

# BAB 1

## PENDAHULUAN

---

### 1.1 Latar Belakang

*Showroom* adalah tempat dimana barang dagang ditempatkan dengan tujuan untuk penjualan. Salah satu showroom yang ada di Jakarta adalah CV *Showroom Ivan Auto*, nama pemilik Rachmat Supriyadi yang beralamat di Jalan Kenanga II Nomor 9 Kec Koja, Jakarta Utara. CV *Showroom Ivan Auto* adalah perusahaan yang bergerak dibidang jual beli, tukar-tambah mobil secara tunai. Perusahaan berdiri sejak tahun 2015, awal mula perusahaan berdiri karena pemilik hobi jualan keahliannya di bidang otomotif, Perusahaan hanya mempunyai 1 cabang di Jakarta Utara. Transaksi di dalam perusahaan antara lain penjualan mobil dan pembelian mobil.

*Showroom* ini menyediakan produk kendaraan roda empat dengan jenis kendaraan Toyota Avanza, Toyota Kijang Inova, dan Honda jazz sistem pembelian produk didasarkan atas transaksi yang dimulai dari Perusahaan kesulitan dalam mengelola data pembelian, sistem pembeliannya dari pemakai langsung, dan titip jual tapi penjual jarang menggunakan karena tidak bisa diprediksi kapan mobil ini bisa laku. Pemilik dapat 10 sampai 20% dari titip jual untuk perusahaan. Mobil rata-rata terjual bisa lima sampai 9 mobil, tapi banyak pengaruh misalnya saat bulan oktober saat bbm naik mobil hanya terjual 2 sampai 3 mobil saja.

*Showroom* menjual mobil yang paling laku adalah merk Avanza, Inova, dan Jazz, perusahaan memiliki 2 pegawai tetap dan 3 *freelance*, komisi pegawai tetap dapat gaji dan insentif per unit, kalau yang *freelance* hanya dapat insentif, *range* pegawai tetap kisaran 3-4 juta kalau sekaligus *marketing* dapat 7-8 juta, *freelance* dapat gaji 2-3 juta. Tahun mobil Xenia 2013 sampai tahun 2020, jazz di tahun 2009-2010 dan jazz paling cepat laku bisa hanya seminggu. Stok mobil di rumah pemilik hanya 2 sampai 3 *unit* sisanya diletak di lahan parkir harga sewa 400.000 per unit dengan waktu sebulan.

Sistem penjualan menggunakan *cash* dan kredit, sistem kredit memiliki orang ketiga atau disebut *leasing* kebetulan pemilik pernah bekerja di *leasing* lalu, perusahaan menggunakan sistem penjualan dengan *marketplace* seperti *OLX*, *Facebook*, dan *whatsapp*. Perusahaan menjual di *OLX* menggunakan nama perorangan tidak dengan nama *showroom* karena takut di *blacklist* dari platform *OLX* karena kadang memiliki foto yang sama deskripsi yang sama takut di blokir pihak *OLX*. *Marketing* perusahaan lebih ke *Facebook* dan *OLX* untuk yang di *Whatsapp* jarang mobil terjual karena hanya sebatas melihat status di *highlight*. Pemilik hanya memasarkan di *Whatsapp* untuk yang perusahaan di *marketplace*.

## 1.2 Rumusan Masalah

Perumusan masalah dari penyusunan proyek akhir ini adalah:

- a. Bagaimana melakukan pembelian kendaraan secara tunai?
- b. Bagaimana mencatat transaksi beban?
- c. Bagaimana membuat laporan jurnal umum, buku besar, dan laporan pembelian?

## 1.3 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah diatas tujuan dari proyek akhir ini, yaitu:

- a. Membantu melakukan pembelian kendaraan secara tunai
- b. Membantu mencatat transaksi beban
- c. Membantu membuat laporan jurnal umum, buku besar, dan laporan pembelian

