

# BAB 1

## PENDAHULUAN

---

### 1.1 Latar Belakang

Perusahaan Jasa merupakan perusahaan yang bergerak di bidang tertentu dan memperoleh pendapatan dari memberikan pelayanan kepada masyarakat. Perbedaan perusahaan jasa dari perusahaan lainnya itu tidak memproduksi barang atau sesuatu yang bisa disentuh atau di lihat, tetapi memberikan layanan atau jasa sebagai produk yang diberikan kepada konsumen yang dapat dirasakan manfaatnya.

Bengkel Sony merupakan salah satu perusahaan jasa yang berada di Kabupaten Bandung tepatnya di Jl. Raya Bojongsoang No.147, Lengkong Kec. Bojongsoang. Perusahaan ini sendiri merupakan perusahaan yang sudah berdiri sejak tahun 2003 yang memberikan layanan kepada masyarakat dibidang service kendaraan. Selain menyediakan layanan atau jasa, perusahaan ini juga melakukan penjualan barang seperti sparepart bengkel dan barang lainnya yang berhubungan dengan kendaraan bermotor.

Sejak awal berdirinya Bengkel Sony, Perusahaan ini masih menggunakan sistem pemesanan yang *manual*, contohnya mencatat penjualan, pembelian, pendapatan jasa, dan juga pengelolaan persediaan bahan baku. Kendala yang terjadi pada perusahaan ini pengelolaan persediaan yang masih *manual* yang dianggap kurang efektif ketika di hadapkan oleh kasus persediaan yang dijual untuk produksi dengan persediaan yang dijual untuk layanan service kendaraan.

Persediaan itu sendiri merupakan persediaan yang dimiliki oleh perusahaan dalam bentuk barang atau perlengkapan yang berfungsi guna mendukung kegiatan operasional perusahaan, dan barang-barang yang dimaksud di perusahaan jasa ini untuk dijual atau diserahkan dalam rangka memberikan pelayanan kepada *customer*. Barang atau perlengkapan yang digunakan dalam rangka kegiatan untuk memberikan layanan, misalnya barang yang habis dipakai, barang tak habis pakai

seperti komponen peralatan bengkel contohnya obeng, aneka kunci, dongkrak, tang, dan masih banyak lagi.

Di zaman era digital saat ini kita selalu dihadapkan dengan segala sesuatu yang bersifat *online* karena dianggap lebih efektif dan efisien. Sebagian besar perusahaan saat ini yang sudah berdiri memilih untuk menggunakan digital untuk menyimpan *database* perusahaan mereka, misalnya melakukan pencatatan keuangan, membuat laporan, bahkan mencatat dan mengelola persediaan menggunakan aplikasi.

Dalam proses pencatatan dan pengelolaan persediaan Bengkel Sony ini masih bersifat manual, dimana pegawai mencatat persediaan menggunakan *excel*, tentu saja hal itu mendorong kami untuk membuat aplikasi agar pencatatan dan pengelolaan persediaan perusahaan ini lebih efisien dari segi waktu dan penyimpanan *database* perusahaan lebih terarah.

Proyek akhir yang dikerjakan akan membahas tentang bagaimana mengelola persediaan bahan baku perusahaan yang mana persediaan berupa produk yang diperjual belikan kepada *customer* atau produk yang digunakan untuk pelayanan atau jasa yang diberikan kepada *customer*.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, terdapat beberapa rumusan masalah yang berhubungan dengan sistem pengolahan data keuangan Bengkel Sonny Auto Service Bandung.

- a. Bagaimana membuat sistem yang dapat menghasilkan pencatatan keuangan pembelian dan persediaan *sparepart*?
- b. Bagaimana mengelola pencatatan pembelian dan persediaan barang dagang menggunakan metode FIFO?
- c. Bagaimana menghasilkan jurnal, laporan pembelian, dan kartu *stock* menggunakan metode FIFO??

### 1.3 Tujuan

Tujuan dibuatnya Proyek akhir ini adalah menghasilkan Aplikasi Berbasis Web untuk Pembelian dan Persediaan Sparepart Menggunakan Metode FIFO yang dapat menangani hasil dari rumusan masalah:

1. Menghasilkan sistem yang dapat menghasilkan pencatatan keuangan pembelian dan persediaan menggunakan metode FIFO
2. Mampu mengelola pencatatan pembelian dan persediaan barang menggunakan metode FIFO.
3. Mampu menampilkan laporan pembelian, jurnal, dan kartu *stock* pada aplikasi

### 1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah yang terdapat pada Proyek akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Mengidentifikasi Jenis *Sparepart*, *Sparepart*, *Supplier*, Transaksi Pembelian, laporan pembelian.
2. Menghasilkan aplikasi berbasis web yang menghasilkan Kartu *Stock*
3. Aplikasi ini mencatat sampai laporan pembelian, jurnal umum, kartu *Stock*
4. Aplikasi ini tidak menangani PPN

### 1.5 Definisi Operasional

- a. Laporan Akuntansi

Laporan merupakan pencatatan laporan yang dibuat dalam periode tertentu, biasanya sebulan sekali, setiap tahun yang bagi perusahaan berfungsi untuk menggambarkan kinerja usaha atau situasi dari perusahaan tersebut.

b. Aplikasi Berbasis *Web*

Aplikasi Berbasis *Web* merupakan aplikasi yang membutuhkan *web server* dan *browser* untuk menjalankannya seperti *Chrome*, *Firefox*, atau *Opera*.

