

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Wedding organizer adalah jasa yang membantu dalam persiapan dan pelaksanaan acara pernikahan. Bagi beberapa orang yang belum berpengalaman, tidak punya cukup waktu, tenaga, dan anggota keluarga untuk membantu dalam persiapan dan pelaksanaan acara pernikahan, maka membutuhkan jasa untuk melakukan segala aktifitas dan penyedia fasilitas dengan baik dengan menggunakan jasa WO (*Wedding Organizer*). Di tangan *wedding organizer* ini pemangku hajat tidak perlu kesulitan dalam persiapan pernikahan mulai dari pembentukan panitia hingga pelaksanaan acara selesai. Jasa ini juga memberikan informasi mengenai berbagai hal yang berhubungan dengan acara pernikahan mulai dari konsep pernikahan, tata rias, koordinasi dekorasi dan hiburan.

Indah *Wedding Organizer* adalah usaha yang dirintis oleh Almarhumah Mufrida Gafar pada tahun 2014 yang awalnya berupa salon kemudian berkembang menjadi pelaminan dan dilanjutkan menjadi jasa *wedding* yang ruang lingkungannya lebih luas dan memuaskan pelanggan yang tidak punya banyak waktu untuk mencari-cari paket pernikahan. Indah *Wedding Organizer* beralamat di Jl. Dr. Soetomo Gang Gadih Rantih No. 46 B Kelurahan Simpang Haru, Kecamatan Padang Timur, Kota Padang, Kode Pos 25123. Usaha ini sekarang dirilis oleh Indah Try Indaria.

Indah *Wedding Organizer* ini bergerak dalam bidang penyewaan yang berkaitan dengan pernikahan. Di perusahaan ini transaksi yang dilakukan saat pembayaran dari customer ke WO ada 3 tahap. Tahap pertama yaitu tahap pembayaran DP sebanyak 10% yang dibayar disaat *customer* sudah *deal* dan ingin menggunakan jasa *wedding organizer* ini pada tahap ini WO akan mengeluarkan surat bukti kontrak kerjasama antara kedua belah pihak, tahap kedua yaitu pembayaran sebanyak 40% yang dilakukan H-1 bulan pernikahan, dan tahap yang ketiga atau tahap pelunasan sebesar 50% dilakukan pada saat H+1 hari pernikahan.

Indah *Wedding Organizer* merupakan salah satu jasa pernikahan yang memiliki kendala dalam pencatatan pengelolaan piutang karena di perusahaan ini masih menggunakan cara manual dalam melakukan pencatatannya. Sehingga, sistem serta prosedur yang berjalan saat ini memungkinkan terjadinya banyak kesalahan seperti membuat ketidakakuratan data, adanya *customer* yang tidak melakukan pembayaran pada termin 3, keliru dalam melakukan perhitungan dan kadang pemilik lupa mencatat transaksi kedalam buku. Akibatnya pemilik bisa mengalami kerugian jika ada kesalahan dalam melakukan pencatatan. Maka dari itu perusahaan ingin mengantisipasi permasalahan tersebut. Perusahaan perlu memiliki pencatatan atas transaksi yang terjadi secara akurat dan mengetahui berapa nilai piutang beserta analisis umur piutang. Analisis umur piutang sendiri merupakan suatu laporan yang digunakan untuk menghitung umur batas penagihan sehingga dalam pelunasan piutang dapat diketahui mana yang sudah jatuh tempo dan mana yang menunggak sehingga perputaran suatu piutang dapat diketahui dan dianalisa. Dengan dibuatnya aplikasi berbasis web dapat membantu dalam melakukan pencatatan pengelolaan keuangan terutama pada pengelolaan piutang pernikahan oleh *customer*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada uraian latar belakang, dalam proyek akhir ini masalah yang diangkat adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana membangun sistem untuk pengelolaan piutang pada pembayaran customer ke *wedding organizer*?
2. Bagaimana membangun sistem pada termin pembayaran piutang *customer*?
3. Bagaimana sistem menampilkan laporan pembayaran piutang *customer*?
4. Bagaimana sistem menampilkan analisa umur piutang?

1.3 Tujuan

Tujuan dari Proyek Akhir ini adalah membangun sebuah Aplikasi yang memiliki:

1. Membangun sebuah sistem untuk pengelolaan piutang pada pembayaran customer ke *wedding organizer*.
2. Membangun sebuah sistem pada termin pembayaran piutang *customer*.
3. Menghasilkan laporan pembayaran piutang *customer*.
4. Menghasilkan tabel analisis umur piutang.

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan tujuan diatas, maka batasan masalah dapat ditentukan sebagai berikut:

1. Sistem yang dibuat dapat membantu dalam melakukan pengelolaan piutang pada pembayaran *customer* ke *wedding organizer*.
2. Tabel analisis umur piutang di *cutoff* per 31 Desember.
3. Pembayaran memiliki 3 termin: termin 1 DP 10% dibayarkan saat *customer* melakukan pemesanan, termin 2 40% dibayarkan h-1 bulan acara pernikahan, dan termin 3 50% dibayarkan h+1 hari acara pernikahan.
4. Laporan Pembayaran Piutang dicatat saat semua pembayaran sudah lunas.
5. Aplikasi ini belum memiliki *invoice*.

