

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sejalan dengan berkembangnya perekonomian di Indonesia, dibutuhkan pengawasan aktifitas perusahaan. Perkembangan perekonomian yang sangat pesat menyebabkan terjadinya persaingan yang sangat kuat dalam dunia usaha. Begitu juga dengan perusahaan dagang. Sesuai dengan namanya, perusahaan dagang adalah perusahaan yang kegiatannya memperjualbelikan barang dagang. Salah satu sistem terpenting dalam perusahaan dagang adalah sistem informasi akuntansi.

Hobbies Skateshop merupakan perusahaan dagang yang kegiatannya menjual peralatan dan perlengkapan *skateboard*, perusahaan ini beralamat di Jalan S. Tirtayasa No. 16 – Bandung. Dengan siklus bisnis yang meliputi pembelian barang sampai terjualnya tiap unit barang, tentunya Hobbies Skateshop membutuhkan suatu sistem informasi yang dapat mendukung proses bisnis tersebut sekaligus dapat menghasilkan informasi bisnis yang bermanfaat bagi pihak-pihak yang berkaitan.

Selama ini, proses bisnis Hobbies Skateshop belum memiliki sistem yang terintegrasi dengan baik antara penjualan, pembelian, dan persediaan barang. Dalam proses pembelian barang, mereka hanya mencatat pada buku catatan pembelian barang, sehingga kurang memudahkan perusahaan jika ingin melihat data transaksi pembelian dalam periode yang lama dan catatan pembelian barang sering hilang. Dalam proses penjualan barang, mereka hanya mencatat transaksi penjualan pada buku catatan penjualan barang, sehingga untuk laporan penjualannya hanya mengandalkan dari buku catatan penjualan barang tersebut. Disamping itu, seringkali pelanggan membeli barang dengan jumlah yang besar sehingga menyusahakan perhitungan transaksi penjualan. Pada proses persediaan, sering terjadinya barang hilang, dan pencatatan barang masuk atau keluar masih menggunakan kartu persediaan manual sehingga menyulitkan bagian gudang untuk

mencatat barang persediaan. Selain itu, Hobbies Skateshop memiliki kendala dalam melakukan pelaporan penjualan, pembelian, dan persediaan yang akurasinya masih kurang. Toko Hobbies Skateshop sendiri pun tidak membuat laporan laba/rugi.

Toko Hobbies Skateshop akan sangat baik sekali jika memiliki sistem informasi yang bagus sehingga manajemen penjualan, pembelian, dan persediaan barang di perusahaan akan lebih baik.

Dari masalah diatas maka diusulkan untuk pembuatan APLIKASI PERSEDIAAN DAN PENCATATAN TRANSAKSI PEMBELIAN DAN PENJUALAN BERBASIS WEB (STUDI KASUS : HOBBIES SKATESHOP), agar dapat membantu perusahaan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut maka rumusan masalah pada proyek akhir ini :

1. Bagaimana membuat proses pencatatan penjualan, pembelian, dan persediaan barang yang saling terintegrasi dan terkomputerisasi?
2. Bagaimana menghasilkan laporan penjualan, pembelian dan persediaan yang akurat?

1.3 Tujuan

Tujuan yang ingin didapatkan dari pengerjaan Proyek Akhir ini adalah :

1. Membuat aplikasi pencatatan transaksi penjualan, pembelian, dan persediaan barang yang saling terintegrasi dan terkomputerisasi.
2. Menghasilkan laporan penjualan, laporan pembelian, dan laporan persediaan yang akurat.

1.4 Batasan Masalah

1. Sistem yang akan dibangun hanya menangani proses pembelian dan penjualan yang bersifat tunai, dan tidak menangani retur.
2. Sistem penjualan yang ada pada Hobbies Skateshop adalah penjualan di tempat.

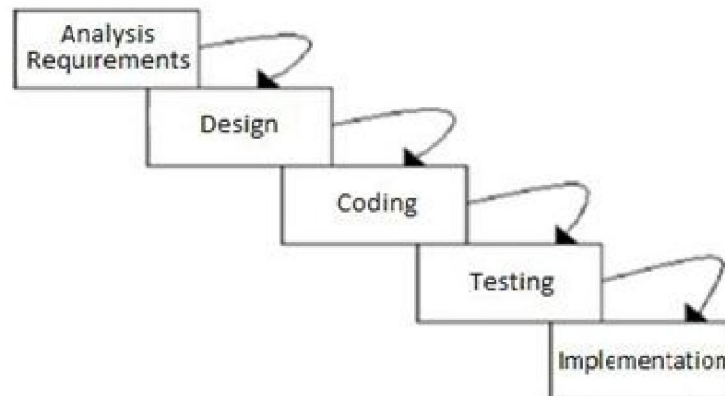
3. Sistem pencatatan persediaan barang dagang menggunakan metode perpetual.
4. Aplikasi ini hanya menangani jurnal umum, buku besar, kartu persediaan, daftar barang, laporan pembelian, laporan penjualan, dan laporan persediaan.
5. Dalam transaksi pembelian dan penjualan barang tidak terdapat potongan.
6. Aplikasi ini tidak menangani jurnal koreksi.
7. Aplikasi ini tidak sampai pada tahap implementasi.

