

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perusahaan dagang merupakan perusahaan yang bergerak dibidang penjualan barang yang sudah jadi. Pencatatan transaksi penjualan menjadi hal yang sangat krusial dalam perusahaan ini. Pencatatan tersebut juga dapat digunakan sebagai salah satu komponen dalam perhitungan keuntungan perusahaan.

Bandung *Clothing Corperation* merupakan salah satu perusahaan dagang yang bergerak di bidang *fashion distro* hits anak muda Bandung. Perusahaan ini sedang berada di puncak karirnya. Lokasi Bandung *Clothing Corperation* berada di Prahilangan dekat alun-alun Bandung. Bandung *Clothing Corperation* didirikan pada 6 tahun yang lalu dan memiliki 3 team. Perusahaan ini menjual berbagai macam jenis barang *fashion* diantaranya kaos, jaket, celana dan banyak barang *fashion* lainnya. Untuk membuat barang-barang tersebut, perusahaan ini bekerja sama dengan perusahaan-perusahaan konveksi dan penyedia bahan baku. Setelah barang diproses dan menjadi barang jadi, barang jadi tersebut kemudian dikirimkan ke kantor pusat untuk dijual langsung dan juga dikirimkan ke kantor-kantor cabang atau bahkan *event-event* untuk dijual langsung ke pelanggan.

Penjualan pada perusahaan ini dilakukan secara *online via Whatsapp* dan *offline* dengan datang langsung ke salah satu distronya. Untuk penjualan secara online, perusahaan memanfaatkan aplikasi *Whatsapp*, sehingga pelanggan memesan melalui *Whatsapp*, setelah barang dipesan oleh pelanggan, admin penjualan online akan melakukan pengecekan stok barang yang dipesan. Jika barang tersebut tersedia maka admin penjualan online akan melakukan perhitungan total biaya yang harus dibayarkan oleh pelanggan beserta ongkos pengirimannya. Jika pembeli menyepakati total pembayarannya maka pembeli harus membayarkannya secara tunai via transfer bank. Setelah itu kurir akan mengirimkan barang yang dipesan pada agen jasa pengiriman agar barang dapat diterima oleh pelanggan.

Kendala yang dihadapi oleh Bandung *Clothing Corporation* ini terdapat pada pengelolaan penjualan yang masih dilakukan secara manual yaitu dengan mencatat semua transaksi menggunakan media catatan buku, sehingga penyusunan laporan keuangan juga dilakukan secara manual. Hal tersebut dapat menimbulkan kemungkinan terjadinya kesalahan pencatatan dan perhitungan yang tinggi. Selain itu perusahaan setiap bulannya harus melakukan pembayaran untuk beban listrik, beban sewa tempat, dan beban gaji. Namun aktifitas pembayaran beban-beban tersebut tidak tercatat dan terekap dengan baik, sehingga perusahaan tidak mengetahui dengan pasti kondisi keuangannya. Oleh karena itu untuk menjawab permasalahan yang ada, maka dibuatlah aplikasi yang dapat mengelola transaksi penjualan seperti mencatat semua transaksi penjualan serta menampilkan laporan yang dibutuhkan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah dijabarkan dalam latar belakang, maka didapatkan rumusan masalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana cara mengelola transaksi penjualan *online* maupun *offline* pada Bandung *Clothing Corporation* menggunakan aplikasi berbasis web?
- b. Bagaimana cara menampilkan mutasi persediaan barang dagang menggunakan aplikasi berbasis web?
- c. Bagaimana cara mengelola transaksi pembayaran beban menggunakan aplikasi berbasis web?
- d. Bagaimana cara menghasilkan laporan keuangan yang dibutuhkan perusahaan menggunakan aplikasi berbasis web?

1.3 Tujuan

Berikut ini merupakan tujuan dari ingin dicapai dalam pembuatan Proyek Akhir ini adalah:

- a. Dapat mengelola transaksi penjualan *online* maupun *offline* dengan melakukan pencatatan setiap transaksi penjualan yang terjadi menggunakan aplikasi berbasis web.

- b. Dapat menampilkan mutasi persediaan barang dagang menggunakan aplikasi berbasis web.
- c. Dapat mengelola transaksi pembayaran beban menggunakan aplikasi berbasis web.
- d. Dapat menghasilkan laporan keuangan yang dibutuhkan perusahaan berupa jurnal umum, buku besar, laporan laba rugi, laporan perubahan modal dan laporan penjualan.

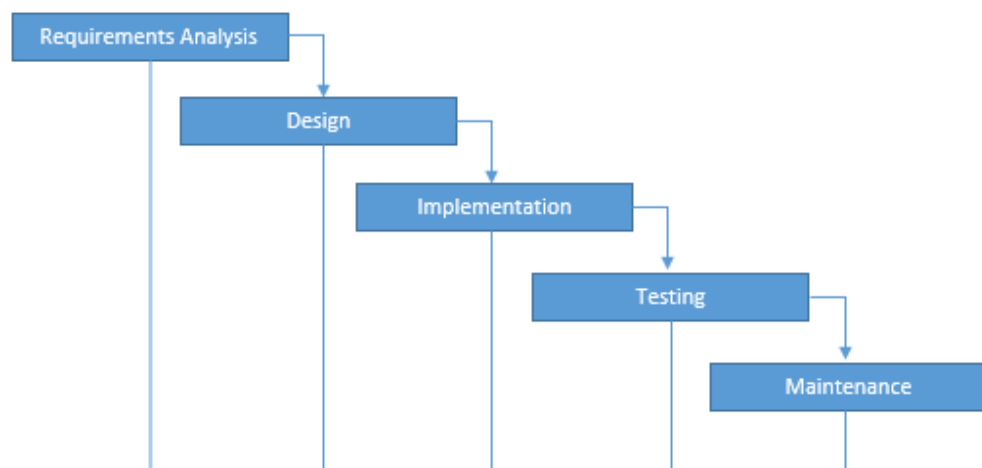
1.4 Batasan Masalah

Berikut ini merupakan batasan masalah dari proyek akhir ini:

