

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Distro Hints merupakan salah satu perusahaan dagang yang bekerja sama dengan pihak ketiga yaitu makloon. Hints yang menjual berbagai model *tshirt*, kemeja, tas, dan sandal, terletak di Plaza Parahyangan Bandung yang dimiliki oleh Bapak Alfin. Hints memiliki empat pegawai yang bekerja di toko dan jumlah pendapatan yang diterima setiap bulannya mencapai Rp.40.000.000 sampai Rp.300.000.000 perbulannya. Pendapatan toko Hints dan jumlah pegawai termasuk perusahaan berukuran mikro.

Proses pembelian bahan baku dan barang dagang diawali dengan pengecekan persediaan barang dagang dan bahan baku yang ada di gudang. Jika persediaan barang dagang dan bahan baku yang dibutuhkan habis, maka akan membuat *list* bahan baku dan barang dagang yang akan dibeli, kemudian dilakukan pembelian bahan baku dan barang dagang ke *supplier*. Bagian pembelian dapat melakukan pembelian secara langsung ataupun memesan terlebih dahulu melalui telepon. Kemudian *supplier* akan mengkonfirmasi ketersediaan bahan baku dan barang dagang. Jika bahan baku dan barang dagang yang dibutuhkan tersedia di *supplier*, maka akan dilakukan proses pengiriman bahan baku dan barang dagang beserta tagihan pembayaran. Jika bahan baku dan barang dagang yang diterima tidak sesuai dengan yang dipesan, maka akan dilakukan retur pembelian. Proses pembayaran bahan baku dan barang dagang Hints membayar ke *supplier* dengan cara tunai. Transaksi pembelian dan retur pembelian masih menggunakan *Microsoft Excel* dan pencatatan berdasarkan atas bukti-bukti transaksi berupa nota. Selain itu, seringkali bukti transaksi yang ada tercecer dan kesulitan dalam mencari bukti transaksi pembelian pada periode yang lama, hal ini menyebabkan adanya transaksi yang tidak tercatat.

Setelah menerima bahan baku, Hints menyerahkan bahan baku ke tempat makloon untuk melakukan pembuatan *tshirt* dan kemeja. Satu *roll* bahan baku sama dengan 25 kg. Hints dalam melakukan penyerahan bahan baku memberikan 1 kg bahan

baku untuk menghasilkan 4 buah *tshirt* dan kemeja. Hints membayar upah sebesar Rp 12.000 rupiah untuk satu buah baju yang sudah jadi. Penyerahan bahan baku ke tempat makloon dilakukan diawal bulan. Setelah melakukan pembuatan baju selesai, makloon akan melakukan pengiriman barang yang sudah jadi beserta tagihan. Jika jumlah penerimaan barang jadi melebihi dari permintaan produksi, maka sistem akan menerima sesuai permintaan produksi. Pengiriman pakaian dari tempat makloon sebanyak dua kali penerimaan. Hal tersebut membuat Hints kesulitan dalam melakukan pencatatan barang jadi yang masuk, karena penerimaan barang jadi yang masuk tidak dilakukan dalam satu kali penerimaan akan tetapi dua kali penerimaan, sehingga dapat terjadi kesalahan perhitungan. Selain itu, keterbatasan karyawan membuat pencatatan penyerahan bahan baku ke makloon dan penerimaan barang jadi dari tempat makloon tidak teratur, sehingga penerimaan barang jadi tidak sesuai dengan perjanjian diawal.

Pada proses persediaan Hints hanya mencatat barang yang masuk dan barang keluar masih menggunakan *Microsoft Excel*. Dalam proses penjualan Hints hanya mencatat transaksi pada buku catatan penjualan dan Hints membuat laporan penjualan berdasarkan buku catatan penjualan. Disamping itu, Hints menjual barang dan membeli barang dagang dalam jumlah yang sangat banyak, hal tersebut membuat Hints kesulitan dalam melakukan pencatatan persediaan barang dagang yang masuk dan barang keluar. Pencatatan transaksi yang dilakukan secara manual terkadang tidak terdokumentasinya bukti transaksi. Bukti transaksi yang hilang menyebabkan penyusunan laporan tidak akurat. Hal ini bisa terjadi kesalahan melakukan perhitungan persediaan barang yang ada digudang.

