

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada era globalisasi ini banyak memberikan perubahan yang pesat terlebih di bidang teknologi. Salah satu yang saat ini berkembang dan banyak diminati yaitu permainan berbasis konsol (*gameconsole*). Sony Computer Entertainment merupakan salah satu perusahaan yang memproduksi *gameconsole*, dengan produknya yaitu PlayStation. Pada seri yang yang terbaru yaitu PlayStation 5 mendapat antusias yang besar bagi para *gamers*. Berdasarkan data yang dirilis Entertainment Software Association dan The NPD Group bahwa keuntungan terbesar dari industri *video game* berasal dari *software*, mencakup pembelian *game* dan item-item di dalam *game* senilai 35,8 miliar dollar AS (Rp 506 triliun) sedangkan penjualan *hardware* dan perkakasnya meraup 7,5 miliar dollar AS (Rp 106 triliun) sehingga secara keseluruhan pendapatan industri *video game* pada 2018 naik 18 persen dibandingkan tahun 2017 [1]. Potensi pasar *video game* yang besar ini menyebabkan banyak pelaku pasar yang tertarik masuk dalam industri ini. Harga PlayStation 5 di Indonesia untuk *Digital Version* yaitu Rp 8.199.000, dan untuk *Disc Version* (standar) yaitu Rp 9.699.000 [2]. Harga tersebut terbilang relatif mahal, para peminat *gameconsol* yang satu ini tidak semua dapat membeli dan memainkannya di rumah. Sehingga usaha di bidang jasa penyewaan PlayStation merupakan peluang yang baik bagi pelaku pasar saat ini.

Sparring Game Centre adalah usaha yang menyediakan jasa penyewaan PlayStation 5 yang berlokasi di Sukaluyu, Bandung. Sparring Game Centre memiliki fasilitas yang nyaman dan peralatan yang digunakan cukup lengkap. Sparring Game Centre juga menjual minuman kemasan untuk para pelanggan, sehingga tidak perlu lagi keluar untuk membeli minuman. Berdasarkan hasil observasi penulis, pemilik kesulitan untuk mengelola jumlah stok barang dagang yaitu minuman kemasan. Disebabkan karena pencatatan yang manual di buku. Sehingga yang terjadi ketika pelanggan memesan namun ternyata stok barangnya kosong, maka pelanggan batal memesan atau memilih untuk membeli diluar. Begitu juga dengan laporan

pembelian yang masih menggunakan buku, dimana sering terjadi kesalahan perhitungan biaya dalam pembelian yang dilakukan secara tunai. Dengan demikian dibutuhkan sebuah sistem yang dapat memudahkan pemilik untuk mengelola persediaan barang dagang yaitu minuman kemasan, sistem yang dapat memudahkan pemilik dalam melakukan pencatatan pada pembelian, dan sistem yang mampu menampilkan kartu stok dan laporan pembelian, serta jurnal dan buku besar pada pembelian.

1.2 Rumusan Masalah

Dalam pembuatan aplikasi ini, dirumuskan beberapa masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mengelola data barang dagang?
2. Bagaimana menangani pencatatan transaksi pembelian pada Sparring Game Centre?
3. Bagaimana membuat kartu stok barang dagang pada Sparring Game Centre?
4. Bagaimana sistem *alert* atau pemberitahuan ketika stok barang telah menipis pada kolom Daftar Persediaan?
5. Bagaimana menghasilkan laporan pembelian, jurnal umum dan buku besar pada Sparring Game Centre?

1.3 Tujuan

Tujuan dari proyek akhir ini adalah membangun sebuah aplikasi yang dapat:

1. Memudahkan pengguna untuk mengelola data barang dagang.
2. Memudahkan pengguna untuk melakukan pencatatan transaksi pembelian.
3. Memudahkan pengguna untuk melihat kartu stok barang dagang.
4. Menampilkan *alert* atau pemberitahuan berupa status bahwa stok barang menipis pada kolom Daftar Persediaan.
5. Menampilkan jurnal umum, buku besar dan laporan pembelian.

1.4 Batasan Masalah

1. Pembelian dilakukan secara tunai.
2. Metode pencatatan persediaan menggunakan metode perpetual.
3. Metode perhitungan persediaan menggunakan metode *average*.

4. Menggunakan pengingat yang terdapat pada laporan daftar persediaan barang dagang berupa status untuk persediaan barang dagang yang menipis ketika stok mencapai 15 pcs tanpa menggunakan rumus.
5. Satu kali nomor id pembelian barang dagang tiap barangnya memiliki tanggal kadaluarsa yang sama.
6. Aplikasi ini tidak menangani *retur* pembelian karena kebijakan perusahaan.
7. Aplikasi ini tidak menangani *asset*.
8. Aplikasi ini terintegrasi, dimana untuk modul penjualan ditangani oleh saudara Andika Hasanuddin, untuk modul pemesanan ruangan ditangani oleh saudari Wina Apriliansa dan untuk modul untuk presensi, penggajian dan laporan keuangan ditangani oleh saudari Ighfa Widiawati.

