

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

CV Bali-Bo adalah usaha dagang yang berdiri pada tanggal 27 Oktober 2005 di Bali yang bertempat di jalan raya seminyak no 35 Kecamatan Kuta, Kabupaten Badung. Perusahaan tersebut bergerak dalam bidang penjualan aksesoris, produk yang dijual berupa gelang, gelang kaki, anting, kalung, dan beberapa aksesoris lainya. Awalnya perusahaan ini hanya menjual beberapa aksesoris saja dengan modal awal sekitar Rp.145.000.000. Atas usaha yang dikembangkannya, toko aksesoris ini membuahkan hasil yang cukup memuaskan dengan pendapatan omset perbulannya sekitar Rp.60.000.000. Pada toko aksesori Bali-Bo memiliki 1 karyawan tetap [1].

Dalam proses pembelian, CV Bali-Bo masih belum melakukan pencatatan. Jenis-jenis dan harga aksesoris juga masih disimpan dalam buku. Ketika pemilik membeli barang kepada *supplier* pemilik hanya melakukan pencatatan melalui nota sehingga membuat pemilik kesusahan untuk mengecek barang kembali jika apabila nota yang diberikan tersebut hilang. Untuk pencatatan pembelian masih dilakukan secara manual. Selain itu di CV Bali-Bo juga terdapat retur pembelian yang masih melakukan pencatatan barang yang rusak atau tidak sesuai secara manual yang dimana hal tersebut menyebabkan sering terjadi kesalahan pada proses pencatatan yang ada pada CV Bali-Bo. Selain melakukan pencatatan pembelian dan retur pembelian, CV Bali-Bo juga melakukan setoran modal awal sebagai patokan awal untuk aktivitas transaksi yang ada di CV Bali-Bo.

Diperlukan sebuah sistem informasi untuk menunjang kesuksesan dan keberhasilannya sebuah rencana yang diharapkan suatu perusahaan. Yang mana sistem informasi yang efektif dan efisien yang dibutuhkan oleh perusahaan. Ketepatan dan ketepatan penyampaian informasi yang akan sangat membantu dalam meningkatkan kinerja perusahaan. Hal ini dapat direalisasikan dengan menggunakan sistem informasi akuntansi yaitu membantu dalam melakukan



pencatatan transaksi keuangan dan laporan keuangan perusahaan. Maka dibuat suatu aplikasi berbasis web menggunakan bahasa pemrograman *Framework* PHP dan MySQL *Database*. Perancangan Database pada aplikasi ini menggunakan *Entity Relationship Diagram* (*ERD*). Sehingga mempermudah mengolah informasi akuntansi ,menjadi lebih mudah dan efisien serta dapat menjadikan laporan keuangan menjadi baik dan meminimalisir kesalahan dalam pencatatan transaksi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang didapat rumusan masalah yaitu:

- a. Bagaimana cara menangani pencatatan pembelian barang dagang?
- b. Bagaimana membuat pencatatan penyetoran modal awal?
- c. Bagaimana cara menangani pencatatan retur pembelian barang dagang?
- d. Bagaimana membuat pencatatan akuntansi jurnal umum, buku besar, laporan pembelian dan laporan retur pembelian?

1.3 Tujuan

Berdasarkan uraian diatas tujuan dari proyek akhir ini, yaitu:

- a. Dapat menangani pencatatan pembelian tunai
- b. Dapat menampilkan pencatatan penyetoran modal awal
- c. Dapat menangani pencatatan retur pembelian
- Dapat menampilkan pencatatan akuntansi dalam bentuk jurnal umum,buku besar, laporan pembelian, dan laporan retur pembelian



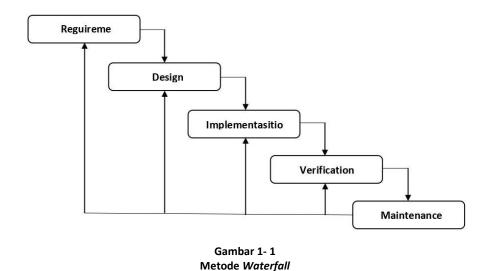
1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dapat dalam proyek ini yaitu:

