

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Secara umum, tujuan didirikan suatu bisnis adalah untuk memperoleh keuntungan [1]. Karena keberhasilan dalam memperoleh keuntungan akan berdampak pada kelangsungan usaha [2]. Untuk mencapai tujuan tersebut, suatu bisnis diharapkan memiliki sistem pengendalian persediaan bahan dan pengeluaran yang efisien, guna mencapai tujuan didirikannya bisnis tersebut [1]. Pengendalian persediaan dilakukan untuk memastikan kebutuhan terpenuhi dan menjaga kelancaran proses produksi dengan biaya yang ekonomis [2]. Salah satu aspek krusial dalam pengelolaan bisnis produksi adalah dengan melakukan perhitungan biaya produksi per pesanan. Dalam suatu usaha, pencatatan dan pelaporan akuntansi keuangan juga sangat penting dilakukan guna dapat meminimalkan kesalahan perhitungan, sehingga informasi yang dihasilkan akan akurat [3]. Pencatatan juga penting dilakukan agar dapat memprediksi seberapa besar biaya yang dikeluarkan dan kerugian yang ditanggung, sehingga pelaku usaha dapat mencapai keuntungan yang signifikan. Oleh karena itu, penting bagi pelaku usaha untuk melakukan pencatatan dan pengelolaan pembelian persediaan bahan baku dan juga melakukan pengelolaan data produksi, karena hal ini dapat mempermudah pelaku usaha dalam memperkirakan kuantitas produk yang akan dibuat seiring dengan kebutuhan bahan baku yang tersedia.

Dapur Cabita merupakan UMKM yang beroperasi di Palembang, Sumatera Selatan tepatnya berlokasi di Jl. Ekor Kuning No 1. UMKM ini dikelola oleh Ibu Diah Mardiyah Hayati yang dikenal oleh masyarakat sekitar melalui penjualan produk-produk makanan dan minuman yang sangat menarik seperti kue sus, risol mayo, minuman ximilu, dan lain sebagainya. UMKM ini beroperasi ketika sudah menerima pesanan dari masyarakat sekitar maupun pelanggan yang dikenal oleh pemilik. Selain itu, menu-menu yang diproduksi oleh pemilik juga berdasarkan permintaan dari pelanggan. Seiring berjalannya waktu UMKM ini akhirnya memiliki 1 pegawai untuk membantu dalam proses pembuatan produknya untuk memudahkan dan

mengefisienkan waktu dalam penjualan. Ibu Diah selaku pemilik juga sering mengikuti pelatihan *marketing* untuk meningkatkan keahliannya dalam berjualan dan sering kali berbagi ilmu dengan para UMKM yang ada di wilayah Palembang untuk dapat meningkatkan ilmu serta inovasi dalam berjualan.

Proses pembelian bahan dan produksi yang dilakukan oleh Dapur Cabita dimulai dengan menerima permintaan produk dari pelanggan. Selanjutnya, pemilik Dapur Cabita menentukan bahan-bahan yang diperlukan untuk memproduksi pesanan tersebut. Setelah itu, pemilik Dapur Cabita melakukan pemesanan kepada *supplier* bahan yang telah menjadi langganan untuk membeli bahan-bahan tersebut. Pembelian bahan dapat dilakukan secara langsung atau melalui kontak telepon. Pembayaran untuk transaksi ini umumnya dilakukan secara tunai. Setelah bahan-bahan diperoleh, pemilik dapat melanjutkan kegiatan produksi.

Namun, dalam operasional UMKM tersebut masih menggunakan pencatatan manual menggunakan buku atau kertas untuk transaksi pembelian bahan baku, pengelolaan persediaan, dan data produksi. Metode ini rentan terhadap kesalahan dan kurang akurat. Oleh karena itu, untuk mengatasi permasalahan tersebut, penulis bertujuan untuk membuat aplikasi berbasis *web* yang mencakup fungsionalitas mulai dari pengelolaan pembelian bahan baku, integrasi bahan baku ke dalam persediaan, hingga masuk ke dalam proses produksi yang mencakup pengelolaan biaya produksi per pesanan hingga tahap barang jadi. Tidak hanya itu, penulis akan mengintegrasikan transaksi dengan jurnal umum, buku besar, serta laporan pembelian. Dengan demikian, aplikasi ini diharapkan dapat membantu pemilik UMKM dalam membuat laporan keuangan yang akurat untuk kemajuan usahanya. Dalam melakukan penyelesaian proyek akhir ini, penulis akan menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan *framework Laravel* serta MySQL sebagai pengelolaan data.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diperoleh rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana membuat aplikasi pengelolaan pembelian bahan baku dan bahan penolong pada UMKM Dapur Cabita?
2. Bagaimana membuat aplikasi pengelolaan biaya produksi per pesanan pada UMKM Dapur Cabita?
3. Bagaimana aplikasi dapat menampilkan jurnal umum dan buku besar?
4. Bagaimana aplikasi ini dapat memberikan sebuah laporan pembelian atas transaksi pembelian yang dilakukan pada UMKM Dapur Cabita?