## 1.6 Metode Pengerjaan

Metode dalam pengerjaan Tugas Akhir ini menggunakan pengembangan sistem informasi menggunakan metode *System Development Life Cycle (SDLC)*. SDLC merupakan daur hidup pengembangan sistem dimana model konseptual yang digunakan dalam manajemen perusahaan dimana menggambarkan tahapan yang terlibat dalam pengembangan sistem informasi, dan studi kelayakan awal sampai pemeliharaan aplikasi yang lengkap yang biasanya diterapkan untuk sistem teknis dan non teknis.

Pengertian lain dari *System Development Life Cycle (SDLC)* merupakan pusat pengembangan sistem informasi yang efisien yang mana terdiri dari 4 langkah kunci yaitu, perencanaan dan seleksi, analisis, desain, implementasi dan operasional. Tipe pemodelan dalam SDLC diantaranya ada *Waterfall*, *Development Model*, *Prototype Model*, *Rapid Application Development (RAD)*, *Spiral Model*. [1]

Model metode yang digunakan untuk Tugas Akhir ini yaitu model *Waterfall* atau di SDLC dikenal sebagai model air terjun. Model *Waterfall* itu sendiri merupakan metode air terjun yang pendekatan alur perangkat lunak secara sekuensial atau tururut dimulai dari Analisa, desain, pengkodean, pengujian, dan pendukung.

a. Analisis

Analisis kebutuhan sistem bertujuan untuk mengetahui kebutuhan fungsional sistem dan analisis kebutuhan *non fungsioal* untuk mengetahui perangkat lunak dan perangkat keras seperti apa yang dibutuhkan serta kriteria pengguna sistem.

b. Wawancara

Wawancara merupakan metode pengumpulan informasi dan data yang dilakukan dengan cara tanya jawab dengan Ibu Soni selaku pemilik dari Bengkel

Sony. Pertanyaan yang diajukan seputar kendala atau permasalahan yang terjadi dalam pengendalian persediaan *sparepart* terkhususnya mengenai perencanaan dan pengendalian *sparepart*.

c. Observasi

Observasi merupakan metode pengumpulan data dan informasi dengan cara mengetahui keadaan yang terjadi di lapangan dan mengamati sistem yang sedang berjalan atau aktivitas yang terjadi yang tentu saja berhubungan dengan topik tugas akhir ini.

d. Studi Literatur

Studi literatur dilakukan dengan cara mencari referensi yang berkaitan dengan topik tugas akhir melalui penelitian terdahulu di *Open Library Telkom University* dan jurnal dari hasil penelitian orang lain.

e. Desain

Pada tahap desain dilakukan perancangan desain sistem sesuai dengan yang dibutuhkan oleh Bengkel Sony dengan cara merancang usulan proses bisnis yang didapat dari hasil tahap analisis. Perancangan data pada pemodelan aplikasi yang berorientasi objek dengan *Unified Modeling Language (UML)* untuk desain perangkat lunak. Pemodelan menggunakan *usecase diagram* yang mendeskripsikan interaksi antara satu atau aktor lainnya. *Activity diagram* berfungsi untuk memperlihatkan urutan aktivitas proses pada sistem, *class diagram* menggambarkan deskripsi atau struktur *class*, *package*, dan objek serta hubungannya satu sama lain, *sequence diagram* menggambarkan interaksi antar objek di dalam dan sekitar sistem dan merancang basis data dengan *Entity Relation Diagram (ERD)*

f. Pengkodean

Tahap pengkodean ini dilakukan berdasarkan dari desain yang telah dibangun sebelumnya. Bahasa pemrograman yang digunakan yaitu *Hypertext Preprocessor*

(PHP) dengan *Framework Codeigniter* (CI) dan manajemen basis data *My Structure Query Language* (MySQL).

g. Pengujian

Pada tahap pengujian dilakukan untuk menguji fungsi-fungsi khusus dari perangkat lunak yang telah dirancang dan mencari tahu kesalahan atau *error* antar desain dari sebuah sistem yang sedang diuji. Pengujian dilakukan dengan cara *Black Box testing*. *Black Box Testing* itu sendiri merupakan pengujian yang di lihat dari keluaran yang dihasilkan dari data atau kondisi masukan yang diberikan untuk fungsi yang ada tanpa melihat bagaimana proses untuk mendapatkan keluaran tersebut. keluaran yang dihasilkan ini, kemampuan program dalam memenuhi kebutuhan pemakai dapat diukur sekaligus dapat mengetahui kesalahan atau *error* yang terjadi pada sistem.

### 1.7 Jadwal Pengerjaan

Penjadwalan kerja untuk Menyusun Tugas Akhir dan aplikasi pembelian dan pengendalian persediaan *sparepart* sebagai berikut:

Table 1 1 Jadwal Pengerjaan

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