

# BAB 1

## PENDAHULUAN

---

### 1.1 Latar Belakang

CV Slamet Quail Farm (CV SQF) merupakan perusahaan yang bergerak di bidang budidaya ternak puyuh. Perusahaan ini dimiliki oleh Bapak Slamet Wuryadi yang membuka usahanya di Jl. Pelabuhan II Km. 18 Kp. Cilangkap RT. 003/005 Desa Cikembar Kecamatan Cikembar Kabupaten Sukabumi. Perusahaan ini berdiri sejak tahun 2000 dengan jumlah karyawan sebanyak 20 karyawan. Kegiatan utama di CV SQF selain budidaya ternak puyuh adalah melakukan penjualan dari hasil budidaya tersebut, yang terdiri dari telur puyuh untuk konsumsi dan daging puyuh, serta hasil olahan puyuh berupa makanan yang dapat dikonsumsi berbahan dasar telur puyuh dan daging puyuh. CV SQF juga melakukan penjualan barang sarana produksi peternakan (sapronak) yang terdiri dari peralatan peternakan, mesin tetas, sangkar burung puyuh, bibit burung puyuh dan pakan ternak. Harga barang yang dijual untuk telur puyuh adalah Rp.350,- per butir dan daging puyuh adalah Rp.50.000,- hingga Rp.70.000,- per bungkus, yang mana satu bungkusnya berisi 10 ekor, dan harga jual barang sarana produksi peternakan (sapronak) berkisar antara Rp.200.000,- hingga Rp.1.800.000,-.

Penjualan dari telur dan daging puyuh selalu habis diserap oleh pasar sebesar 90% yang dijual ke agen yang telah memesan. Sisa stok 10% diserap oleh konsumen langsung yang berada di sekitar lokasi perusahaan. Sedangkan penjualan untuk barang sapronak, dilakukan berdasarkan adanya pemesanan dari pelanggan.

Dalam melakukan transaksi penjualan telur puyuh, daging puyuh dan olahan makanan, CV SQF melakukan penjualan secara tunai, sedangkan untuk penjualan barang sapronak, CV SQF memberikan kemudahan kepada para pelanggannya dalam hal pembayaran. Cara tersebut dilakukan dengan penjualan kredit atau biasa disebut dengan piutang. Kebijakan perusahaan dalam menerapkan sistem penjualan kredit untuk barang sapronak dikarenakan pembelian yang dilakukan oleh pelanggan bisa

mencapai nominal puluhan hingga ratusan juta rupiah. Berikut merupakan data penjualan per pelanggan untuk transaksi pada bulan Oktober 2018 hingga Januari 2019.

**Tabel 1- 1**  
**Data Penjualan**

31 Oktober 2018	Rp.78.600.000,-
10 November 2018	Rp.65.200.000,-
17 Desember 2018	Rp.20.130.000,-
29 Desember 2018	Rp.148.300.000,-
2 Januari 2019	Rp.264.040.000,-

Pembayaran atas penjualan barang sapronak dapat dilakukan dengan menggunakan uang muka atau pada saat barang pesanan pelanggan sudah sampai kepada pelanggan. Hal ini dikarenakan pelanggan perlu memastikan atas kesesuaian barang yang dipesan dengan barang yang diterima, sehingga jika terjadi kerusakan pada barang sarana produksi peternakan (sapronak) yang diterima, pelanggan dapat melakukan pengembalian atau bisa disebut dengan retur.

Seluruh transaksi penjualan yang ada di CV SQF masih dilakukan secara manual dengan menggunakan buku administrasi. Bagian administrasi melakukan pencatatan di buku administrasi setiap adanya transaksi penjualan dan melakukan perhitungan yang dilakukan menggunakan *Microsoft Excel* dengan merekap nota penjualan, disamping itu bagian administrasi harus mengarsip data atas penjualan kredit. Proses pencatatan dan perhitungan yang masih dilakukan secara manual ini menyebabkan keterlambatan atas data laporan penjualan dan laporan piutang.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka diperlukan sebuah aplikasi agar transaksi penjualan yang dilakukan dapat terkomputerisasi sehingga dapat mempercepat dalam mencatat, menyimpan, mengolah dan menghasilkan data berupa laporan yang dibutuhkan agar mampu meningkatkan pengendalian, keefektifitasan, keakuratan data dan dapat membantu meringankan tugas administrasi yang ada di perusahaan.

## 1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang, dapat diuraikan rumusan masalah sebagai berikut.

- a. Bagaimana mengelola transaksi penjualan tunai dan penjualan kredit?
- b. Bagaimana mengelola transaksi retur penjualan?
- c. Bagaimana mengelola piutang?
- d. Bagaimana memberikan informasi tanggal jatuh tempo pembayaran piutang kepada pelanggan melalui *Whatsapp*?
- e. Bagaimana menghasilkan catatan akuntansi dan laporan yang terdiri dari jurnal umum, buku besar, buku pembantu piutang, neraca saldo, laporan penjualan, laporan piutang, dan laporan analisis umur piutang?

## 1.3 Tujuan

Tujuan penyusunan proyek akhir ini dibuat agar mencapai sasaran agar mampu untuk.

