

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Batik Lasem Pusaka Beruang merupakan salah satu usaha batik yang berada di kawasan Kota Lasem yang merupakan salah satu daerah penghasil batik pesisir yang ada di daerah pantai utara. Santoso Hartono (44) adalah salah satu dari sedikit pewaris pembatik dari Lasem, yang mau menekuni dan melestarikan batik Lasem. Dalam perkembangannya, industri batik Pusaka Beruang dapat dibagi menjadi tiga tahapan. Tahapan yang pertama yaitu cikal bakal berdirinya batik Pusaka Beruang dari tahun 1965, Tahapan kedua yaitu kondisi dimana industri batik Pusaka beruang sempat mengalami mati suri dari tahun 1990 dan Tahapan ketiga yaitu industri batik Pusaka Beruang kembali mencapai kembali masa kejayaannya dari tahun 2005.

Pembutan batik lasem diawali dengan perusahaan memesan barang dari beberapa vendor seperti vendor kain, vendor malam, dan vendor bahan pewarna. Pembelian bahan ini dilakukan secara kredit maupun tunai. Perusahaan batik lasem menggunakan bahan baku seperti kain, malam, dan bahan pewarna. Pembelian bahan baku dipesan melalui vendor-vendor yang sudah menjadi langganan dari perusahaan. Pembelian bahan baku dapat dilakukan baik secara tunai maupun secara kredit, pembelian secara kredit akan menimbulkan saldo utang bagi perusahaan. Pencatatan utang dilakukan setiap kali terjadi pembelian secara kredit dan pembayaran dibayarkan oleh perusahaan sekitar tiga puluh hari setelah transaksi pembelian sehingga perusahaan perusahaan tidak mendapatkan diskon atau potongan pembelian. Persediaan bahan baku untuk proses produksi juga sering terjadi tumpang tindih stock yang ada digudang karena tidak adanya pencatatan bahan baku yang habis ataupun masih digudang. Menyebabkan perusahaan terus membeli bahan baku baru lagi untuk produksi hal ini menyebabkan pengeluaran modal yang tidak efektif yang menyebabkan utang perusahaan terus bertambah. Dalam melakukan proses pembelian persediaan bahan baku untuk produksi,

Pembelian bahan baku terus dilakukan meskipun jumlah masih mencukupi untuk beberapa kali proses produksi.

Perusahaan batik lasem memproduksi beberapa jenis batik tulis, yang pertama jenis batik tulis berdasarkan dari kain yang digunakan ada kain dengan kualitas standart dan kain dengan kualitas premium. Yang kedua merupakan jenis batik tulis berdasarkan coraknya, corak disini meliputi dari segi warna dan motif batik. Dikarenakan ada perbedaan diantara batik yang di produksi tersebut perusahaan tidak dapat memperkirakan stock barang yang tersedia. Barang produksi lama dan barang produksi baru akan bercampur menjadi satu didalam gudang. Lalu, perusahaan tetap memproduksi semua jenis batik meskipun stock jenis batik tersebut masih sangat banyak menyebabkan penumpukan persediaan barang dagang.

Perusahaan batik tulis lasem belum pernah melakakukan pembukuan laporan keuangannya sejak perusahaan ini berdiri sampai saat ini, sehingga membuat pemilik tidak mengetahui bagaimana profitabilitas didalam perusahaannya. Dikarenakan tidak adanya pembukuan keuangan catatan piutangnya tertulis pada nota penjualan yang ada, hal ini membuat banyak piutang yang tak tertagih. semua data transaksi untuk operasional dan produksi hanya tertulis didalam nota tanpa ada rekapan data spesifik untuk semua transaksi yang berada dalam perusahaan batik tulis lasem. Maka dari itu perlu adanya integritas semua data akuntansi yang ada di perusahaan utamanya persediaan bahan baku agar perusahaan dapat melaksanakan kegiatan usahanya dengan efektif dan efisien sesuai dengan kebutuhan dan mencapai laba yang maksimal.

1.2 Rumusan Masalah

Adapaun Rumusan Masalah yang terdapat didalam Perusahaan Batik Lasem :

1. Bagaimana membuat aplikasi yang dapat meminimalisasi biaya pemesanan bahan baku dengan *Re-order point*, *Lead Time*, *Safety Stock* ?
2. Bagaimana membuat aplikasi yang dapat menganalisis kebutuhan bahan baku untuk produksi dengan metode EOQ?
3. Bagaimana Membuat aplikasi yang dapat menangani pembelian bahan baku baik secara tunai maupun kredit?
4. Bagaimana membuat catatan keuangan perusahaan?

1.3 Tujuan

Adapun tujuan berdasarkan rumusan masalah :

1. Aplikasi mampu menghitung *Reorder point*, *Lead Time*, *Safety Stock* untuk meminimalisasi biaya pemesanan.
2. Aplikasi mampu menganalisis kebutuhan persediaan bahan baku untuk produksi menggunakan metode EOQ.
3. Aplikasi mampu mengelola transaksi pembelian bahan baku secara tunai maupun kredit.
4. Aplikasi mampu menghasilkan catatan keuangan berupa kartu stock, jurnal umum, buku besar.