Pada saat pencatatan akuntansi yang dilakukan di Hints sudah sesuai *standart* akuntansi yang berlaku. Pencatatan akuntansi tersebut terdiri dari jurnal umum, buku besar, laporan pembelian, kartu persediaan, dan laporan arus kas. Setiap transaksi yang terjadi, akan dicatat pada jurnal oleh pegawai, kemudian jurnal akan dioalah menjadi laporan. Namun pencatatan laporan keuangan belum terkomputerisasi, pencatatan masih dilakukan manual pada *Microsoft Excel*. Oleh karena itu, diperlukan aplikasi secara otomatis yang dapat mencatat pembelian barang dagang sampai adanya retur pembelian dan persediaan barang dagang yang terintegrasi dengan data penjualan. Selain itu, diperlukan aplikasi yang secara

otomatis dapat melakukan pencatatan jurnal umum, buku besar, laporan pembelian, kartu persediaan, dan laporan arus kas. Kemudian bagian pembelian dan pemilik dapat mengambil strategi yang sesuai dengan kondisi Hints yang sedang terjadi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka rumusan masalah yang akan adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana mengelola pencatatan transaksi pembelian bahan baku dan barang dagang?
2. Bagaimana mengelola pencatatan penyerahan bahan baku kepada makloon dan penerimaan barang jadi?
3. Bagaimana cara menghasilkan jurnal umum, buku besar, laporan pembelian, kartu persediaan, dan laporan arus kas?

1.3 Tujuan

Berdasarkan penjelasan dari rumusan masalah, maka tujuan proyek akhir adalah sebagai berikut.

1. untuk melakukan pencatatan transaksi pembelian bahan baku dan barang dagang secara tunai, kredit dan retur pembelian,
2. untuk melakukan pencatatan penyerahan bahan baku dan penerimaan barang jadi,
3. untuk mengelola utang dagang,
4. untuk menghasilkan jurnal umum, buku besar, laporan pembelian, kartu persediaan, dan laporan arus kas.

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka batasan masalah yang dibahas adalah sebagai berikut.

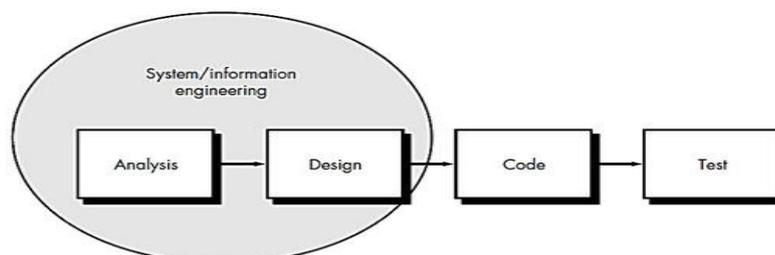
1. Tidak membuat kartu stok untuk bahan baku dan barang jadi dari makloon,
2. Sistem pencatatan akuntansi pada aplikasi menggunakan pencatatan perpetual,
3. Pelaporan akuntansi menggunakan metode *accrual basis*,
4. Penjualan diambil berdasarkan fungsionalitas proyek akhir milik Siti Mariam,

5. Tidak menghitung arus kas investasi dan pendanaan,
6. Barang yang dihasilkan dari jasa makloon yaitu kemeja dan *tshirt*,
7. Aplikasi ini hanya sampai tahap pengujian.

1.5 Metode Pengerjaan

Metode pengerjaan perangkat lunak pada proyek akhir ini menggunakan SDLC atau *Software Development Life cycle*. Pada metode SDLC adalah metode untuk proses model pengembangan suatu sistem perangkat lunak yang memiliki berbagai model. SDLC memiliki proses sistem/rekayasa informasi karena banyak mengumpulkan kebutuhan perangkat lunak.

Ada beberapa model SDLC yang dapat digunakan adalah model *waterfall*. Model *waterfall* menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara terurut dimulai dari *analysis*, *design*, *code*, dan *test*. Berikut adalah gambar dari metode *waterfall* [1]. Berikut Metode *waterfall* menurut Ian Sommerville pada gambaran tahapan model air terjun (*waterfall*) dapat dilihat pada gambar 1-1.



