

# BAB 1

## PENDAHULUAN

---

### 1.1 Latar Belakang

TB Inti Jaya merupakan salah satu perusahaan yang bergerak dibidang usaha dagang. TB Inti Jaya yang terletak di Jl. Kalimalang no.75 Bekasi ini didirikan pada tahun 1985. TB Inti Jaya yang dimiliki bapak Andrian anak dari pendiri awal yaitu bapak Budi gunawan, pada awalnya toko bangunan ini bernama toko simpang jaya, akan tetapi setelah pemindahan kepemilikan nama toko bangunan diganti dengan nama TB Inti Jaya. TB Inti Jaya ini mempunyai beberapa orang pegawai yang dikerjakan dibagian pembelian, gudang, dan penjualan.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan, proses pencatatan keuangan di TB Inti Jaya masih dilakukan secara manual yaitu pencatatan menggunakan buku. Padahal penjualan di TB Inti Jaya bisa mencapai puluhan juta perbulan. Produk yang dijual di TB Inti Jaya bermacam-macam seperti paku, semen, cat, besi, keramik, palaron, toren, dan lain-lain. Dalam pembelian dan penjualan barang dagang, mereka hanya mencatat menggunakan buku saja, hal ini menyebabkan kurang mudah dalam melakukan transaksi dan penyimpanan data. Dibagian persediaan hanya memberi catatan tersediaanya stok barang dagang ke bagian penjualan untuk pengecekan ketersediaan barang yang akan dijual.

Masalah-masalah tersebut dapat menyulitkan pemilik dalam perhitungan laba rugi, sehingga dapat dikhawatirkan jika masalah-masalah ini tidak segera diatasi akan mengganggu usaha yang sudah di bangun. Berdasarkan alasan diatas, penulis membuat proyek akhir yang berjudul “APLIKASI BERBASIS WEB UNTUK PERHITUNGAN LABA RUGI (Studi Kasus: TB. Inti Jaya, Bekasi)”. Dengan dibuatnya aplikasi ini diharapkan bisa membantu TB Inti Jaya dalam pencatatan persediaan dan laporan laba rugi, sehingga menghasilkan laporan penjualan yang tepat dan akurat.

## 1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dari proposal proyek akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana mengelola dan mencatat pembelian barang dagang?
2. Bagaimana mengelola dan mencatat penjualan barang dagang?
3. Bagaimana mengelola dan mencatat beban usaha?
4. Bagaimana mengelola dan mencatat jurnal?
5. Bagaimana membuat buku besar?
6. Bagaimana membuat laporan laba rugi?

## 1.3 Tujuan

Tujuan dari pembuatan proyek akhir ini adalah sebagai berikut :

1. mengelola dan mencatat untuk pembelian barang dagang.
2. mengelola dan mencatat transaksi penjualan barang dagang.
3. Mengelola dan mencatat transaksi beban usaha.
4. mengelola dan mencatat jurnal.
5. Membuat buku besar.
6. Membuat laporan laba rugi

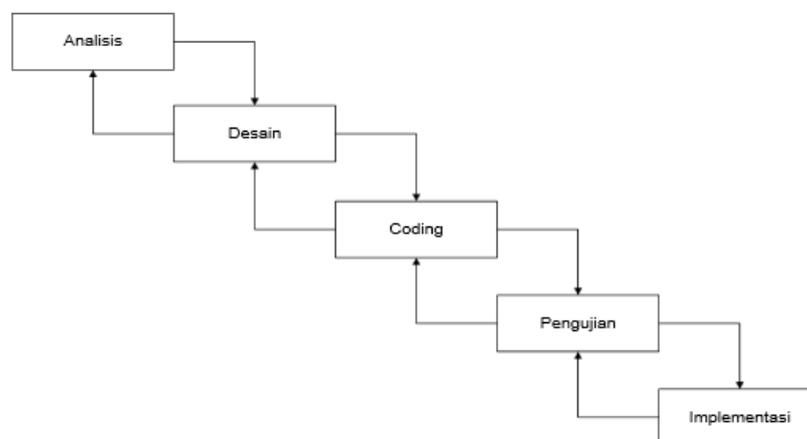
## 1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dari pembuatan proyek akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Metode pencatatan menggunakan metode perpetual.
2. Menghitung persediaan menggunakan metode perhitungan *Average*.
3. Tidak menghitung retur penjualan.
4. Tidak menghitung retur pembelian.
5. Tidak menghitung pendapatan diluar usaha.
6. Tidak menghitung pajak.
7. Tidak menerima transaksi secara kredit.
8. Transaksi yang digunakan secara tunai atau kas

## 1.5 Metode Pengerjaan

Metode pengerjaan untuk membuat aplikasi ini yaitu menggunakan metode SDLC atau *Software Development Life Cycle* dan model pengembangannya yaitu menggunakan metode waterfall menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut mulai dari analisis, desain, pengodean, pengujian, dan tahap pendukung (*support*). Berikut adalah gambar model waterfall.



**Gambar 1-1**  
**Metode Waterfall**

### a. Analisis Kebutuhan

Proses pengumpulan kebutuhan untuk memspesifikasikan yang dibutuhkan oleh *user* untuk perangkat lunak. Dalam tahap ini adanya pengumpulan data yang dibutuhkan dengan cara melakukan wawancara kepada pemilik Tb inti jaya yaitu bapak Andrian dan observasi ke Tb inti jaya Bekasi. Setelah melakukan wawancara kemudian dijadikan diagram *usecase*, analisis kebutuhan sistem informasi, diagram kelas, dan diagram *squense*.

### b. Desain Sistem

Desain sistem dirancang berdasarkan informasi data yang telah didapatkan. Untuk merancang proses (berjalan dan usulan) yang akan dibuat yaitu menggunakan desain proses bisnis (*flowchart*). Desain aplikasi menggunakan *Unified Modeling Language* (UML) dengan *Usecase Diagram*, *Class Diagram*, *Sequence Diagram* dan *Activity Diagram*. Desain *database* menggunakan *Entity Relationship Diagram* (ERD).

c. Pengkodean

Pada tahapan ini, desain dan perancangan sistem yang telah dibuat pada tahap sebelumnya diubah ke dalam bahasa pemrograman melalui proses *coding*. Bahasa pemrograman yang digunakan dalam pembuatan aplikasi adalah *Code Igniter* dan penyimpanan *database* yang digunakan adalah database *MySQL*.

d. Pengujian Program

Pada tahapan ini, akan dilakukan proses uji coba terhadap program telah yang dibuat untuk memastikan hasilnya sesuai dengan kebutuhan.

### 1.6 Jadwal Pengerjaan

**Tabel 1- 1**  
**Jadwal Pengerjaan**

kegiatan	September				Oktober				November				Desember				Januari				February				Maret				April							
	2017				2017				2017				2017				2018				2018				2018				2018							
	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																																				
Perancangan																																				
Pengodean																																				
Pengujian																																				
Dokumentasi																																				