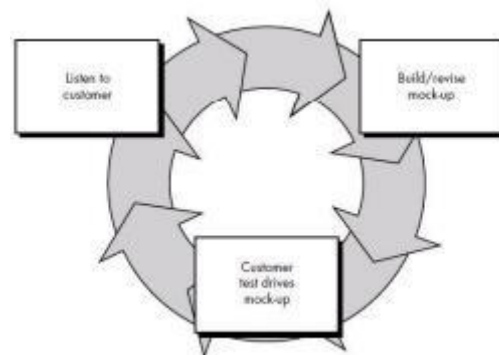
1.4 Batasan Masalah

Adapaun Rumusan Masalah yang terdapat didalam Perusahaan Batik Lasem :

1. Aplikasi terintegrasi dengan anggota kelompok yang lain yang membahas mengenai harga pokok produksi menggunakan metode ABC Costing.
2. Aplikasi hanya mampu menghitung *Reorder point*, *Lead Time*, *Safety Stock* untuk meminimalisasi biaya pemesanan
3. Aplikasi hanya mampu melakukan analisis kebutuhan persediaan menggunakan metode EOQ
4. Aplikasi ini tidak menangani pembelian bahan baku dengan diskon.
5. Catatan keuangan yang dihasilkan hanya kartu stock, jurnal umum, buku besar dan laporan pembelian.

1.5 Metode Pengerjaan

Metode yang digunakan dalam pengerjaan proyek akhir ini adalah metode *Software Development Life Cycle (SDLC)* dengan menggunakan metode prototype sebagai model pengembangan dalam membangun aplikasi ini. *Software Development Life Cycle (SDLC)* adalah proses mengembangkan atau mengubah suatu sistem perangkat lunak dengan menggunakan model-model dan metodologi yang digunakan orang untuk mengembangkan sistem-sistem perangkat lunak sebelumnya. Dalam pengerjaan proyek akhir ini menerapkan tahapan-tahapan model Prototipe atau *Prototyping model*. Model prototipe adalah model yang menggambarkan setiap desain proses sesuai dengan kebutuhan yang diinginkan user secara lebih detail dalam membangun software. Dimulai dari tahap identifikasi kebutuhan user, pembangunan/pengembangan prototype sistem, dan perbaikan prototype untuk menghasilkan kebutuhan user yang lebih baik.



Gambar 1-1
Metode Prototype

a. Listen to Costumer

Listen to Costumer atau mendengarkan kebutuhan pelanggan merupakan tahap yang dilakukan dengan cara wawancara, mengidentifikasi kebutuhankebutuhan yang diperlukan pelanggan untuk mendukung aktivitas organisasi. Wawancara dilakukan dengan bapak Santoso Hartono mengenai perusahaan batik tulis lasem pusaka beruang. Berdasarkan hasil wawancara tersebut, dilakukan analisis kebutuhan user sesuai dengan proses bisnis yang berjalan.

b. Built or Revise Mock-up

Built or Revise Mock-up atau membangun/memperbaiki prototype merupakan tahap dimana proses penggambaran sistem sesuai dengan kebutuhan user melalui *flowchart* alur proses bisnis dilakukan. Perancangan sistem menggunakan metode berorientasi objek yaitu *Unified Modeling Language* (UML). Perancangan tabel pada basis data melalui penggambaran *Entity Relationship Diagram* (ERD), serta mockup sebagai model desain yang digunakan untuk evaluasi desain sesuai keinginan user. Pembuatan aplikasi dengan menggunakan bahasa pemrograman *Hypertext Preprocessor* (PHP) 6 *framework codeigniter* serta penyimpanan basis data menggunakan database *MySQL*.

c. *Customer Test Drives Mock-up*

Customer Test Drives Mock-up atau pelanggan melakukan uji coba prototipe merupakan tahap pengujian fungsionalitas program yang telah dibuat untuk mengetahui kesalahan yang terdapat pada aplikasi dan melihat apakah output sesuai dengan masukkan data. Pengujian program akan dilakukan dengan menggunakan metode *Black Box Testing*. Implementasi program yang telah diuji siap digunakan oleh user setelah memastikan aplikasi dapat berjalan dengan baik[1].

1.6 Jadwal Pengerjaan

Berikut adalah jadwal pengerjaan proyek akhir ini

Tabel 1-1
Jadwal Pengerjaan

Kegiatan	2020												2021																																			
	September				Oktober				November				Desember				Januari				Februari				Maret				April				Mei				Juni				Juli							
	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	1	2	3	4				
Analisis	■	■	■	■																																												
Perancangan					■	■	■	■	■	■	■	■																																				
Pengkodean													■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■								
Pengujian																																									■	■	■	■				