

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perusahaan dagang adalah perusahaan yang kegiatan utamanya membeli barang dagangan dan menjual kembali sebagaimana adanya tanpa mengubah wujud fisik barang yang bersangkutan. Oleh karena itu, perusahaan yang bergerak di sektor perdagangan harus menyelenggarakan akuntansi tersendiri untuk pelaporan persediaan barang dagangnya[1].

Toko Fadfa Collections merupakan perusahaan yang menggabungkan cara bertransaksi yaitu dengan cara *offline* maupun *online*. Fadfa Collections adalah toko yang menjual perlengkapan bayi dan anak. Fadfa Collections didirikan pada bulan Januari 2017 dan sejak dibuka sampai sekarang selalu menunjukkan peningkatan penjualan. Fadfa Collections beralamat di Puri Cipageran Indah I Blok A No. 72 Cimahi. Kepemilikan dari toko ini merupakan kepemilikan dari beberapa pemilik yang mempunyai tujuan yang sama yaitu mampu menambah penghasilan.

Penjualan secara *online* melalui *Startup E-Commerce* yang ada di Indonesia yaitu Sophee, Tokopedia dan Bukalapak. Seiring meningkatnya penjualan maka diperlukan suatu aplikasi keuangan atau akuntansi yang mampu untuk memproses semua transaksi yang terjadi yaitu dari penjualan, pembelian, persediaan, beban gaji pegawai, beban pengiriman dan beban lainnya. Toko Fadfa Collections tidak pernah mencatat total pembelian yang terjadi selama periode tertentu. Hal yang paling mengkhawatirkan adalah pada perhitungan persediaan barang. Barang saat ini hanya dimuat di aplikasi masing-masing *Startup E-Commerce* sehingga seringkali barang yang sudah terjual di satu *Startup E-Commerce* dan tidak dikurangkan pada *Startup E-Commerce* yang lain. Hal ini menyebabkan persediaan masih muncul di *Startup E-Commerce* yang lain padahal persediaan di gudang telah habis. Perhitungan persediaan yang tidak tersistem seringkali menyebabkan kekecewaan para pembeli karena pembeli akhirnya membatalkan pesanan. Dengan semakin ketatnya persaingan di dunia *online* khususnya penjualan melalui *Startup E-commerce*, maka toko Fadfa Collections juga dituntut untuk terus mengembangkan

kemampuan daya saingnya baik dari sisi jenis produk, jumlah produk termasuk keakuratan jumlah persediaan barang.

Berdasarkan hal tersebut maka toko Fadfa Collections membutuhkan aplikasi akuntansi yang mampu menangani pembelian dan pembagian persediaan barang dagang ke masing-masing *E-Commerce*. Aplikasi ini diharapkan akan dapat menghasilkan jurnal, buku besar, laporan pembelian, dan kartu stok.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang tersebut dapat ditarik rumusan masalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana mengelola transaksi pembelian barang dagang secara tunai?
- b. Bagaimana mengelola retur pembelian barang dagang?
- c. Bagaimana menangani penanaman modal ?
- d. Bagaimana menampilkan presensi pegawai ?
- e. Bagaimana mengelola persediaan di gudang dan *e-commerce*?
- f. Bagaimana menampilkan jurnal umum, buku besar, laporan pembelian, kartu stok?

1.3 Tujuan

Adapun tujuan yang hendak dicapai dalam proyek akhir ini adalah membuat aplikasi yang dapat memenuhi fungsi sebagai berikut:

- a. Mengelola transaksi pembelian barang dagang secara tunai.
- b. Mengelola retur pembelian barang dagang.
- c. Menangani penanaman modal.
- d. Menampilkan presensi pegawai.
- e. Mengelola persediaan di gudang dan *e-commerce*.
- f. Menampilkan jurnal umum, buku besar, laporan pembelian, kartu stok.

1.4 Batasan Masalah

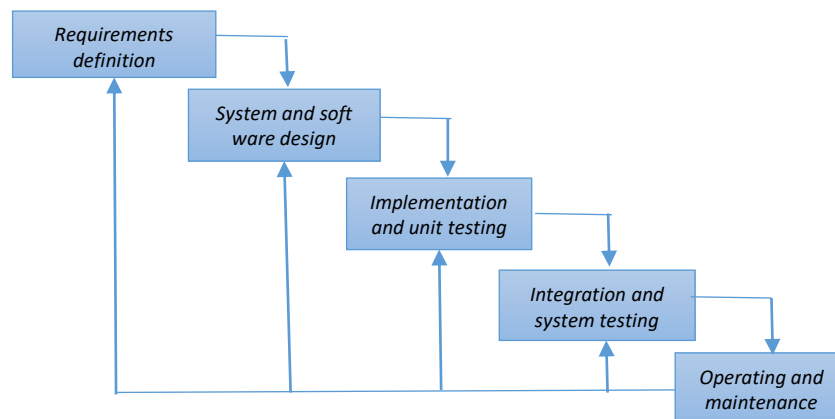
Pada proyek ini yang menjadi batasan masalah adalah:

- a. Aplikasi ini hanya dapat diakses di *web browser google chrome*.
- b. Aplikasi ini tidak menangani penjualan.

