

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pertanian merupakan suatu kegiatan yang memanfaatkan hasil alam untuk menghasilkannya kembali dan dapat dimanfaatkan. Sektor pertanian memiliki peranan penting dalam kehidupan sehari-hari. Hasil tani yang dihasilkan dari sektor pertanian dapat memenuhi kebutuhan pangan masyarakat luas. Selain itu lapangan pekerjaan yang tersedia di sektor pertanian sangat banyak sehingga tidak sedikit masyarakat yang bekerja di bidang pertanian. Sektor pertanian sendiri terdapat beberapa jenis, yaitu sektor tanaman pangan, perkebunan, peternakan, perikanan, dan perhutanan.

Bawang merah termasuk dalam sektor tanaman pangan. Kabupaten Majalengka merupakan salah satu daerah penyumbang produksi bawang merah di Jawa Barat. Berdasarkan data Badan Pusat Statistik (BPS) Jawa Barat tahun 2014, kabupaten Majalengka memproduksi bawang merah sebesar 30.229 ton bawang merah [1]. Berdasarkan keterangan dari beberapa petani bawang merah di kabupaten Majalengka, pendapatan diterima dari penjualan hasil tani kepada pembeli. Semakin besar produksi maka semakin besar pula pendapatan yang diterima. Pendapatan petani bawang merah bergantung dari pasar, apabila pasar memberikan harga yang tinggi, maka pendapatan petani pun akan meningkat, sebaliknya jika pasar memberikan harga yang rendah maka pendapatan akan menurun. Pendapatan yang diterima kemudian sebagiannya digunakan sebagai modal untuk menanam kembali bawang merah. Pengeluaran tersebut diantaranya mulai dari pembelian bibit, biaya untuk perawatan lahan, biaya perawatan tanaman, dan pembelian pupuk serta obat-obatan untuk tanaman. Pencatatan serta perhitungan untuk pemasukan dan pengeluaran oleh para petani masih dilakukan secara manual dengan melakukan pencatatan di buku. Dengan cara tersebut terkadang terjadi kesalahan dalam pencatatan sehingga data yang dihasilkan tidak akurat.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam proyek akhir ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana mengelola pencatatan penerimaan dan pengeluaran kas menggunakan buku kas umum dengan metode dasar kas.
2. Bagaimana mengelola pencatatan transaksi utang pada buku utang.
3. Bagaimana mengelola pencatatan transaksi piutang pada buku piutang.
4. Bagaimana menampilkan laporan keuangan berupa jurnal umum, buku besar, laporan kas umum, buku piutang, buku utang, dan laporan arus kas

1.3 Tujuan

Tujuan dari proyek akhir ini adalah untuk membangun sebuah aplikasi berbasis web yang dapat menangani permasalahan berikut.

1. Mampu mengelola pencatatan penerimaan dan pengeluaran kas menggunakan buku kas umum dengan metode dasar kas.
2. Mampu mengelola pencatatan transaksi utang pada buku utang.
3. Mampu mengelola pencatatan transaksi piutang pada buku piutang.
4. Mampu menampilkan laporan keuangan berupa jurnal umum, buku besar, laporan buku kas umum, buku piutang, buku utang, dan laporan arus kas.

1.4 Batasan Masalah

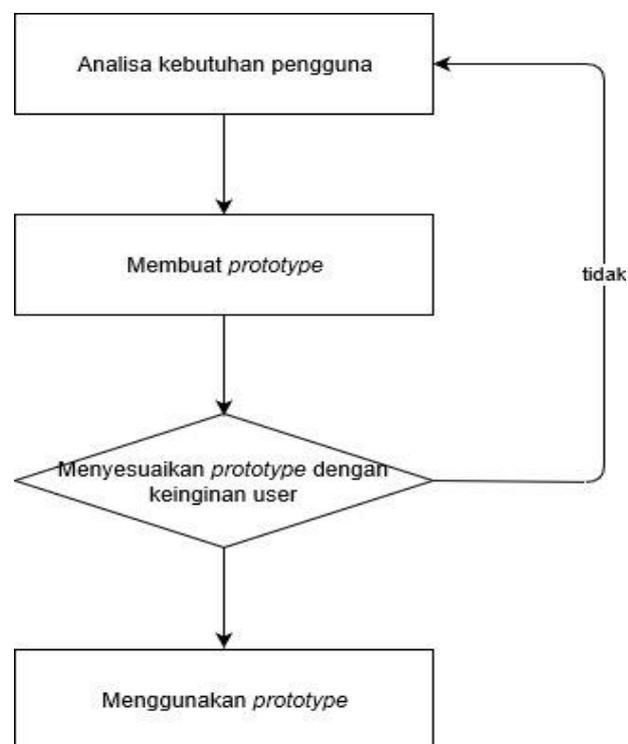
Batasan masalah dari proyek akhir ini adalah sebagai berikut.

1. Hanya menangani sektor pertanian bawang merah.
2. Laporan keuangan yang dihasilkan hanya laporan arus kas.

3. Tahap *System Development Life Cycle* hanya sampai tahap pengujian
4. Bahasa pemrograman yang digunakan meliputi PHP dengan menggunakan *database* MYSQL
5. Pengujian menggunakan *black box testing*
6. Buku besar yang digunakan 4 kolom

1.5 Metode Pengerjaan

Metode yang akan digunakan dalam pengerjaan proyek akhir adalah metode *System Development Life Cycle* (SDLC) dengan menggunakan model *prototyping*. *Prototyping* merupakan teknik pengembangan sistem yang menggunakan *prototype* untuk menggambarkan sistem, sehingga pengguna atau pemilik sistem memiliki gambaran pengembangan sistem yang akan dilakukan [5].



Gambar 1.1 Tahapan Model Prototype

Adapun tahap-tahap model *prototype* sebagai berikut.

1. Analisis kebutuhan pengguna

Tahap pertama dalam melakukan pengembangan sistem dengan model *prototyping* adalah dengan melakukan diskusi antara pengembang aplikasi dengan pengguna mengenai apa saja kebutuhan system yang diinginkan. Diskusi dilakukan dengan mengunjungi para petani bawang merah yang berada di Kabupaten Majalengka serta mengumpulkan data dan informasi yang diperlukan.

2. Membuat *prototype*

Setelah mendapat hasil dari analisis kebutuhan yang diperlukan oleh pengguna, maka pengembang membuat *prototype* dari sistem yang telah dijelaskan oleh pengguna.

3. Menyesuaikan *prototype* dengan keinginan pengguna

Pada tahap ini pengembang aplikasi menanyakan kepada user tentang *prototype* yang sudah dibuat, apakah sudah sesuai dengan kebutuhan atau tidak.

4. Menggunakan *prototype*

Saat *prototype* telah selesai dibuat, maka sistem sudah mulai dikembangkan dengan *prototype* yang telah diterapkan pada sistem.

1.6 Jadwal Pengerjaan

Berikut merupakan jadwal pengerjaan proyek akhir ini.

Tabel 1.1 Jadwal Pengerjaan

Kegiatan	Tahun 2018																Tahun 2019																							
	September				Oktober				November				Desember				Jenuari				Februari				Maret				April				Mei							
Minggu ke-	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
Pengumpulan Kebutuhan																																								
Proses Perancangan																																								
Evaluasi																																								
Dokumentasi																																								