

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring dengan berkembangnya usaha dan didukung dengan teknologi yang sangat pesat telah membawa pengaruh besar terhadap teknologi yang terkomputerisasi. Pentingnya sebuah sistem informasi pada sebuah perusahaan dapat menciptakan suatu perkembangan yang bermanfaat bagi organisasi atau perusahaan.

Dalam perusahaan yang bergerak dibidang jasa dan dagang, penjualan merupakan salah satu aktivitas yang dilakukan oleh perusahaan untuk mendapatkan keuntungan. Penjualan bisa dilakukan secara tunai maupun kredit. Penjualan tunai merupakan penjualan yang pembayarannya tidak menunggak atau langsung dibayarkan secara lunas. Penjualan kredit merupakan penjualan yang pembayarannya tidak diterima sekaligus. Pembayarannya bisa diterima melalui dua tahap atau lebih yang dilakukan pembayaran secara angsuran dan bisa menimbulkan adanya utang maupun piutang.

CV Levin Motor Sport salah satu badan usaha yang bergerak dalam bidang jasa dan dagang mulai dari penjualan oli, penjualan *sparepart*, bentuk-bentuk *variasi* dan perbaikan jasa kendaraan. Banyak macam-macam *sparepart* seperti *balance weight*, busi, filter bensin, filter oli, filter udara dan lain-lain. Macam-macam *sparepart* yang ada tidak dikelompokkan secara umum, khusus, bahan pendukung maupun aksesorisnya. CV Levin Motor Sport mempunyai keunggulan yang menarik dalam melayani *customer* dengan baik serta pengerjaannya yang rapi dan halus. Selain itu, CV Levin Motor Sport juga selalu mengutamakan kualitas bukan kuantitas.

CV Levin Motor Sport dapat memperbaiki 10 kendaraan perhari. CV Levin Motor Sport ini memiliki 15 karyawan dan mempunyai omzet Rp 40.000.000,00 perbulan untuk penjualan *sparepart* maupun perbaikan jasa kendaraan. Prosedur dalam pencatatan penjualan *sparepart* yaitu menggunakan nota penjualan. Pada saat

pembelian *sparepart* dari *supplier*, *sparepart* dapat dikembalikan kepada *supplier* apabila terjadi kerusakan ataupun ketidaksesuaian. Namun pada saat penjualan *sparepart* kepada pelanggan tidak ada pengembalian *sparepart* karena barang yang sudah dibeli dari CV Levin Motor Sport tidak dapat dikembalikan.

Permasalahan yang sering ditemui oleh CV Levin Motor Sport yaitu lambatnya perhitungan dan pendataan penjualan *sparepart* karena perhitungan yang dilakukan masih menggunakan kalkulator, pencatatan penjualan masih menggunakan nota sebagai bukti penjualan kredit maupun tunai, perhitungan persediaan tidak menggunakan metode dan dilakukan secara fisik saja. sehingga transaksi penjualan dan jasa perbaikan sering terjadi kesalahan perhitungan persediaan dan keterlambatan dalam pembuatan laporan laba rugi karena sulitnya mencari data-data transaksi pada saat penjualan.

Maka dari itu, dibutuhkan sebuah aplikasi berbasis web untuk mengatasi permasalahan yang ada di CV Levin Motor Sport ini. Aplikasi berbasis web suatu aplikasi yang dapat diakses menggunakan penjelajahan web melalui suatu jaringan seperti internet. Aplikasi berbasis web ini dapat diakses dimana saja, berbeda dengan aplikasi berbasis desktop, sistem ini dapat diakses dimana saja, kapan saja melalui PC yang terkoneksi dengan jaringan internet. Pengguna memiliki kebebasan mengenai kapan dan dimana mereka mengakses aplikasi. Selain itu keamanan data pengguna dapat disimpan dengan aman lewat server yang disediakan oleh penyedia layanan. Aplikasi berbasis web juga dapat mengurangi biaya karena berkurangnya biaya untuk dukungan dan pemeliharaan dan tidak memerlukan spesifikasi komputer yang tinggi.

Untuk menangani permasalahan yang sering terjadi di CV Levin Motor Sport perlu dibangun suatu **Aplikasi Berbasis Web untuk Menghitung Penjualan *Sparepart* dan Jasa Perbaikan Kendaraan** yang bisa digunakan untuk menghitung penjualan secara otomatis dan dapat membantu karyawannya dalam menghitung persediaan *sparepart* apa saja yang sudah habis. Untuk menghitung persediaan *sparepart* menggunakan metode *perpetual average*, sehingga pelanggan akan mengetahui jumlah persediaan *sparepart* apa saja yang masih ada di CV Levin Motor Sport ini.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang terjadi pada CV Levin Motor Sport maka dapat dirumuskan suatu permasalahan, yaitu:

- a. Bagaimana menghitung penjualan *sparepart*?
- b. Bagaimana menghitung jasa perbaikan kendaraan?
- c. Bagaimana perhitungan harga pokok penjualan *sparepart* menggunakan metode *perpetual average*?
- d. Bagaimana menampilkan jurnal , buku besar dan laporan laba rugi?

