

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat ini kondisi management persediaan pakan hewan ternak merupakan aspek krusial dalam sektor peternakan. Ketersediaan pakan yang cukup dan tepat waktu merupakan aspek vital untuk hewan agar tetap sehat dan produktif. Namun, beberapa peternak masih menghadapi masalah dalam mengelola persediaan pakan mereka dengan baik. Ketidakhadiran sistem pencatatan yang sistematis menimbulkan masalah utama yang dihadapi. Peternakan Ayam Petelur Pak Rachmat masih menggunakan buku sebagai metode pencatatan keuangannya.

Peternakan Pak Rachmat berlokasi di Cilengkrang 1, Cisarupan, Kec. Cilengkrang, Kabupaten Bandung, Jawa Barat. Peternakan ini berfokus pada ternak ayam petelur. Peternakan dengan skala kecil ini mampu menghasilkan 1200 butir telur setiap bulannya. Dengan 100 ekor ayam petelur, pak Rachmat memberikan pakan sekitar 15 kilogram yang diberikan secara rutin setiap harinya, namun pencatatan persediaan dan pengolahan bahan baku di peternakan ini masih dilakukan secara manual, yaitu dengan menggunakan buku. Hal ini menyebabkan sering terjadinya kesalahan pada saat mencatat transaksi. Pencatatan keluar masuknya persediaan juga belum terorganisir dengan baik, khususnya pada pakan hewan. Berdasarkan Analisa tersebut, diperlukannya aplikasi yang dapat membantu mengelola pencatatan stok barang dan bahan baku maupun transaksi pembelian atau penjualan.

Dengan adanya sistem pencatatan transaksi yang terkomputerisasi dapat membantu kelancaran kinerja peternakan. Selain itu, pencatatan transaksi pembelian dan penjualan serta pengelolaan stok barang dan pakan akan lebih efektif. Sistem ini juga membantu dalam melacak laporan pengeluaran dan pemasukan dengan mudah, sehingga dapat membantu proses pengambilan Keputusan dalam mengelola peternakan.

1.2 Rumusan Masalah

Penelitian ini akan mengkaji permasalahan yang berkaitan dengan manajemen stok pakan hewan ternak berbasis web. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana mencatat pembelian pakan hewan ternak?
- b. Bagaimana mencatat penambahan dan pengurangan stok pakan?
- c. Bagaimana menghasilkan catatan akuntansi?

1.3 Tujuan

Tujuan dari proyek akhir ini adalah untuk menghasilkan aplikasi yang dapat:

- a. Mencatat pembelian pakan hewan ternak
- b. Mencatat stok dari pembelian dan pemakaian pakan hewan ternak
- c. Menghasilkan jurnal, buku besar dan laporan pembelian

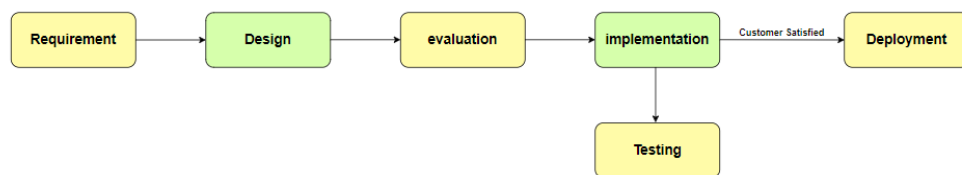
1.3 Batasan Masalah

Penelitian difokuskan untuk membuat sistem pencatatan persediaan pakan hewan ternak yang berbasis web pada skala kecil hingga menengah. Adapun Batasan masalah sebagai berikut :

- a. Aplikasi hanya ini mencatat pembelian secara tunai dan persediaan yang terintegrasi dengan modul biaya lingkungan dan penjualan oleh Qisthi Deliani
- b. Pencatatan stok yang dilakukan menggunakan metode FIFO
- c. Metode SDLC yang digunakan yaitu *prototype*

1.4 Metode Pengerjaan

Proyek Akhir ini akan menggunakan metode *Software Development Life Cycle* (SDLC) yaitu Model *Prototyping*. Pada proyek ini, model *Prototyping* menjadi pilihan karena memiliki tahap yang jelas dan terdefinisi serta mudah dipahami.



Gambar 1. 1 Prototype Model

Metode *Prototyping* adalah salah satu dari banyak model proses pengembangan perangkat lunak yang tersedia. Model *Prototyping* digunakan ketika pengguna memiliki gambaran awal aplikasi yang akan dikembangkan [1]. Secara umum, metode *Prototyping* terdiri dari lima tahap utama:

1. *Requirement* merupakan tahap pertama dalam pengembangan aplikasi yaitu untuk memahami kebutuhan *user*. Dalam pelaksanaannya dilakukan dengan wawancara atau diskusi, informasi yang didapat kemudian dianalisis oleh developer lalu dikembangkan pada tahap selanjutnya.
2. *Design* merupakan tahap perancangan arsitektur, interface, dan program secara rinci. Pada tahap ini *developer* juga menentukan hasil input dan output sistem, melibatkan struktur sistem serta interaksi antara komponen tersebut.
3. *Evaluation* merupakan tahap evaluasi yang dilakukan oleh pengguna untuk memastikan kebutuhannya terpenuhi. Pengguna dapat memberikan komentar terhadap *design prototype* yang telah rancang oleh *developer*.
4. *Implementation* merupakan tahapan pengembangan aplikasi sesuai pada design yang telah di tentukan sebelumnya. Selama fase ini dilakukan pengujian unit dan pengkodean setra mengintegrasikan komponen-

komponennya. Tahap ini juga melibatkan validasi untuk memastikan aplikasi sesuai dengan ekspektasi pengguna.

5. *Testing* merupakan tahapan pengujian secara keseluruhan. Testing meliputi pengujian fungsional, performa, serta keamanan aplikasi. Kemudian dilakukan pelaporan hasil uji, evaluasi, dan persiapan penyerahan aplikasi.
6. *Deployment* merupakan tahapan akhir penyerahan aplikasi kepada pengguna. Dalam tahap ini produk sudah dapat digunakan. Pelatihan pengguna mungkin diperlukan pada tahap ini untuk memastikan pengguna dapat menggunakan aplikasi dengan baik.

1.5 Jadwal Pengerjaan

Berikut merupakan jadwal pengerjaan proyek akhir:

Tabel 1. 1 Jadwal Pengerjaan

KEGIATAN	2023-2024																																							
	OKTOBER				NOVEMBER				DESEMBER				JANUARI				FEBRUARI				MARET				APRIL				MEI				JUNI				JULI			
	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				
<i>Requirement</i>																																								
<i>Design</i>																																								
<i>Implementation</i>																																								
<i>Testing</i>																																								
<i>Deployment</i>																																								