

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangannya teknologi komputer yang canggih sebagai pengelola data, sistem informasi merupakan sebuah alternatif yang tepat dibutuhkan untuk seseorang yang memiliki usaha maupun bisnis. Pemanfaatan perkembangan informasi secara maksimal yang berguna untuk mendorong kemajuan banyak organisasi termasuk usaha Mini market. Mini Market sebuah bentuk suatu usaha yang di dalamnya ada siklus jual beli barang yang memiliki tanggung jawab yang sangat besar, agar berdampak pada berlangsungnya pengawasan dari sistem yang tepat. Aplikasi penjualan secara umum merupakan sebuah *system* yang mungkin biasanya di adakan untuk transaksi, didalamnya yang terdapat pemakaian mesin kasir. Dalam konteks ini, sebuah mesin kasir tidak dapat berfungsi secara mandiri tetapi harus dilengkapi dengan perangkat lunak penunjang serta perangkat lainnya. Aplikasi ini bukan cuman melakukan tugas transaksi jual beli, tapi juga mampu melakukan didalamnya terintegrasi pada perhitungan di akuntansi manajemen barang.

Mini Market Almahbub merupakan usaha dagang yang bergerak di bidang perdagangan dan telah berdiri sejak tahun 2013. Lokasinya berada di Jalan Bratayuda No.1874, Kecamatan Garut Kota, Kabupaten Garut. Mini Market Almahbub menyediakan berbagai jenis barang, seperti sembako, makanan ringan, minuman, perlengkapan rumah tangga, dan lain-lain. Sayangnya, masih dilakukan secara manual menggunakan buku dalam pencatatan penjualan dan pembelian. Keterbatasan ini menyebabkan bagian keuangan seringkali lupa mencatat transaksi yang telah dilakukan, sehingga muncul potensi *human error*. Kelemahan penggunaan buku manual dalam pencatatan transaksi juga membuat Mini Market Almahbub menghabiskan banyak waktu untuk proses pencatatan. Oleh karena itu, perlu adanya pembaruan dalam sistem pencatatan agar lebih efisien dan mengurangi risiko kesalahan.

Berdasarkan pengamatan saat melakukan observasi di Mini Market Almahbub, masih menghadapi kendala terkait metode pencatatan manual yang menggunakan kertas untuk mencatat seluruh proses yang terkait dengan penjualan dan pembelian, dan perhitungan sisa stok barang digudang. Permasalahan ini disebabkan oleh kurangnya pengelolaan yang matang dan terstruktur. Kelalaian ini berpotensi terjadinya kesalahan dalam pencatatan, terutama akibat kurangnya pemahaman pada harga barang beli yang akan dijual kembali. Akibatnya harga jual yang tidak memperhitungkan keuntungan dengan baik akan menimbulkan kesalahan dalam harga penjualan.

Berdasarkan informasi di atas, diperlukan sistem yang dapat membantu mengelola pencatatan penjualan dan pembelian, mulai dari mendata barang atas pembelian hingga barang yang sudah terjual. Sistem ini juga dapat membandingkan setiap pembelian yang sudah dilakukan, serta mengatur harga jual yang lebih efektif. Demikian semua proses pembelian dan penjualan dapat terkontrol dengan baik. Mini Market Almahbub membutuhkan solusi modern, seperti aplikasi berbasis *web*. Aplikasi ini dapat mempermudah pegawai dalam melakukan pencatatan barang masuk dan keluar, sehingga proses pencatatan menjadi lebih efisien. Bukan hanya itu, aplikasi berbasis *web* ini dapat memungkinkan perusahaan untuk dengan mudah melacak jumlah pembelian dan penjualan dapat mengecek menjadi *real-time*, memberikan pemahaman menjadi lebih baik tentang performa bisnis.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang masalah yang telah disampaikan, rumusan masalah yang muncul adalah sebagai berikut.

- a. Bagaimana mengelola pencatatan penjualan tunai di Mini Market Almahbub?
- b. Bagaimana mengelola pencatatan pembelian tunai di Mini Market Almahbub?
- c. Bagaimana mengelola list stok barang di Mini Market Almahbub?