- c. Aplikasi ini tidak menangani transaksi pembelian kredit.
- d. Aplikasi ini tidak menghitung ongkos kirim pembelian.
- e. Aplikasi ini tidak menghitung pajak.
- f. Aplikasi ini hanya mengelola presensi pegawai hadir.
- g. Aplikasi ini tidak melakukan penghitungan bunga.
- h. Aplikasi ini tidak mengelola penggajian.
- i. Aplikasi ini mengelola retur pembelian hanya untuk barang di gudang.
- j. Aplikasi ini melakukan retur pembelian sebelum distribusi ke e-commerce.
- k. Aplikasi ini tidak menangani perpindahan stok antar e-commerce.
- l. Pencatatan persediaan menggunakan metode pencatatan perpetual dan metode perhitungan AVERAGE.

1.5 Metode Pengerjaan

Metode pengerjaan untuk perangkat lunak pada proyek akhir ini menggunakan metodologi SDLC. *Software Development Life Cycle* (SDLC) adalah proses mengembangkan atau mengubah sistem perangkat lunak dengan menggunakan model-model atau metodologi yang digunakan orang untuk mengembangkan sistem-sistem perangkat lunak sebelumnya (berdasarkan *best practice* atau cara-cara yang sudah teruji dengan baik). Perangkat lunak, memiliki tahapan yang dilalui agar menghasilkan perangkat lunak yang berkualitas. SDLC memiliki beberapa metode, salah satu diantaranya adalah metode air terjun (*water fall*)[2]. Model SDLC air terjun (*waterfall*) sering juga disebut model sekuensi linier (*sequential linear*) atau alur hidup klasik (*classic life cycle*). Model air terjun menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari *requirement analysis and definition, system and software design, implementation and unit testing, integration and system testing, dan operation and maintenance*[3]. Berikut gambar beserta penjelasan tahapan pada model *water fall*.



Gambar 1- 1 Water Fall Model

Metode pengembangan perangkat lunak *waterfall* memiliki langkah pengerjaan sebagai berikut:

a. *Requirements Definition*

Proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara intensif untuk menspesifikasikan kebutuhan perangkat lunak agar dapat dipahami perangkat lunak seperti apa yang dibutuhkan oleh *user*. Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak pada tahap ini perlu untuk didokumentasikan. Spesifikasi sistem yang dibutuhkan dalam proses analisis yaitu menggunakan UML(*Unifed Modeling Language*)dengan *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, *Class Diagram*, dan *Sequential Diagram*. Pada struktur data menggunakan ERD (*Entiti Relationship Diagram*)[3]. Metode pengumpulan data yang dilakukan adalah sebagai berikut.

1. Wawancara

Metode wawancara dilakukan untuk mengumpulkan informasi dengan mengajukan beberapa pertanyaan kepada *owner* di Toko Fadfa Collections pada September 2019 dengan tujuan mendapatkan informasi mengenai data-data yang dibutuhkan untuk perancangan aplikasi.

2. Observasi

Metode observasi dilakukan dengan mengamati secara langsung sistem yang berjalan di lokasi studi kasus agar lebih mudah untuk menganalisis proses bisnis di lokasi tersebut.

b. *System and Software Design*

System and Software Design adalah proses multi langkah yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antarmuka, dan prosedur pengkodean[3]. Pada proses perancangan sistem menggunakan UML (*Unified Modeling Language*), ERD (*Entity Relationship Diagram*). Untuk membuat desain perancangan sistem menggunakan *Balsamiq Mockup*.

c. *Implementation and Unit Testing*

Pada tahap ini, desain harus direalisasikan ke dalam program perangkat lunak menggunakan bahasa pemrograman PHP (*Hypertext Preprocessor*) dengan *framework CodeIgniter* (CI) dan basis data MySQL.

d. *Integration and System Testing*

Pengujian fokus pada perangkat lunak secara dari segi *logic* dan fungsional dan memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (*error*) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan[3]. Metode pengujian spesifikasi dan fungsionalitas menggunakan *black box testing*. Selain itu, UAT (*User Acceptance Test*) juga digunakan untuk melakukan pengujian perangkat lunak ditempat pengguna aplikasi.

e. *Operation and Maintenance*

Tidak menutup kemungkinan sebuah perangkat lunak mengalami perubahan ketika sudah dikirimkan ke *user*. Tahap pendukung atau pemeliharaan dapat mengulangi proses pengembangan mulai dari analisis spesifikasi untuk perubahan perangkat lunak yang sudah ada, tapi tidak untuk membuat perangkat lunak baru. Dengan melakukan uji coba kepada *user* di Toko Fadfa Collections.

1.6 Jadwal Pengerjaan

Tabel 1- 1 Jadwal Pengerjaan

Kegiatan	2019				2020					
	Sept	Okt	Nop	Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun
<i>Requirements Definition</i>										
<i>System and Software Design</i>										
<i>Implementation and Unit Testing</i>										
<i>Integration and System Testing</i>										
<i>Documentation</i>										