

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Polubi Snack merupakan Usaha Kecil Menengah (UKM) yang berada di Desa Cijayanti, Bogor, Jawa Barat, Indonesia. Polubi Snack bergerak di bidang perdagangan makanan, yaitu menjual produk olahan umbian, pisang, dan singkong dengan aneka rasa yang tersedia, seperti asin, manis, dan original. Polubi *Snack* dikembangkan dan dibuat dengan konsep pemberdayaan dan kepedulian terhadap kampung halaman sendiri untuk tidak menjadi penonton investor luar dan bergantung pada lahan Garapan. Penjualan yang dilakukan oleh Polubi Snack sudah meliputi secara *offline* dan *online*.

Dalam proses produksinya, terlebih dahulu Polubi Snack membeli bahan-bahan yang diperlukan, mulai dari bahan baku, bumbu-bumbu yang diperlukan, dan kemasan. Pembelian yang dilakukan oleh Polubi Snack sendiri bukan pembelian dalam skala kecil, melainkan sudah pembelian dalam skala cukup besar, semisal untuk pembelian singkong sebahai bahan baku, Polubi *Snack* bisa membelinya hingga 20 kilogram. Pada saat sudah terjadi pembelian bahan, terkadang ada bahan yang harus diretur karena bahan tersebut tidak sesuai dengan permintaan atau kualitas bahan yang kurang baik. Dengan dua kegiatan transaksi tersebut yaitu pembelian dan retur pembelian akan mengelola hasilnya dalam pengelolaan persediaan. Namun, semua kegiatan transaksi hingga melakukan pengelolaan persediaan yang dilakukan oleh Polubi Snack masih dilakukan secara manual. Akibatnya, perhitungan atas transaksi pembelian, retur pembelian, dan pengelolaan persediaan bahan menjadi tidak akurat. Selain itu, data-data pencatatan yang telah dilakukan tidak terorganisir dengan baik dan data-data tersebut tidak jarang hilang.

Oleh karena itu, diusulkan aplikasi manajemen persediaan berbasis *website* yang mampu melakukan pencatatan transaksi pembelian, pencatatan retur pembelian, dan melakukan pengelolaan persediaan. Selain itu, aplikasi yang diusulkan juga

mampu menyajikan catatan akuntansi secara otomatis, seperti jurnal umum, buku besar, dan laporan akuntansi berupa laporan laba rugi. Dengan begitu, diharapkan aplikasi yang diusulkan dapat membuat proses bisnis pada Polubi Snack dapat lebih baik lagi.

1.2 Rumusan Masalah

Berikut ini merupakan rumusan masalah yang dapat dirumuskan berdasarkan latar belakang di atas:

- a. Bagaimana mencatat transaksi pembelian?
- b. Bagaimana mencatat transaksi retur pembelian?
- c. Bagaimana mengelola persediaan bahan dan barang jadi?
- d. Bagaimana menyajikan jurnal umum dan buku besar?

1.3 Tujuan

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

- a. Aplikasi dapat mencatat transaksi pembelian.
- b. Aplikasi dapat mencatat transaksi retur pembelian
- c. Aplikasi dapat mengelola persediaan bahan dan barang jadi.
- d. Aplikasi dapat menyajikan jurnal umum dan buku besar.

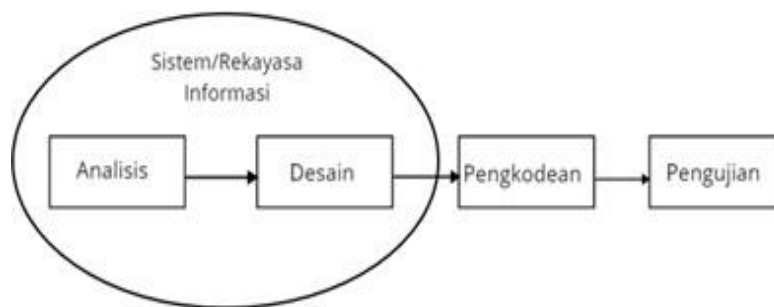
1.4 Batasan Masalah

Berikut ini merupakan batasan masalah yang terdapat pada aplikasi yang dibangun:

- a. Metode yang digunakan untuk mencatat persediaan bahan dan barang jadi adalah perpetual.
- b. Pencatatan beban tidak dilakukan pada modul ini.
- c. Metode pengujian yang digunakan adalah *Black-Box Testing*.

1.5 Metode Pengerjaan

Metode pengerjaan yang akan digunakan pada proyek ahir ini adalah *System Development Life Cycle (SDLC)* dengan model pengembangannya adalah *waterfall*. Model air terjun menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisis, desain, pengkodean, pengujian, dan tahap pendukung (*support*) [1]. Berikut di bawah ini adalah model pengembangan *waterfall* yang dapat dilihat pada gambar 1-1.



Gambar 1-1 Model *Waterfall*

1) Analisis

Pada tahap analisis ini dilakukan pengumpulan kebutuhan perangkat lunak. Pengumpulan kebutuhan perangkat lunak dilakukan dengan cara mewawancarai pemliki dari usah Polubi *Snack*. Pengumpulan kebutuhan perangkat lunak perlu dilakukan agar dapat memahami perangkat lunak seperti apa yang dibutuhkan oleh pengguna. Hasil pada tahap analisis ini perlu untuk didokumentasikan.

2) Desain

Pada tahap desain ini dilakukan pembuatan desain perangkat lunak, mulai dari arsitektur perangkat lunak hingga tampilan antarmuka. Desain perangkat lunak yang dibuat harus mengancu pada hasil tahap analisis. Hasil pada tahap desain ini perlu untuk didokumentasikan.

3) Pengkodean

Pada tahap pengkodean ini dilakukan pembuatan kode program. Kode program yang dibuat harus mengacu pada hasil dari tahapan desain. Untuk pembuatan kode program akan menggunakan *framework PHP* yaitu *Laravel* dan untuk mengelola data pada *database* akan menggunakan *Database Management System (DBMS)* dari *MYSQL* yang merupakan *database* jenis *relational database*.

4) Pengujian

Pada tahap pengujian ini dilakukan uji coba pada perangkat lunak yang telah dibuat. Pengujian perangkat lunak yang dilakukan menggunakan metode *Black-box Testing*. Hasil pengujian harus sesuai dengan kebutuhan perangkat lunak yang ada pada tahap analisis.

1.6 Jadwal Pengerjaan

Berikut di bawah ini adalah jadwal pengerjaan dalam pembuatan aplikasi yang dapat dilihat pada tabel 1-1.

Tabel 1-1 Jadwal Pengerjaan

KEGIATAN	Oktober	November	Desember	Januari	Februari	Maret	April	Mei	Juni
	2022			2023					
Analisis	■								
Desain		■	■	■	■	■	■	■	■
Pengkodean			■	■	■	■	■	■	■
Pengujian								■	■