

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pabrik UMKM Dodol Bintang merupakan perusahaan yang bergerak di bidang makanan yaitu memproduksi dodol. Berlokasi di jalan Jalur kereta Api Garut Cikajang No.154, Cisarupan, Kec. Cisarupan, Kab. Garut, Jawa Barat. Pabrik ini sudah berdiri selama 10 tahun, dimana pengolahan dodol masih menggunakan cara tradisional yang dikerjakan oleh 4 orang pegawai. Sistem penggajian dari pabrik ini yaitu untuk bagian produksi dihitung dari berapa loyang dodol dan jumlah dodol yang diproduksi, sementara untuk pegawai di bagian penjualan dan bagian pemesaran sistem pembayaran gaji dilakukan perbulan. Produk utama yang dihasilkan adalah dodol yang berasal dari buah jambu biji. Proses pembuatan dodol dimulai dengan menyiapkan bahan baku utama yang berasal dari *supplier* seperti tepung ketan, buah jambu biji, serta bahan lainnya seperti gula pasir, gula merah dan garam. Kemudian setelah itu semua bahan baku akan langsung diproses oleh pegawai yang menangani bagian produksi sampai menghasilkan produk jadi yang siap untuk dipasarkan.

Untuk bahan utama pembuatan dodol yaitu buah jambu biji, pabrik membeli buah sesuai dengan jumlah dodol yang akan diproduksi sementara untuk bahan penolong seperti gula, tepung dan garam pabrik membeli dengan jumlah besar dan sisa dari bahan pendukung tersebut disimpan di gudang. Pabrik Dodol Bintang memiliki sejumlah *supplier* untuk pembelian bahan baku produksi, biasanya untuk produksi harian pihak dari pabrik yang datang mengambil pesanan bahan baku yang mereka butuhkan, tetapi jika ada pesanan dengan jumlah yang sangat besar maka pihak *supplier* yang akan mengirimkan bahan baku pesanan ke pabrik yang nantinya akan digunakan untuk proses produksi. Pembelian bahan baku dilakukan setiap stok didalam gudang sudah habis. Mengenai pembayaran pembelian bahan baku

produksi di Pabrik Dodol Bintang dilakukan secara tunai. Dengan pembayaran secara langsung kepada *supplier*.

Pabrik Dodol Bintang memerlukan bahan baku yang tidak sedikit untuk setiap produksinya dan memerlukan stok di dalam gudang sehingga sering terjadi kesalahan informasi mengenai stok di dalam gudang yang membuat proses produksi terhambat. Oleh karena itu perlu adanya sistem yang dapat mengatur ketersediaan bahan baku untuk mempermudah proses produksi. Pencatatan mengenai siklus akuntansi khususnya mengenai pembelian bahan baku, pabrik ini masih menggunakan metode sederhana yaitu pencatatan pembukuan yang dilakukan setiap hari. Pencatatan seperti ini dirasa kurang efektif dan memiliki peluang besar terjadinya kesalahan karena menggunakan pencatatan manual yang memerlukan banyak waktu serta peluang hilangnya dan rusaknya buku cukup besar. Berdasarkan pemaparan di atas pabrik memerlukan sebuah aplikasi, yang bertujuan untuk mempercepat pengolahan pembelian data bahan baku, ketersediaan stok di dalam gudang serta pencatatan keuangan khususnya siklus akuntansi mengenai laporan pembelian bahan baku yang ada di Pabrik Dodol Bintang.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dapat dirumuskan beberapa masalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana membuat aplikasi yang dapat mengelola pembelian bahan baku pada produksi dodol?
- b. Bagaimana cara mengetahui stok bahan baku untuk produksi dodol di gudang?
- c. Bagaimana membuat aplikasi yang dapat menampilkan jurnal umum, buku besar dan laporan pembelian?

1.3 Tujuan

Adapun tujuan yang ingin dicapai berdasarkan rumusan masalah di atas sebagai berikut:

- a. Membuat aplikasi berbasis web untuk mengelola pembelian bahan baku pada produksi dodol.
- b. Mengetahui stok bahan baku untuk produksi dodol di gudang dengan membuat kartu stok yang menggunakan metode *First In First Out* (FIFO).
- c. Membuat aplikasi yang dapat menampilkan jurnal umum, buku besar dan laporan pembelian.

1.4 Batasan Masalah

Adapun Batasan masalah dari proyek akhir ini adalah:

- a. Aplikasi ini dibuat dengan menggunakan *framework codeigniter*, bahasa pemrograman PHP dan menggunakan database MySQL.
- b. Aplikasi ini tidak menangani retur pembelian bahan baku.
- c. Aplikasi ini tidak menangani pembelian bahan baku secara kredit.
- d. Adapun proses produksi dikelola oleh rekan saya yaitu Syifa Nurul Aulia dan proses penjualan dikelola oleh Chika Syakilla.

