfall:



Gambar 1. 1
Metode Waterfall

a. Analisis

Melakukan pencarian informasi yang dianggap penting dalam menentukan kebutuhan system informasi nanti. Berikut ini adalah cara mendapatkan informasi:

1. Melakukan peninjauan lapangan (observasi)

System analisis datang ke lokasi dan mengamati proses atau aktivitas yang terjadi perusahaan dan tidak menginterupsi para pekerja, hanya melakukan pengamatan dan mencatat temuan serta informasi yang dianggap penting.

2. Pemberkasan

Mengumpulkan formulir yang digunakan oleh perusahaan dalam menjalankan proses bisnisnya, misalnya mengambil contoh surat jalan, order pembelian, faktur, laporan penjualan, laporan accounting dan lainnya. Hal ini ditujukan untuk mendapatkan kelengkapan data yang nantinya digunakan sebagai pertimbangan dalam membuat system informasi.

3. Survey

Menyebarkan kuisioner kepada para pengguna system informasi, manajer, atau pegawai yang bekerja di perusahaan tersebut

4. Wawancara

Melakukan atau mengajukan pertanyaan-pertanyaan sehubungan aktivitas ini, bentuk informasi yang diharapkan, dan harapan terhadap system yang akan dibangun.

b. Design

Desain ditujukan untuk pemodelan terlebih dahulu system informasi sebelum dikodekan menggunakan bahasa pemrograman. Dalam melakukan desain, ada beberapa hal yang akan dirancang yakni, rancangan system informasi dan

basis data. Pemodelan system informasi dapat menggunakan tool pemodelan yang dikenal dengan pemodelan testruktur atau pemodelan berbasis objek.

c. Implementasi

Tahap mendapatkan semua sumber daya informasi dan mulai membangun system informasi. Pada implementasi ini akan melakukan proses membuat kode pemograman, membuat basis data, membeli perngkat keras dan lunak, proses instalasi perangkat keras dan lunak, proses instalasi perangkat lunak dank eras, pengujian perangkat lunak, serta training pengguna.

d. Pengujian

Tahap dimana system yang baru diuji kemampuan dan keefektifannya sehingga didapatkan kekurangan dan kelemahan system yang kemudian dilakukan pengkajian ulang dan perbaikan terhadap aplikasi menjadi lebih baik dan sempurna.

e. Pemeliharaan

Setelah melakukan pengujian system, makan pengguna akan melakukan pemakaian perangkat lunak. Perangkat lunak yang sudah disampaikan kepada pengguna pasti akan mengalami perubahan. Perubahan tersebut bisa karena mengalami kesalahan karena perangkat lunak harus menyesuaikan dengan lingkungan baru, atau karena pengguna membutuhkan perkembangan fungsional.

1.6 Jadwal Pengerjaan

Barikut ini adalah rencana kegiatan untuk menyelesaikan atau menyusun laporan proyek akhir ini dan membangun aplikasi ini.

Tabel 1. 1
Jadwal Pengerjaan

Tahun	2021				2022					
Keterangan	Sept	Okt	Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun
Analisis										
Design										

Implementasi										
Pengujian										
Pemeliharaan										