

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) merupakan komponen penting dalam perekonomian Indonesia [1]. Menurut data dari Kementerian Koperasi dan UKM, jumlah UMKM di Indonesia saat ini mencapai 64,2 juta, dengan kontribusi terhadap PDB sebesar 61,07% atau 8.573,89 triliun rupiah [1]. UMKM juga menyerap sekitar 117 juta tenaga kerja, yang setara dengan 97 persen dari tenaga kerja nasional [2]. Pola konsumsi barang dan jasa telah berubah dari *offline* ke *online* seiring dengan kemajuan teknologi. Potensi ekonomi digital Indonesia sangat besar, didukung oleh jumlah populasi terbesar ke-4 di dunia dan 196,7 juta orang yang memiliki akses internet [1].

Toko Thifa, UMKM dengan skala mikro di Kota Pariaman, membeli barang dagang yang dijual seperti lambang untuk seragam sekolah, kantor, dan perlengkapan lainnya dari pemasok secara tunai untuk memenuhi kebutuhan stok barang dagangan. Proses pembelian barang memastikan ketersediaan yang cukup untuk memenuhi permintaan pelanggan. Toko ini hanya mengandalkan nota kertas untuk mengetahui kapan dan jumlah barang yang dibeli tanpa melakukan rekapitulasi transaksi pembelian. Karena penyimpanan yang kurang baik, nota kertas rentan hilang dan rusak [3]. Jika data pembelian hilang, toko mengalami kesulitan dalam mengontrol persediaan, termasuk mengetahui barang mana yang laku terjual dan yang kurang diminati.

Toko Thifa menjual kepada dua hingga empat pelanggan setiap harinya. Namun, pada musim tahun ajaran baru, jumlah pelanggan meningkat hingga sembilan orang per hari [4]. Dalam proses operasional penjualan, kertas masih menjadi media pencatatan transaksi. Penggunaan kertas memiliki beberapa kelemahan seperti risiko kehilangan data [5]. Hal ini disebabkan pencatatan yang telah dibuat dapat mengalami kerusakan maupun kehilangan ketika terjadi kondisi yang tidak terduga, seperti banjir dan kebakaran. Selain itu, akses pada data lebih terbatas karena setiap transaksi harus diperiksa satu per satu [5].

Dalam kegiatan pelaporan keuangan di Toko Thifa, ditemukan kendala, yaitu pemilik mempunyai pengetahuan yang terbatas tentang akuntansi, terutama dalam pembuatan laporan keuangan. Tanpa adanya laporan keuangan, pemilik kesulitan dalam memantau kondisi keuangan toko. Kondisi ini dapat menjadi kendala dalam menjalankan bisnis. Tanpa pemahaman mengenai aspek keuangan, sulit bagi toko untuk merencanakan pengembangan usaha.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, rumusan masalah dapat disusun sebagai berikut.

- Bagaimana cara mengelola pembelian barang dagang?
- Bagaimana cara mengelola penjualan barang dagang?
- Bagaimana cara membuat jurnal umum, buku besar, laporan pembelian, laporan penjualan, dan laporan stok?

1.3 Tujuan

Adapun tujuan yang hendak dicapai dalam tugas akhir ini adalah membuat aplikasi yang memenuhi fungsi sebagai berikut.

- Mengelola pembelian barang dagang.
- Mengelola penjualan barang dagang.
- Menampilkan jurnal umum, buku besar, laporan pembelian, laporan penjualan, dan laporan stok.

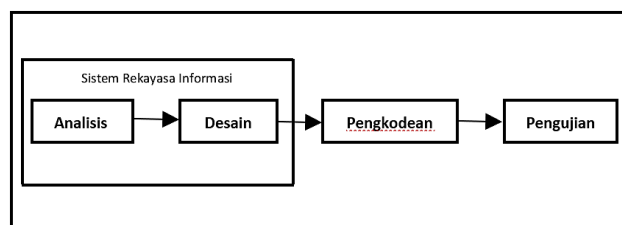
1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dari pengerjaan tugas akhir ini adalah sebagai berikut.

- Aplikasi tidak menangani retur pembelian dan penjualan.
- Pencatatan pembelian dan penjualan dilakukan berdasarkan metode basis kas, yaitu hanya mencatat transaksi yang terjadi secara tunai, tanpa mencakup transaksi kredit.
- Aplikasi tidak menangani diskon pembelian dan penjualan.
- Desain *Entity Relationship Diagram* (ERD) untuk entitas akun dan relasi jurnal tidak diimplementasikan karena fungsionalitas jurnal dilakukan pengkodean di Controller pada *Laravel*.

1.5 Metode Pengerjaan

Model yang digunakan pada tugas akhir ini adalah *Software Development Life Cycle* (SDLC) air terjun (*waterfall*) yang biasa disebut dengan model sekuensial linier (*sequential linear*) atau alur hidup klasik (*classic life cycle*) [6]. Pendekatan alur hidup perangkat lunak yang terdiri dari analisis, desain, pengodean, dan pengujian diberikan oleh model *waterfall*. Gambar 1.1 menunjukkan model *waterfall* yang menggambarkan tahapan yang dimulai dari analisis, desain, pengkodean, dan pengujian [6].



Gambar 1.1 Model *Waterfall*

Sumber: Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek (Rosa dan Shalahuddin)

a. Analisis

Tahap ini diawali dengan pengumpulan kebutuhan untuk menentukan spesifikasi perangkat lunak. Proses analisis dilakukan menggunakan beberapa diagram, yaitu diagram *use case*, aktivitas, kelas, sekuen, dan hubungan entitas. Data dikumpulkan melalui metode wawancara yang dilakukan dengan pemilik usaha, Bapak Zulbakri, pada tanggal 12 Oktober 2024 [4]. Tujuan dari wawancara ini adalah untuk mengetahui masalah dan proses bisnis yang ada di perusahaan. Tahap ini memiliki peran penting dalam memperoleh informasi yang dibutuhkan untuk penyusunan Tugas Akhir.

b. Desain

Tahap desain dilakukan berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang telah diperoleh sebelumnya. Desain perangkat lunak yang dihasilkan mencakup desain data dalam bentuk diagram hubungan antar tabel yang bertujuan untuk menentukan arsitektur sistem, yang mencakup gambaran keseluruhan sistem serta desain antarmuka.

c. Pengkodean

Pada tahap ini, kode program ditulis untuk merealisasikan desain perangkat lunak yang telah dirancang. Penulisan kode program dilakukan menggunakan bahasa pemrograman PHP dalam *Framework Laravel*, dengan MySQL sebagai basis data yang mendukung pengembangan aplikasi.

d. Pengujian

Setelah perangkat lunak selesai maka pengujian akan dilakukan untuk meminimalisir terjadinya *error* dalam aplikasi sebelum diberikan kepada pengguna dengan menggunakan metode pengujian kotak hitam.

1.6 Jadwal Pengerjaan

Gambar 1.2 menunjukkan jadwal pengerjaan untuk menyusun tugas akhir.

Kegiatan	2024												2025																							
	September				Oktober				November				Desember				Januari				Februari				Maret				April				Mei			
	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				
Analisis																																				
Desain																																				
Pengkodean																																				
Pengujian																																				
Dokumentasi																																				

Gambar 1.2 Jadwal Pengerjaan