1.5 Metode Pengerjaan

Metode pengerjaan dari aplikasi ini menggunakan metode *waterfall*. Model *waterfall* ini sering dinamakan siklus hidup klasik (*classic life cycle*), dimana hal ini menggambarkan pendekatan yang sistematis dan juga berurutan pada pengembangan perangkat lunak, dimulai dengan spesifikasi kebutuhan pengguna lalu berlanjut melalui tahapan definisi kebutuhan (*requirement definition*), desain system (*system and software design*), implementasi dan pengkodean (*implementation and unit testing*) dan perbaikan (*operation and maintenance*) [3].

Untuk penjelasan masing-masing tahap adalah sebagai berikut:

1. *Requirements analysis and definition*

Layanan sistem, kendala, dan tujuan ditetapkan oleh hasil konsultasi dengan pengguna yang kemudian didefinisikan secara rinci dan berfungsi sebagai spesifikasi sistem.

2. *System and software design*

Tahapan perancangan sistem mengalokasikan kebutuhan-kebutuhan sistem baik perangkat keras maupun perangkat lunak dengan membentuk arsitektur sistem secara keseluruhan. Perancangan perangkat lunak melibatkan identifikasi dan penggambaran abstraksi sistem dasar perangkat lunak dan hubungannya.

3. *Implementation and unit testing*

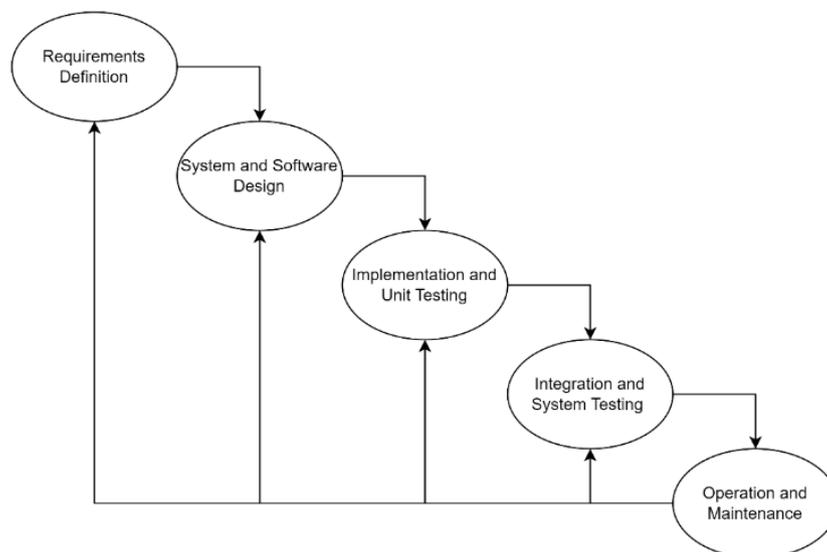
Pada tahap ini, perancangan perangkat lunak direalisasikan sebagai serangkaian program atau unit program. Pengujian melibatkan verifikasi bahwa setiap unit memenuhi spesifikasinya.

4. *Integration and system testing*

Unit-unit individu program atau program digabung dan diuji sebagai sebuah sistem lengkap untuk memastikan apakah sesuai dengan kebutuhan perangkat lunak atau tidak. Setelah pengujian, perangkat lunak dapat dikirimkan ke customer.

5. *Operation and maintenance*

Biasanya (walaupun tidak selalu), tahapan ini merupakan tahapan yang paling panjang. Sistem dipasang dan digunakan secara nyata. Maintenance melibatkan pembetulan kesalahan yang tidak ditemukan pada tahapan-tahapan sebelumnya, meningkatkan implementasi dari unit sistem, dan meningkatkan layanan sistem sebagai kebutuhan baru.



Gambar 1- 1 Metode *Waterfall*

1.6 Jadwal Pengerjaan

Jadwal pengerjaan Aplikasi adalah sebagai berikut:

Tabel 1- 1 Jadwal Pengerjaan

RENCANA Pengerjaan	2022-2023																																			
	OKT				NOV				DES				JAN				FEB				MAR				APR				MEI				JUN			
	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
Requirements Analysis and Definition	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■																				
System and Software Design					■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Implementation and Unit Testing													■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Integration and System Testing													■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Operation and Maintenance													■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Dokumentasi	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■																								