- a. Aplikasi ini hanya menangani pembelian secara tunai
- b. Aplikasi ini hanya bisa diakses oleh pemilik dan karyawan perusahaan
- c. Metode pencatatan persediaan menggunakan metode periodik
- d. Aplikasi ini dibuat menggunakan Bahasa pemrograman PHP dan MySQL
- e. Aplikasi ini terintegrasi yang dimana untuk penjualan ditangani oleh saudari Anya Maya Aneda dan untuk penggajian dan laporan laba rugi ditangani oleh saudari Ayla Syafitri

1.5 Metode Pengerjaan

Metode pengerjaan yang digunakan dalam proyek akhir ini adalah metode software development life cycle (SDLC) dengan menggunakan pemodelan waterfall. Metode waterfall merupakan metode pengembangan perangkat lunak yang bersifat natural. Metode waterfall merupakan pendekatan SDLC yang paling awal yang digunakan untuk pengembangan perangkat lunak.



14



a. Requirement

Pada tahap ini dilakukan observasi dan wawancara di Bali-Bo yang dimaksudkan untuk mendapatkan informasi, kendala dan kebutuhan dalam menjalankan aktivitas. Data yang diperoleh dari pemilik toko bapak Abdul Khodir Busyairi seperti laporan transaksi pada buku harian.

b. Design

Setelah melakukan analisa kebutuhan maka tahap selanjutnya, yaitu merancang segala gambar yang dibutuhkan dari fungsionalitas aplikasi yang akan dibangun. Dalam merancang basis data aplikasi ini menggunakan *Entity Relationship Diagram* (ERD)

c. Implementation

Pada tahap ini, aplikasi disesuaikan dengan rancangan yang telah dibuat sesuai desain yang telah dirancang sebelumnya dalam *desain*. Aplikasi yang akan dibangun yaitu aplikasi berbasis *web* yang menggunakan bahasa *pemrograman framework* PHP dan MySQL *Database*.

d. Verification

Pada tahap ini, seluruh kode program yang dikembangkan dalam tahap implementasi dapat melalui pengujian untuk mengecek kesalahan yang ada dan memperbaikinya menjadi sebuah aplikasi yang dapat berjalan dengan baik. Pengujian dilakukan menggunakan metode black box testing

e. Maintenance

Ini adalah tahap akhir dari metode waterfall, yang mana aplikasi yang dibangun sudah jadi dapat dijalankan serta dilakukan pemeliharaan yang termasuk dalam memperbaiki kesalahan yang tidak ditemukan saat pengujian.



1.6 Jadwal Pengerjaan

Jadwal pengerjaan Aplikasi adalah sebagai berikut

Tabel 1-1 Jadwal Pengerjaan

	2022-2023																																		
Rencana Pengerjaan		ОКТ			NOV			Т	DES			Γ	JAN			FEB			П	MAR			APR			MEI			Τ	JUN				JUL	
	1	2	3	4	1	2	3	4	1 2	2 3	4	1	2	3	4	1 2	2 3	3 4	1	2	3	4 1	2	3	4	1	2	3	4 1	L 2	3	4	1	2	3 4
Requirements Analiysis and Definition							П	T	T	Τ	Г	Г	Γ				T	Τ		П	T	T	Τ	Γ		П		T	T	Τ		Γ	П	T	Т
Sytem and Software Design																																		T	Т
Implementation and Unit Testing		Г	Г				Т	T	Τ	Τ	Γ	Γ	Γ			Т	Τ	Т		П	T	Τ	Γ	Γ		П			Τ	Τ		Γ	П	Т	Т
Integration and System Testing	Γ		Г	П		П	Т	T	Τ	Τ	Γ	Γ	Γ			Т	Τ	Т	Г		T	Т	Г	Γ			Т	Т	Τ	Т	Г	Г	П	T	Т
Operation and Maintenance																	Ī					T													Т
Dokumentasi		Γ					Т	T	Т	Γ	Г	Γ						Τ					Γ											T	