- a. Metode pengembangan sistem adalah metode SDLC Waterfall sampai dengan tahap pengujian.
- b. Tidak menangani penjualan secara kredit.
- c. Tidak menangani retur penjualan.
- d. Metode yang dilakukan dalam proses pencatatan penjualan merupakan metode perpetual.
- e. Tidak menangani diskon penjualan.
- f. Metode pengujian yang dilakukan hanya menggunakan metode *Black Box Testing*.
- g. Tidak mengakomodir gagal pengiriman pada penjualan online.
- h. Tidak ada deskripsi produk pada penjualan online.
- i. Pembayaran penjualan online hanya menggunakan via transfer antar bank.
- j. Perancangan dan implementasi basis data dilakukan secara kelompok, sehingga terdapat bagian-bagian yang beririsan dengan anggota kelompok lainnya.
- k. Aplikasi ini hanya meliputi proses dari aktivitas penjualan, pembayaran beban, dan perubahan modal pada studi kasus, sedangkan untuk aktivitas lainnya ditangani oleh anggota kelompok lainnya.
- l. Fitur master data barang, kategori barang, dan akun pada aplikasi ini beririsan dengan anggota kelompok lainnya.

1.5 Metode Pengerjaan

Pada proyek akhir ini, metode pengembangan yang dilakukan menggunakan metode *System Development Life Cycle* (SDLC) yang berfungsi menggambarkan tahapan-tahapan utama dalam pengembangan sistem perangkat lunak. SDLC memiliki beberapa model, dalam pengerjaan proyek akhir ini model SDLC yang digunakan yaitu model *waterfall*. Secara umum tahapan dalam model air terjun (*waterfall*) meliputi tahap analisis, desain, implementasi, pengujian, dan pemeliharaan. Berikut ini gambar dari model air terjun (*waterfall*) [1].



Gambar 1-1
Metode *Waterfall*

Berikut ini merupakan penjelasan dari setiap tahapan pada metode *waterfall*:

a. *Requirements Analysis*

Pada tahap ini dilakukan analisis dengan melihat dan mengumpulkan data-data *real* yang ada di lapangan. Data tersebut nantinya akan menjadi inputan pada aplikasi. Tahap ini dilakukan untuk mengetahui kebutuhan dari perangkat lunak yang akan dirancang agar aplikasi yang dibuat sesuai dengan kebutuhan user [1]. Berikut beberapa teknik yang dilakukan pada tahap ini:

1. Wawancara

Pada teknik wawancara penulis menyiapkan list pertanyaan yang dibutuhkan. Lalu penulis membuat janji bertemu dengan narasumber. Setelah itu penulis melakukan

pertemuan dan melakukan kegiatan tanya jawab dengan pengelola Bandung *Clothing Corporation*.

2. Observasi

Pada teknik ini penulis mengunjungi Bandung *Clothing Corporation* secara langsung. Penulis juga melakukan pengumpulan data dan informasi serta mengamati proses bisnis yang berlangsung pada perusahaan.

3. Studi Litelatur

Teknik ini dilakukan dengan cara mencari referensi dan membandingkan teori yang berhubungan dengan Proyek Akhir. Referensi dapat berupa proyek akhir maupun jurnal yang telah dibuat dan berhubungan dengan Proyek Akhir.

b. *Design*

Pada tahap ini dilakukan desain aplikasi berdasarkan informasi dan data yang telah didapatkan pada tahap sebelumnya. Dalam tahap ini dilakukan pemodelan aplikasi yang berorientasi objek dengan menggunakan Unified Modeling Language (UML) yang terdiri dari *Use Case Diagram* untuk merancang interaksi aktor (pengguna) dengan sistem, *Activity Diagram* untuk menggambarkan alur aktivitas pada sistem, *Class Diagram* untuk mendeskripsikan kelas-kelas yang ada di dalam sistem, dan *Sequential Diagram* untuk menggambarkan interaksi antar objek. Serta merancang basis data dengan menggunakan *Entity Relationship Diagram* (E-RD).

c. *Implementation*

Pada tahap ini desain aplikasi yang telah dibuat sebelumnya akan diimplementasikan kedalam pembuatan sistem yang dilakukan melalui proses *coding* (pengkodean). Bahasa pemrograman yang digunakan dalam pembuatan aplikasi proyek akhir ini adalah PHP dengan menggunakan framework *Codeigniter* (CI) serta menggunakan basis data *MySQL* sebagai penyimpanan data.

d. *Testing*

Pada tahap ini dilakukan pengujian pada aplikasi yang telah dibuat. Adapun metode pengujian yang digunakan pada tahap ini adalah dengan menggunakan metode *black box testing*.

1.6 Jadwal Pengerjaan

Berikut ini merupakan rencana dan penjadwalan kerja dalam menyusun laporan proyek akhir dan membangun aplikasi Pengelolaan Transaksi Penjualan Tunai Dengan Metode Pencatatan Perpetual Pada Perusahaan Dagang:

Tabel 1-1
Jadwal Pengerjaan

Kegiatan	2020				2021					
	Sept	Okt	Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun
Requirements Analysis										
Design										
Implementation										
Testing										