1.5 Definisi Operasional

1. Aplikasi berbasis web adalah *software* yang berfungsi untuk menampilkan dan melakukan interaksi dengan dokumen-dokumen yang tersimpan dalam suatu *web server*. Untuk mengakses informasi dari suatu situs *web*, kita perlu melakukan instalasi aplikasi *web browser* yang beredar saat ini adalah internet Explorer, Mozilla Firefox, dan lain-lain.
2. Pembelian adalah suatu transaksi dimana ada penerimaan barang atau jasa dari *supplier* kepada pembeli.
3. Penjualan adalah suatu transaksi dimana ada pengeluaran barang atau jasa dari penjual untuk pelanggan.
4. Persediaan merupakan barang yang telah dibeli dan dimiliki oleh perusahaan untuk dijual kembali pada pelanggan.

1.6 Metode Pengerjaan

Metodelogi yang digunakan dalam mengerjakan proyek akhir ini adalah metode *Software Development Life Cycle* (SDLC) dengan model *waterfall*. Metode *waterfall* merupakan cara pengembangan sebuah aplikasi yang fase-fasenya berurutan, jadi sebuah fase tidak bisa dikerjakan bila fase sebelumnya telah selesai dikerjakan.



Gambar 1. 1 Waterfall

Sumber: Andrew S. Tanenbaum

a. *Analysis Requirements*

Pada tahap ini mempelajari proses dan mengidentifikasi data-data yang dibutuhkan dalam membuat “Aplikasi Persediaan dan Pencatatan Transaksi Pembelian dan Penjualan Tunai Berbasis Web (Studi Kasus : Hobbies Skateshop)”. Pengumpulan data dilakukan dengan melakukan wawancara kepada pemilik perusahaan mengenai proses kegiatan penjualan, pembelian, dan persediaan barang pada toko Hobbies Skateshop.

b. *Design*

Pada tahapan desain ini, dilakukan perancangan desain sistem informasi yang akan diterapkan sesuai dengan hasil analisis dari wawancara dan pengamatan sebelumnya. Dalam perancangannya, dibuat perancangan desain *Data Flow Diagram*, *Entity Relationship Diagram*, dan *Desain User Interface*.

c. *Coding*

Pada tahapan *coding* ini, dilakukan pembuatan program atau menulis kode-kode program menggunakan bahasa pemrograman yang telah ditentukan. *Coding* dilakukan berdasarkan perancangan (*design*) yang sebelumnya sudah dibuat. Tahap *coding* menggunakan bahasa pemrograman HTML dan PHP.

d. *Testing*

Setelah tahap *coding*, dilakukan *compile* atau menjalankan program yang sudah dibuat, uji coba ini dilakukan di tempat dimana sistem akan dibangun. Pada tahapan ini juga dilakukan *error-handling* jika terjadi kesalahan pemrograman.

e. *Implementation*

Dalam tahap ini, merupakan tahap akhir dari pembangunan sistem. Pada tahap ini sistem yang telah dibangun diimplementasikan untuk digunakan oleh *user*. Proyek akhir ini tidak sampai pada tahap implementasi.

1.7 Jadwal Pengerjaan

Tabel 1.1
Jadwal Pengerjaan

| NO. | KEGIATAN | WAKTU PELAKSANAAN TAHUN | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|-----|------------------------|-------------------------|---|---|---|------------|---|---|---|----------|---|---|---|-----------|---|---|---|-----------|---|---|---|--|
| | | Maret 2014 | | | | April 2014 | | | | Mei 2014 | | | | Juni 2014 | | | | Juli 2014 | | | | |
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | |
| 1 | Definisi Kebutuhan | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | a. Studi Literatur | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | b. Wawancara | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 2 | Desain Sistem | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | a. Flowchart | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | b. DFD | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | c. ERD | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 3 | Penulisan Kode Program | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 4 | Pengujian Program | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 5 | Pembuatan Laporan | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |