

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Black Choice adalah sebuah Toko yang menjual berbagai macam pakaian pria dan wanita serta aksesoris yang bertemakan motor dan mobil. Toko ini berdiri sejak tahun 2008 dengan memulai usahanya hanya dengan mendirikan tenda di acara-acara *Motor Show* di Bandung. Toko ini terletak di Bandung, lebih tepatnya berada di Jl. Margahayu Barat., Sekejati, Buahbatu. No 5B. *Black Choice* merupakan Toko pakaian sederhana yang tidak jauh berbeda dengan toko pakaian lainnya, jika ingin membeli pakaian ataupun aksesoris konsumen cukup datang ke toko untuk melihat barang, konsumen cukup memilih barang yang di inginkan dan membayarnya ke pemilik toko.

Dalam hal pemesanan, *Black Choice* juga melakukan pengiriman ke dalam dan luar negeri. Pemesanan *Black Choice* sendiri sangatlah sederhana, konsumen dapat memesan melalui *SMS (short message service)* dan telepon maupun secara *Online* melalui *WhatsApp* dan *BlackBerry Messenger*. Konsumen cukup menyebut nama atau kode barang yang diinginkan dan juga bisa mengirim foto barang yang ingin di pesan ke akun *Black Choice* dan setelah itu konsumen cukup melakukan pembayaran melalui transfer *ATM (automatic teller machine)* dan hanya cukup menunggu barang sampai di alamat yang ditujukan.

Black Choice tidak memproduksi barang sendiri. Persediaan barang jual di gudang diatur sesuai dengan sisa barang yang telah terjual. Maksimal 1 jenis barang memiliki persediaan selusin maupun lebih sekitar 1 ½ - 2 lusin tergantung dari larisnya barang yang di jual. Jika satu barang hanya memiliki kurang dari 2 *stock* persediaan di gudang maka pemilik toko akan melakukan pemesanan terhadap distributor, adapun selain itu pemilik toko juga pergi ke pabrik maupun ke toko grosiran untuk membeli persediaan barang jualan di gudang.

Grafik omset penjualan pada toko ini merupakan suatu hal yang bisa dikatakan baik, melalui laporan penjualan di setiap minggunya, Black Choice dapat meraup keuntungan sekitar Rp.8.000.000 – Rp.10.000.000 , dengan bagusnya pasaran produk serta keuntungan yang tinggi bisa dikatan merupakan suatu kesuksesan bagi *Toko Black Choice*

Toko *Black Choice* dikelola oleh 3 orang, 2 adalah pemilik toko yang adalah suami istri dan satu orang sebagai pegawai toko. Pencatatan keuangan mulai dari gaji, penjualan, pembelian barang dan biaya lain – lain dicatat di dalam buku dan buku tersebut di pegang oleh pemilik toko tersebut dan buku pencatatan penjualan dipegang oleh pegawai toko yang setiap minggu diberikan kepada pemilik toko sama halnya seperti bukti laporan penjualan.

Pencatatan keuangan pada toko ini tidak tersusun dengan benar dan sangat tidak rapi, kurangnya pengetahuan akan akuntansi mengakibatkan manajemen keuangan tidak disiplin, pemilik toko tidak membedakan uang dari keuntungan penjualan dengan uang pribadi. Sehingga dalam penghitungan akhir di akhir bulan/periode pemilik toko hanya menggunakan hitungan sederhana seperti tambah, kurang dan kali serta *stock* penjualan yang didasari harga per *stock* dan di jumlah total keseluruhannya yang hasil akhirnya tidak spesifik.

Berdasarkan dari latar belakang tersebut maka diambil judul “Aplikasi Penjualan Pakaian dan Aksesoris Berbasis *Web* Pada Toko Pakaian *BLACK CHOICE*.” Aplikasi yang dibangun bertujuan untuk menggantikan sistem pencatatan keuangan yang manual agar lebih efektif dan efisien serta kegiatan penjualan yang lebih terkendali oleh pemilik toko.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan sebelumnya, maka dapat disimpulkan permasalahan yang terjadi sebagai berikut.

- a. Bagaimana merancang aplikasi yang bisa melakukan transaksi penjualan?
- b. Bagaimana aplikasi melakukan penjualan secara tunai dan kredit serta potongan penjualan dan retur penjualan?
- c. Bagaimana aplikasi menghasilkan laporan penjualan, jurnal dan buku besar?

1.3 Tujuan

Adapun tujuan dari pembuatan proyek akhir ini adalah membuat aplikasi yang mampu menangani hal sebagai berikut.

- a. Dapat membuat aplikasi yang bisa melakukan transaksi penjualan.
- b. Dapat melakukan penjualan secara tunai dan kredit serta potongan penjualan dan retur penjualan.
- c. Dapat Menghasilkan laporan penjualan, jurnal dan buku besar.

1.4 Batasan Masalah

Untuk memperjelas ruang lingkup dalam pembahasan proyek akhir ini perlu adanya batasan - batasan masalah yang diuraikan, sebagai berikut.

- a. Data biaya yang dimasukkan hanya biaya-biaya yang termasuk ke dalam biaya penjualan sesuai dengan aktivitas penjualan.
- b. Tidak menggunakan metode pendukung atau pemeliharaan.
- c. Tidak menghasilkan laporan laba – rugi dan neraca.
- d. Satuan yang digunakan *Pieces (PCS)*
- e. Metode pengerjaan untuk aplikasi ini hanya sampai pengujian.

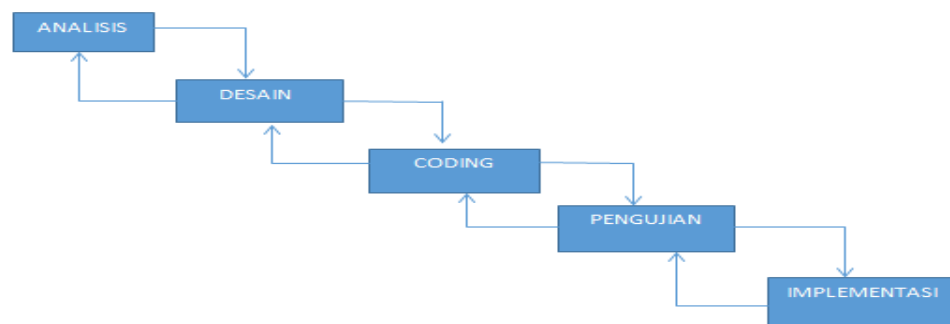
1.5 Definisi Operasional

Defenisi operasional pada proyek akhir ini adalah sebagai berikut.

- a. Sistem adalah seperangkat elemen yang membentuk satu kesatuan atau prosedur-prosedur pengolahan yang mencari suatu tujuan dengan mengoperasikan data atau barang pada waktu tertentu untuk menghasilkan informasi, energy ataupun barang.
- b. Akuntansi adalah seni mencatat, menggolongkan dan meringkas transaksi dan kejadian yang bersifat keuangan dengan cara tertentu dan dalam bentuk satuan uang, serta menafsirkan hasil-hasilnya sehingga dapat digunakan oleh orang dengan mudah dimengerti untuk pengambilan suatu keputusan serta tujuan lainnya.
- c. Penjualan adalah aktivitas menjual produk dan jasa. Dalam proses penjualan, penjual atau penyedia barang dan jasa memberikan kepemilikan suatu komoditas kepada pembeli untuk suatu harga tertentu.
- d. Tunai adalah pembayaran dilakukan pada saat terjadinya penyerahan barang dari penjual kepada pembeli atau pada saat terjadinya transaksi jual beli

1.6 Metode Pengerjaan

Metode yang digunakan dalam pengerjaan proyek akhir ini adalah metode pengembangan perangkat lunak *System Development Life Cycle* (SDLC) dengan model *Waterfall*. Dengan menggunakan model *Waterfall* maka setiap tahap harus diselesaikan terlebih dahulu secara penuh sebelum diteruskan ke tahap berikutnya untuk menghindari terjadinya pengulangan tahapan [4]. Berikut tahapan SDLC dalam pengembangan proyek ini.



Gambar 1 - 1 Model Waterfall

a. Analisis

Pada tahap ini dilakukan wawancara dan observasi untuk mengidentifikasi dan mengumpulkan semua kebutuhan pengguna yang berkaitan dengan proses bisnis persediaan sehingga dapat dilakukan analisis kebutuhan sistem.

b. Desain

Gambaran secara menyeluruh yang menghasilkan bentuk masing-masing komponen rancangan sistem baik masukan, keluaran, pemrosesan, pengendalian *data base* dan desain antarmuka. Tahap ini bertujuan agar dapat diimplementasikan menjadi program.

c. *Coding*

Pada tahap ini dilakukan pembuatan program berdasarkan desain yang dirancang. Aplikasi ini dibuat menggunakan bahasa pemrograman *MySQL* dan *PHP*.

d. Pengujian

Pengujian aplikasi ini dilakukan untuk menguji fungsionalitas sistem dan memeriksa kesesuaian fungsi-fungsi sistem dengan desain.

e. Implementasi

Pembuatan laporan ini dilakukan untuk mengetahui hasil dari aplikasi yang telah dibuat sesuai sistem penjualan yang benar dan menghasilkan data yang akurat sebagai bahan evaluasi.

1.7 Jadwal Pengerjaan

Tabel 1 - 1 Jadwal pengerjaan

Kegiatan	Tahun 2015				Tahun 2016																																															
	Desember				Januari				Februari				Maret				April				Mei				Juni				Juli				Agustus				September				Oktober				November				Desember			
	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	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
Analisis																																																				
Desain																																																				
Coding																																																				
Pengujian																																																				
Implementasi																																																				
Dokumentasi																																																				

Tabel 1 - 2 Jadwal pengerjaan (lanjut)

Kegiatan	Tahun 2017																							
	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
Analisis																								
Coding																								
Pengujian																								
Implementasi																								
Dokumentasi																								