1.3 Tujuan

Adapun beberapa tujuan dalam penyusunan proyek akhir ini untuk membuat aplikasi yang mempunyai fungsionalitas:

- a. Menghasilkan aplikasi berbasis web yang mampu menghitung penjualan *sparepart*;
- b. Menghasilkan aplikasi berbasis web yang mampu menghitung jasa perbaikan kendaraan;
- c. Menghasilkan aplikasi berbasis web yang mampu menghitung harga pokok penjualan menggunakan metode *perpetual average*;
- d. Menyajikan catatan keuangan yaitu jurnal, buku besar dan laporan laba rugi;

1.4 Batasan Masalah

Untuk lebih memudahkan dalam pengembangan aplikasi dan menghindari adanya pembahasan yang lebih jauh, maka dibatasi permasalahan sebagai berikut.

- a. Pajak yang dibahas pada aplikasi ini yaitu mengenai pajak masukan.
- b. Perhitungan penjualan kredit dan pembelian kredit tidak menghitung umur piutang, kartu control piutang dan utang.
- c. Metode pengembangan yang dilakukan menggunakan metode SDLC (*Software Development Life Cycle*) dengan *waterfall* model sampai tahap pengujian.
- d. Pengujian yang dilakukan menggunakan *blackbox testing*.

1.5 Definisi Operasional

- a. Aplikasi Berbasis Web

Aplikasi penjualan *sparepart* dan perbaikan jasa kendaraan menggunakan aplikasi berbasis web yaitu suatu aplikasi yang diakses menggunakan penjelajahan web melalui suatu jaringan seperti internet dan aplikasi berbasis web juga merupakan suatu aplikasi perangkat lunak komputer yang dikodekan dalam bahasa yang didukung penjelajah web seperti php.

- b. Penjualan

penjualan merupakan salah satu aktivitas yang dilakukan oleh perusahaan untuk mendapatkan keuntungan. Penjualan bisa dilakukan secara tunai maupun kredit. Penjualan tunai merupakan penjualan yang pembayarannya tidak menunggak atau langsung dibayarkan secara lunas (*cash*). Penjualan kredit merupakan penjualan yang pembayarannya tidak diterima sekaligus (tidak langsung lunas). Pembayarannya bisa diterima melalui dua tahap atau lebih yang dilakukan pembayaran secara angsuran dan bisa menimbulkan adanya utang maupun piutang. Aplikasi penjualan *sparepart* dan perbaikan

jasa kendaraan ini menggunakan metode perpetual – average untuk menghitung harga pokok penjualannya.

c. Jasa Perbaikan

Jasa perbaikan kendaraan merupakan jasa yang diberikan oleh CV Levin Motor Sport untuk memperbaiki kendaraan pelanggan. Perbaikan jasa kendaraan untuk service berkala yaitu dengan mengganti oli mesin dan brake-pad pada waktu yang telah ditentukan, karena perawatan berkala akan menjamin keamanan, ketahanan, kenyamanan dan performa kendaraan yang optimal.

1.6 Metode Pengerjaan

Metode pengerjaan yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan dua metode, yaitu metode pengumpulan dan metode pengembangan.

a. Metode Pengumpulan Data

Dalam memperoleh data yang dijadikan sebagai bahan penulisan digunakan metode pengumpulan data sebagai berikut.

1) Wawancara

Metode ini dilakukan dengan cara melakukan tanya jawab secara langsung dengan pihak-pihak yang terkait dengan masalah yang dihadapi.

2) Pengamatan

Pengamatan ini merupakan salah satu metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati langsung kegiatan yang sedang dilakukan. Dalam hal ini dilakukan pengamatan pada bagian *Account Receivable(A/R)* khususnya dalam hal pencatatan piutang.

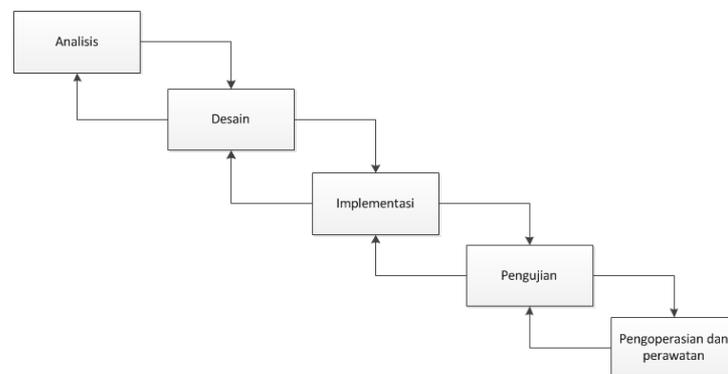
3) Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka merupakan metode yang dilakukan dengan cara membaca, mencatat dan mengutip sehingga mendukung pengumpulan data yang berhubungan dengan penulisan dari buku-buku, literatur, internet dan sumber bacaan lainnya.

b. Metode Pengembangan

Metode pengembangan yang digunakan dalam aplikasi ini adalah metode SDLC (*Software Development Life Cycle*) dengan *waterfall* model. Metode *waterfall* adalah pengerjaan dari suatu sistem yang dilakukan secara berurutan atau secara linier.