Gambar 1- 1
Metode *Waterfall*

1. *Analysis*

Pada tahapan *analysis* yang dapat dilakukan adalah mengumpulkan data yang dibutuhkan oleh perangkat lunak agar dapat mudah dipahami oleh pengguna. Pada proses *analysis*, sistem mulai dibuat pemodelan perangkat lunak dengan menggunakan *unified modeling language* (UML). pemodelan perencanaan data melibatkan identifikasi dan deskripsi abstraksi sistem perangkat lunak yang mendasar. Diagram yang digunakan dalam tahap analisis adalah *use case diagram*, *activity diagram*, *sequence diagram* dan *Entity Relationship diagram* (ER-Diagram). Teknik pengumpulan data yang dilakukan yaitu dengan cara.

a. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan cara mengajukan beberapa pertanyaan kepada Bapak Kiki selaku bagian pemasaran dan Bapak Didin selaku bagian pemasaran di Hints pada tanggal 27 Agustus 2018. Wawancara dilakukan guna untuk mengetahui masalah-masalah dan proses bisnis yang terjadi di Hints. Tahap ini digunakan untuk dapat memenuhi data yang dibutuhkan dalam penyusunan proyek akhir.

b. Observasi

Observasi dilakukan dengan cara melihat langsung ke perusahaan selama tiga bulan dari bulan Agustus sampai dengan bulan Oktober untuk melihat keadaan yang sebenarnya terjadi dan mengamati proses bisnis yang berjalan.

c. *Study Literatur*

Study literatur ini dilakukan dengan cara mencari buku dan hasil penelitian orang lain sebagai referensi. Tujuan ini dilakukan untuk mendapatkan acuan dalam pembuatan desain perangkat lunak.

2. *Design*

Pada tahap *design* perangkat lunak yaitu perancangan sistem yang diusulkan dari tahapan *analysis* kebutuhan yang telah dilakukan. Desain perangkat lunak yang dihasilkan berupa desain data berbentuk diagram relasi antar tabel. Kegiatan ini dilakukan menentukan arsitektur sistem berupa gambaran sistem dan desain antarmuka yang dibuat dengan menggunakan *Balsamiq Mockup*.

3. *Code*

Pada tahap ini desain perangkat lunak yang sudah dirancang, direalisasikan dengan menggunakan kode program. Pengguna kode program disesuaikan dengan kebutuhan dari desain perangkat lunak yang diinginkan. Pengujian ini melibatkan bahwa setiap unit telah memenuhi spesifikasinya. Proses pembuatan kode program menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dalam *Framework Codeigniter* dan *MySQL* sebagai basis data yang mendukung dalam pembuatan aplikasi.

4. Testing

Pada proses pengujian perangkat lunak menggunakan *User Acceptance Test* (UAT), *Black-Box Testing* dan pengujian manual. Tahap selanjutnya unit program atau program individual diintegrasikan dan diuji sebagai sistem yang lengkap untuk menjamin bahwa kebutuhan sistem telah dipenuhi untuk meminimalisir terjadinya kesalahan. Dalam pengujian sistem yang digunakan diantaranya adalah *Black-Box Testing*.

5. Pendukung atau pemeliharaan

Pendukung atau pemeliharaan merupakan sebuah tahapan proses pengembangan perangkat lunak yang sudah ada. Pemeliharaan terjadi apabila muncul kesalahan yang tidak terdeteksi saat pengujian perangkat lunak dilakukan [1].

1.6 Jadwal Pengerjaan

Berikut adalah jadwal pengerjaan dalam menyusun proyek akhir ini dapat dilihat pada tabel 1-1.

Tabel 1- 1
Jadwal Pengerjaan

| NO | Keterangan | Tahun 2018 | | | | | | | | | | | | Tahun 2019 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|----|-------------|------------|---|---|---|---------|---|---|---|----------|---|---|---|------------|---|---|---|---------|---|---|----------|---|---|-------|---|---|-------|---|---|-----|---|---|---|
| | | 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 |
| 1 | Analisis | █ | █ | █ | █ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 2 | Desain | | | | | █ | █ | █ | █ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 3 | Pengodean | | | | | | | | | █ | █ | █ | █ | █ | █ | █ | █ | █ | █ | █ | █ | █ | █ | █ | █ | | | | | | | | |
| 4 | Pengujian | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | █ | █ | █ | █ | █ | █ | █ | █ |
| 5 | Dokumentasi | █ | █ | █ | █ | █ | █ | █ | █ | █ | █ | █ | █ | █ | █ | █ | █ | █ | █ | █ | █ | █ | █ | █ | █ | █ | █ | █ | █ | █ | █ | █ | █ |