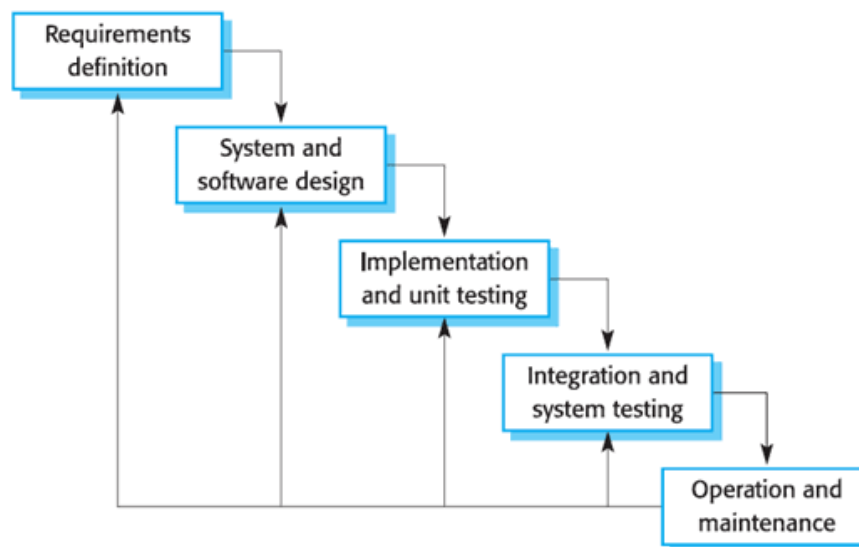
## 1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dari proyek akhir ini adalah:

- a. Metode pengerjaan hanya sampai tahap pengujian program pada *System Development Life Cycle*.
- b. Tahap pengujian menggunakan black box testing
- c. Aplikasi dapat mencatat setiap transaksi pembelian pada CV *Showroom Ivan Auto*
- d. Tidak menggunakan metode perhitungan persediaan

## 1.5 Metode Pengerjaan

Metode yang digunakan dalam pengerjaan perangkat lunak yaitu menggunakan metode *System Development Life Cycle (SDLC)*, di dalamnya termasuk metode SDLC diantaranya model air terjun (*Waterfall*).



Gambar 1- 1 Tahapan Metode *Waterfall*

- a. *Requirement Analysis* (Analisis Kebutuhan Sistem)

Pada tahapan ini dilakukan wawancara dan studi literatur di CV *Showroom Ivan Auto* yang dimaksudkan untuk mendapatkan informasi yang

dibutuhkan, kendala dan kebutuhan dalam menjalankan aktivitas. Data yang diperoleh dari pemilik Showroom yaitu seperti persediaan, pembelian, dan terkait dengan sistem informasi akuntansi.

b. *System and Software Design* (Pembuatan Desain)

Perancangan aplikasi ini dibuat menggunakan *Rich Picture* dan *Business Process Model and Notation (BPMN)* yang dapat memudahkan dalam menggambarkan aliran proses berjalan yang relatif secara runtut. *Activity Diagram*, *Use case Diagram*, *Class Diagram*, dan *Sequence Diagram* memberikan penjelasan aktivitas yang dilakukan oleh sistem. *Entity Relationship Diagram (ERD)* memodelkan jaringan data yang lebih terstruktur.

c. *Implementation and unit testing* (Implementasi dan Unit Testing)

Pada tahap ini, untuk membangun aplikasi ini disesuaikan dengan rancangan yang telah dibuat, yaitu analisis kebutuhan dan desain. Dibutuhkan bahasa pemrograman yang mudah diterjemahkan oleh aplikasi yang selanjutnya dapat diimplementasikan oleh *user*. Tahapan ini menggunakan Bahasa pemrograman *Framework PHP* dan *MySQL Database*.

d. *Integration and System Testing* (Integrasi dan Pengujian Sistem)

Pada tahap ini merupakan tahapan testing untuk menggabungkan komponen kecil yang sudah dibuat dan dilakukannya tahap pengujian untuk mendeteksi apakah perangkat lunak (*software*) yang dibuat telah sesuai dengan desain dan fungsi pada perangkat lunak tersebut, agar tidak terjadi kesalahan. Testing menggunakan metode *Black Box Testing*.

e. *Operation and Maintenance* (Operasi dan Pemeliharaan)

Ini adalah tahap akhir dari metode *waterfall*. Perangkat lunak yang sudah jadi dijalankan serta dilakukan pemeliharaan. Pemeliharaan termasuk dalam memperbaiki kesalahan yang tidak ditemukan pada langkah sebelumnya.

## 1.6 Jadwal Pengerjaan

Berikut adalah jadwal pembuatan Aplikasi penjualan dan pembelian mobil *showroom* berbasis *web* adalah sebagai berikut:

Tabel 1- 1 Jadwal Pengerjaan

Kegiatan	2022			2023				
	Okt	Nov	Des	Feb	Mar	Apr	Mei	Juni
Analisis Kebutuhan								
Pembuatan Desain								
Implementasi								
Integrasi dan Pengujian Sistem								
Operasi dan pemeliharaan								