1.5 Metode Pengerjaan

Berikut merupakan metode yang digunakan dalam pembuatan aplikasi :

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data untuk proyek akhir ini dilakukan dengan cara, yaitu :

- a. Wawancara

Pengumpulan data dilakukan melalui tanya jawab secara langsung kepada pemilik Pabrik Dodol Bintang untuk memperoleh informasi yang akan digunakan untuk data penelitian proyek akhir.

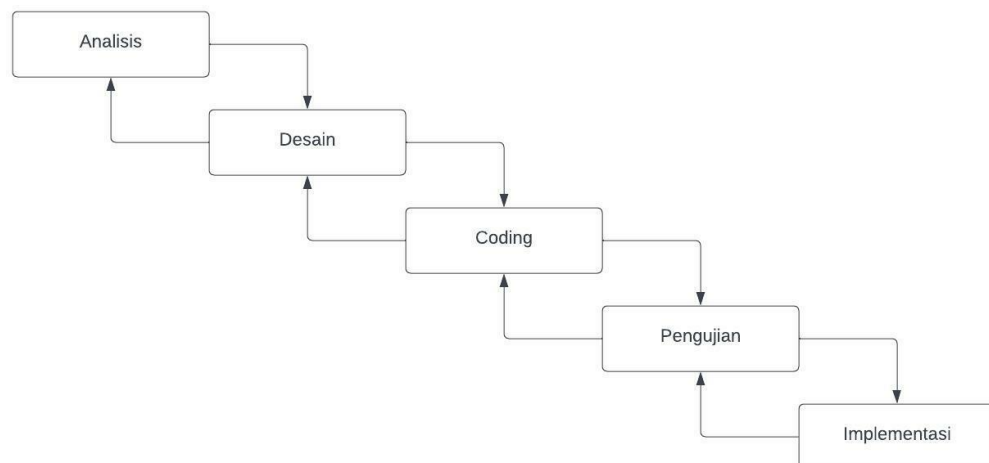
b. Studi Literatur

Pengumpulan data dilakukan dengan mengumpulkan dokumen terkait perusahaan Pabrik Dodol Bintang Garut yang dijadikan sebagai objek penelitian. Studi literatur yang berkaitan *material inventory*, dan laporan mengenai transaksi yang terjadi.

1.5.2 Metode Pengembangan Aplikasi

Metode yang digunakan pada pembuatan aplikasi berbasis web ini adalah menggunakan metode *Software Development Life Cycle* (SDLC), yaitu metode *waterfall*. *Software Development Life Cycle* (SDLC) adalah suatu proses yang meliputi tahapan-tahapan dari awal hingga akhir dalam pengembangan perangkat lunak. Setiap fase memiliki tujuan yang jelas dan menghasilkan keluaran tertentu yang menjadi masukan bagi fase selanjutnya. Metode *waterfall* adalah pendekatan SDLC paling awal yang digunakan untuk pengembangan perangkat lunak. Pada metode ini, setiap tahap harus diselesaikan secara berurutan dan tidak dapat dipulihkan kembali [1].

Berikut adalah contoh gambar *Software Development Life Cycle* (SDLC) dengan menggunakan metode *waterfall*:



Gambar 1- 1 Diagram Waterfall

Berikut beberapa tahapan pada metode *Waterfall*, yaitu:

a. Analisis

Analisis bertujuan menganalisa semua kebutuhan termasuk dokumen dan *interface* yang diperlukan guna menentukan solusi *software* yang akan digunakan sebagai proses komputerisasi sistem.

b. Desain

Dalam tahap ini, desain sesuai kebutuhan sistem akan dibuat terkait rancangan database, yang akan dibuat. Penggunaan *Unified Modeling Language* (UML) dan *Entity Relationship Diagram* (ERD) yang dimaksud menjelaskan lebih terperinci dalam rancangan skema pembuatan program dan rancangan database.

c. Coding

Merupakan implementasi dari pembuatan desain yang dibuat kedalam kode pemrograman. Hasil output yang dilakukan di proses ini sangat mempengaruhi tampilan aplikasi yang dibuat.

d. Pengujian

Pengujian program menggunakan *Black Box Testing* dengan menghasilkan sesuai dengan harapan yang telah dirancang sebelumnya. Penggunaan *Black Box Testing* dalam pengujian aplikasi akan memberikan penjelasan tentang kesesuaian harapan dalam pembuatan program.

e. Implementasi

Merupakan proses perawatan yang bertujuan membuat aplikasi ini dapat berkembang dan fungsi aplikasi dapat bekerja secara optimal.

1.6 Jadwal Pengerjaan

Berdasarkan metode pengerjaan yang telah diuraikan sebelumnya, maka jadwal pengerjaan proyek akhir yang akan dilakukan sebagai berikut.

KEGIATAN	2022												2023																											
	OKTOBER				NOVEMBER				DESEMBER				JANUARI			FEBRUARI			MARET			APRIL			MEI			JUNI												
	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																																								
DESAIN																																								
CODING																																								
PENGUJIAN																																								
PEMBUATAN LAPORAN																																								

Gambar 1- 2 Jadwal Pengerjaan