- a. Aplikasi ini dapat mengelola transaksi penjualan tunai dan penjualan kredit,
- b. Aplikasi ini dapat mengelola transaksi retur penjualan,
- c. Aplikasi ini dapat melakukan pengelolaan pembayaran piutang untuk transaksi penjualan kredit, dan penghapusan piutang,
- d. Memberikan informasi tanggal jatuh tempo pembayaran piutang kepada pelanggan melalui *Whatsapp*,
- e. Aplikasi ini dapat menghasilkan catatan akuntansi dan laporan yang terdiri dari jurnal umum, buku besar, buku pembantu piutang, neraca saldo, laporan penjualan, laporan piutang, dan laporan analisis umur piutang.

## 1.4 Batasan Masalah

Dalam perancangan aplikasi ini terdapat beberapa batasan masalah. Adapun batasan masalah tersebut adalah sebagai berikut.

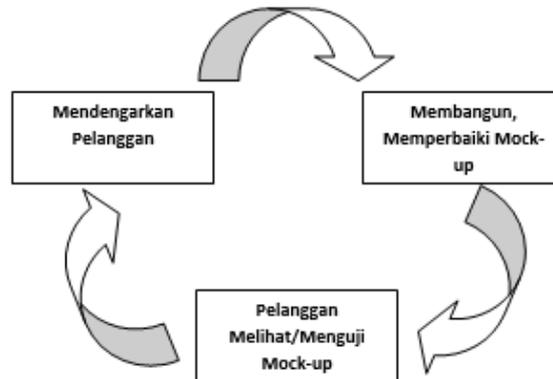
- a. Aplikasi ini tidak menangani transaksi pembelian,
- b. Aplikasi ini hanya mengelola retur penjualan untuk penjualan barang sapronak yaitu sangkar dan mesin tetas,
- c. Minimal pembayaran uang muka untuk penjualan kredit sebesar 20% dari total transaksi,

- d. Metode pencatatan piutang yang digunakan adalah metode pencatatan tidak langsung atau metode cadangan,
- e. Penghapusan piutang hanya dapat dilakukan jika piutang memasuki umur lebih dari 180 hari setelah tanggal jatuh tempo,
- f. Aplikasi ini tidak menangani diskon penjualan, dan denda piutang,
- g. Aplikasi ini tidak menangani biaya pengiriman,
- h. Penggunaan *Whatsapp* hanya untuk transaksi penjualan kredit dan hanya bisa melalui satu arah yaitu dari komputer ke pelanggan,
- i. Buku besar yang digunakan menggunakan buku besar 7 kolom,
- j. Pengujian yang dilakukan menggunakan *Black Box Testing*.

### **1.5 Metode Pengerjaan**

Metode pengembangan perangkat lunak yang digunakan dalam membuat aplikasi ini yaitu dengan menggunakan metode *Systems Development Life Cycle (SDLC)* dengan menggunakan model *prototype* sebagai model pengembangan dalam membuat aplikasi ini. Model *prototype* dapat digunakan untuk menghubungkan ketidakpahaman pelanggan kepada pengembang perangkat lunak mengenai hal teknis dan mendefinisikan kebutuhan yang diinginkan. Model *prototype* dimulai dari mengumpulkan kebutuhan pelanggan terhadap perangkat lunak yang akan dibuat dengan membuat *prototype* agar pelanggan lebih terbayang dengan apa yang sebenarnya diinginkan. Program *prototype* merupakan program yang belum jadi, namun menyediakan tampilan dengan simulasi alur perangkat lunak, sehingga tampak seperti perangkat lunak yang sudah jadi. Program ini akan dievaluasi oleh pelanggan hingga ditemukan spesifikasi yang sesuai dengan keinginan pelanggan. Dengan adanya pengembangan *prototype*, maka sistem perangkat lunak yang dikembangkan akan sesuai dengan kebutuhan pelanggan [1].

Berikut adalah gambar dari model *prototype*.



**Gambar 1- 1**  
**Model *Prototype***

- a. Mendengarkan Pelanggan
 

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan kebutuhan dari sistem yang akan dibuat berdasarkan keluhan, keinginan dan kebutuhan dari pelanggan. Diawali dengan mengetahui proses bisnis yang sedang berjalan di perusahaan, sehingga dapat diketahui masalah yang terjadi di perusahaan dan dapat ditangani dengan menggunakan sistem yang akan dibuat.
- b. Membangun/Memperbaiki *Mock-up*

Pada tahap ini dilakukan perancangan atas sistem yang akan dibuat berdasarkan hasil analisis kebutuhan pelanggan yang telah didefinisikan sebelumnya.
- c. Pelanggan Melihat/Menguji *Mock-up*

Pada tahap ini, pelanggan akan melakukan uji coba atas sistem yang telah dibuat, sekaligus menjadi tahapan evaluasi jika masih ada kekurangan-kekurangan atas sistem yang diinginkan. Pengembang kemudian kembali mendengarkan keluhan-keluhan untuk membuat perbaikan atas sistem.

## 1.6 Jadwal Pengerjaan

Jadwal pengerjaan Proyek Akhir ini adalah sebagai berikut.

**Tabel 1- 2**  
**Jadwal Pengerjaan**

Kegiatan	2018																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	2	3	4				
Mendengarkan pelanggan																																								
Membangun mock-up																																								
Menguji mock-up																																								