- d. Bagaimana menghasilkan jurnal umum, buku besar, laporan pembelian dan laporan penjualan?

1.3 Tujuan

Berdasarkan penjelasan latar belakang maka teridentifikasi masalah, maka tujuan dari proyek akhir ini sebagai berikut.

- a. Membangun aplikasi berbasis *web* untuk menangani penjualan barang pada Mini Market Almahbub,
- b. Membangun aplikasi berbasis *web* untuk menangani pembelian barang pada Mini Market Almahbub,
- c. Membangun aplikasi berbasis *web* untuk menangani list stok barang pada Mini Market Almahbub,
- d. Membangun aplikasi berbasis *web* yang menghasilkan jurnal umum, buku besar, laporan pembelian dan laporan penjualan.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dapat berisi:

1. Aplikasi ini tidak menangani retur pembelian maupun retur penjualan.
2. Aplikasi ini tidak menangani pajak.
3. Laporan yang dihasilkan dibuat secara otomatis pada saat terjadinya transaksi disimpan.
4. Aplikasi ini tidak bisa mengubah harga jual dan harga pembelian.
5. Aplikasi ini hanya digunakan oleh pemilik.

1.5 Metode Pengerjaan

Metode yang dipakai dalam perancangan dan pembuatan aplikasi ini merupakan metode *System Development Life Cycle* (SDLC) dengan penerapan model

pengembangan waterfall untuk membangun aplikasi ini. Proyek ini dimulai dari tahap analisis kebutuhan, perancangan sistem, pengkodean program, dan pengujian.

1. Analisis Kebutuhan

Proses penyusunan kebutuhan dapat dilakukan secara mendalam untuk perangkat lunak supaya bisa dipahami oleh pengguna nantinya. Dalam tahap ini menjadikan langkah awal yang penting karena berhubungan dengan proses pengumpulan informasi mengenai kebutuhan dan preferensi pengguna [1]. kebutuhan yang diperlukan dikumpulkan melalui wawancara dengan pemilik Toko Almahbub.

2. Desain Sistem/Perancangan

Tahap ini bertujuan untuk memberikan sketsa tentang rancangan sistem yang akan dibangun, yang akan menghasilkan sebuah desain. Dalam pembuatan desain membutuhkan rancangan perangkat lunak yang diprediksi untuk memenuhi kebutuhan sebelum *coding* dimulai [1]. Proses ini berpusat pada perancangan di struktur data, penggambaran perangkat lunak, penampilan antarmuka, serta detail prosedur seperti algoritma [1]. Perancangan mencakup penggunaan *Entity Relationship Diagram*, *Use Case*, *Business Process Model and Notation (BPMN)*, dan pembuatan Mockup.

3. Penulisan Kode Program/Pengodean

Tahap ini bertujuan untuk membuat kode atau melakukan proses pengkodean seperti pada desain sistem yang sudah dibuat sebelumnya[1]. Pada tahap ini pengerjaan pembuatan perangkat lunak dilakukan, di mana penggunaan komputer akan dimaksimalkan [1]. Aplikasi yang bakalan dibuat dengan berbasis *web* menggunakan *framework Laravel* dan menggunakan basis data MySQL.

4. Pengujian

Tahap pengujian merupakan final dalam pembuatan perangkat lunak atau sistem [1]. Pengujian bertujuan untuk memastikan bahwa seluruh bagian

aplikasi telah diuji dengan baik, sehingga dapat mengurangi kesalahan yang mungkin terdapat pada aplikasi [1]. Pengujian terhadap aplikasi dilakukan dengan memanfaatkan metode *Black Box Testing*.

1.6 Jadwal Pengerjaan

Berikut ini merupakan tabel 1-1 jadwal pengerjaan aplikasi untuk digunakan pada pembelian dan penjualan barang yang bertempat Toko Almahbub Garut.

Tabel 1- 1 Jawal Pengerjaan

Kegiatan	2023												2024																															
	Sept				Oct				Nov				Des				Jan				Feb				Mar				Apr				Mei				Jun							
	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				
<i>Perencanaan</i>																																												
<i>Perancangan</i>																																												
<i>Pengkodean</i>																																												
<i>Pengujian</i>																																												