Secara garis besar metode *waterfall* mempunyai langkah-langkah sebagai berikut.



Gambar 1
Metode *Waterfall*

a. Analisis Kebutuhan Sistem

Proses pengumpulan kebutuhan dilakukan untuk mengetahui bagaimana spesifikasi sistem yang dibutuhkan oleh user.

Teknik pengumpulan data kebutuhan sistem ini dilakukan dengan cara:

1) Wawancara

Yaitu kegiatan tanya jawab dengan user yang terkait dengan objek penelitian. komunikasi tersebut dilakukan dengan cara tanya jawab secara langsung untuk memenuhi data yang diperlukan untuk pembuatan studi kasus ini.

2) Observasi

Observasi merupakan teknik turun langsung ke lapangan (perusahaan) yang akan diteliti, untuk mendapatkan data dengan mengamati sistem yang berjalan dan meminta data yang ada di lokasi.

3) *Study literature*

Study literature (kajian pustaka) merupakan penelusuran literatur yang bersumber dari buku, media, pakar ataupun dari hasil penelitian orang lain yang bertujuan untuk menyusun dasar teori yang kita gunakan dalam melakukan penelitian. Salah satu sumber acuan di mana peneliti dapat menggunakannya sebagai penunjuk informasi dalam menelusuri bahan bacaan adalah dengan menggunakan buku *referensi*.

b. Desain

Desain sistem disini merupakan gambaran secara menyeluruh yang menghasilkan bentuk masing-masing komponen rancangan sistem baik masukan, keluaran, pemrosesan, pengendalian, *database* dan desain antarmuka. Tahap ini bertujuan agar dapat diimplementasikan menjadi program.

c. Implementasi

Tahap implementasi sistem merupakan tahap meletakkan sistem supaya siap untuk dioperasikan. Tahap ini termasuk juga kegiatan menulis kode program jika tidak digunakan paket perangkat lunak aplikasi dan pengetesan program.

d. Pengujian

Tahap pengujian dilakukan supaya sistem yang dibuat telah menjamin bahwa semua persyaratan telah terpenuhi. Pengujian program dapat dilakukan dengan dua metode, yaitu *white box* dan *black box*. Metode *white box* melakukan pengujian dengan melihat *source* kode program dan dilakukan *programmer* dengan cara menjalankan *debugging*. Metode *black box* dilakukan tanpa melihat *source* kode program tersebut telah menerima *input*, memproses dan menghasilkan *output* dengan benar.

e. Pengoperasian dan Perawatan

Perawatan sistem adalah pemeliharaan sistem informasi baik dari segi perangkat keras maupun perangkat lunak. Pemeliharaan sistem diperlukan agar sistem informasi dapat beroperasi dengan normal untuk mendukung kegiatan operasional perusahaan.

1.7 Jadwal Pengerjaan

Jadwal Pengerjaan disarankan dicantumkan pada buku seminar (proposal) saja dan tidak dicantumkan pada buku sidang atau buku Proyek Akhir (buku PA), kecuali untuk penelitian yang ingin menonjolkan seberapa lama pengerjaan penelitian maka diperbolehkan untuk mencantumkan jadwal pengerjaan pada buku PA. Jadwal pengerjaan Proyek Akhir umumnya dibuat dalam bentuk tabel. Setiap kegiatan akan dipetakan pada waktu-waktu tertentu. Tabel pengerjaan diberi nama dan diletakkan di atas tabel sesuai dengan aturan penulisan judul tabel pada Proyek Akhir.

Tabel 1
Jadwal Pengerjaan

No	Kegiatan	Bulan																																			
		Oktober				November				Desember				Januari				Februari				Maret				April				Mei				Juni			
		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
1	Pembuatan Proposal	■	■	■	■																																
2	Peninjauan ke Lokasi	■	■	■	■																																
3	Pengumpulan Data	■	■	■	■																																
4	Pengaliansan Kebutuhan <i>Hardware</i> dan <i>Software</i>					■	■	■	■																												
5	Perancangan Sistem									■	■	■	■	■	■	■	■																				
6	Pembuatan Desain																	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■				
7	Pemrograman																	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■				
8	Pengujian																																	■	■	■	■