1.5 Metode Pengerjaan

Adapun metode atau teknik pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut.

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

1. Metode Wawancara

Sebuah metode pengumpulan data yang dilakukan secara langsung dengan interviewer pada tempat studi kasus agar memperoleh data yang relevan. Wawancara dilakukan tidak terlalu formal sehingga informasi yang didapatkan cukup mendalam. Interviewer pada metode wawancara ini adalah pemilik Indah *Wedding Organizer*. Wawancara dilakukan sabtu, 03 Oktober 2020 pukul 09.00 WIB bertempat di Indah *Wedding Organizer*.

2. Metode Observasi

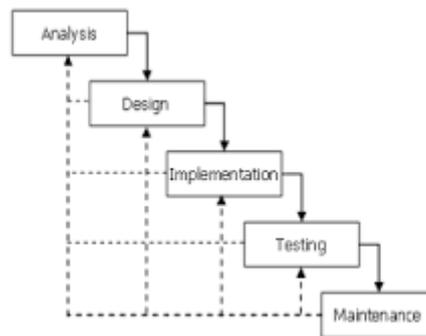
Metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan atau survey secara langsung pada studi kasus yang diamati. Metode observasi ini dilakukan agar dapat mengetahui kondisi objek observasi terkait proses bisnis pada topik yang diusul penulis, yang ada pada Indah *Wedding Organizer*.

3. Studi Literatur

Metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengumpulan referensi dan buku maupun penelitian terdahulu yang berhubungan dengan proyek akhir, untuk memperoleh informasi yang kuat sehingga bisa menjadi landasan dalam pembuatan proyek akhir. Dibutikan dengan membandingkan beberapa judul PA atau jurnal.

1.5.2 Metode Pengerjaan Aplikasi

Pada proyek akhir ini metodologi yang digunakan adalah *Software Development Life Cycle* (SDLC) dengan model *Waterfall*. SDLC memiliki beberapa model dalam penerapan tahap proses, diantaranya metode *Waterfall*. Model *Waterfall* menyediakan alur perangkat lunak secara sekuensial atau turun dimulai dari analisis kebutuhan, desain sistem, pembuatan program, pengujian, dan maintenance. (AS & Shalahudin, 2014)



Gambar 1-1

Metode Waterfall

1. Analisis Kebutuhan

Pada tahapan analisis kebutuhan merupakan penetapan fitur, tujuan, dan kendala dengan melakukan komunikasi dengan pengguna. Hal ini dilakukan untuk menentukan spesifikasi sistem.

2. Desain

Pada tahap ini merupakan proses multi langkah membuat rancangan atau desain untuk membentuk arsitektur sistem berdasarkan persyaratan tertentu. Identifikasi dan penggambaran hubungan dan abstraksi sistem perangkat lunak dilakukan pada tahap ini.

3. Pembuatan Kode Program

Pada tahap pembuatan program dilakukan menggunakan pemrograman Framework CodeIgniter yang merupakan bahasa pemrograman PHP dengan menggunakan metode Model, View, Controller. MySQL digunakan dalam pengelolaan basis data untuk mendukung pembuatan aplikasi.

4. Pengujian

Pada tahap pengujian focus pada perangkat lunak secara segi logic dan fungsional dan memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Hal yang dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (*error*) dan memastikan hasil sesuai dengan yang diinginkan. Proses pengujian ini dilakukan dengan pengujian aplikasi, *BlackBox*

Testing (BBT). Jenis pengujian lain yang digunakan yaitu *User Acceptance Test* yaitu pengujian perangkat lunak dilakukan ditempat pengguna aplikasi.

5. Implementasi

Tahap ini dilakukan dengan menjalankan sistem yang dibuat. Implementasi dari program yang telah didesain dan dibuat mencakup pemakaian program dan perbaikan atas sistem.

6. Maintenance

Sistem akan diinstal dan digunakan pada tahap ini termasuk memperbaiki *error* dan pengembangan sistem

1.6 Jadwal Pengerjaan

Jadwal pengerjaan dalam menyusun Proyek Akhir ini dapat dilihat pada tabel 1-1 dibawah ini.

Table 1-1

Jadwal Pengerjaan

Kegiatan	September 2020				Oktober 2020				November 2020				Desember 2020				Januari 2021				Februari 2021				Maret 2021				April 2021				Mei 2021				Juni 2021			
	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	1	2	3	4
Analisis Kebutuhan	■	■	■	■																																				
Desain Sistem					■	■	■	■	■	■	■	■																												
Pembuatan Kode Program													■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Pengujian																																								
Pelaporan																																								