1.3 Tujuan

Tujuan yang hendak dicapai dalam proyek akhir ini yaitu membuat aplikasi yang memiliki fungsi sebagai berikut:

1. Membuat aplikasi pengelolaan pembelian bahan baku dan bahan penolong pada UMKM Dapur Cabita.
2. Membuat aplikasi pengelolaan biaya produksi per pesanan pada UMKM Dapur Cabita.
3. Membuat aplikasi yang dapat menampilkan jurnal umum dan buku besar.
4. Membuat aplikasi yang dapat memberikan sebuah laporan pembelian pada UMKM Dapur Cabita.

1.4 Batasan Masalah

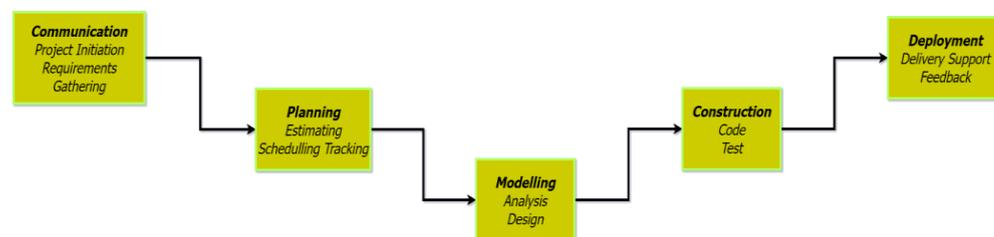
Adapun batasan masalah dalam pembuatan proyek akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi berfokus pada pengelolaan pembelian bahan baku dan bahan penolong pada UMKM Dapur Cabita.
2. Aplikasi berfokus pada pengelolaan biaya produksi per pesanan pada UMKM Dapur Cabita.
3. Aplikasi berfokus pada menampilkan jurnal umum dan buku besar.
4. Aplikasi berfokus pada laporan pembelian pada UMKM Dapur Cabita.

5. Aplikasi ini hanya terbatas pada pengelolaan pembelian bahan baku, bahan penolong, serta produksi. Pengelolaan transaksi penjualan akan ditangani oleh Muhammad Fadel Kurnia.
6. Pembuatan aplikasi akan berfokus pada operasi UMKM Dapur Cabita yang berlokasi di Jl. Ekor Kuning, Kec. Kalidoni, Kota Palembang, Sumatera Selatan.

1.5 Metode Pengerjaan

Metode pengerjaan perangkat lunak yang digunakan pada proyek akhir ini adalah metode SDLC (*System Development Life Cycle*). Pembangunan perangkat lunak harus mencakup dengan proses, metode, dan alat yang dibutuhkan. Salah satu metode yang digunakan untuk pengembangan perangkat lunak yaitu menggunakan *waterfall*. Metode ini terdiri dari beberapa tahapan, yaitu [4]:



Gambar 1-1 SDLC

Beberapa fase yang dilakukan pada metode *waterfall* [4] :

a) *Communication*

Communication merupakan langkah yang dilakukan untuk mengumpulkan data dengan melakukan pertemuan bersama klien, sekaligus menggali informasi tambahan melalui sumber-sumber seperti jurnal, artikel, dan internet.

b) *Planning*

Planning merupakan langkah lanjutan yang dilakukan setelah proses komunikasi. Pada tahap ini, akan dihasilkan dokumen persyaratan pengguna atau dapat disebut sebagai data yang terkait dengan keinginan pengguna dalam pembuatan perangkat lunak, termasuk rencana pelaksanaan yang akan diimplementasikan.

c) *Modelling*

Modelling merupakan langkah yang dilakukan untuk menerjemahkan persyaratan kebutuhan ke dalam perancangan perangkat lunak yang dapat diprediksi sebelum dilakukan *coding*. Proses ini berfokus pada perancangan struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antarmuka, dan rincian prosedural (algoritma). Tahapan ini akan menghasilkan dokumen yang disebut *software requirement*.

d) *Construction*

Construction merupakan proses pembuatan *coding*. Pengkodean atau coding merupakan terjemahan desain ke dalam bahasa yang dapat dikenali oleh komputer. *Programmer* akan menerjemahkan transaksi yang diminta oleh pengguna. Tahap ini merupakan tahap konkret dalam pengembangan perangkat lunak, di mana penggunaan komputer dimaksimalkan. Setelah melakukan pengkodean, dilakukan pengujian terhadap sistem yang telah dibuat. Tujuan pengujian adalah menemukan kesalahan-kesalahan dalam sistem tersebut untuk kemudian dapat diperbaiki.

e) *Deployment*

Deployment merupakan tahap terakhir dalam pengembangan sebuah perangkat lunak atau sistem. Setelah melalui tahap analisis, desain, dan pengkodean, sistem yang telah selesai akan digunakan oleh pengguna. Selanjutnya, perangkat lunak yang telah dibuat perlu menjalani pemeliharaan secara rutin.

1.6 Jadwal Pengerjaan

Berikut merupakan jadwal pengerjaan proyek akhir.

Tabel 1-1 Jadwal 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>Communication</i>																																												
<i>Planning</i>																																												
<i>Modelling</i>																																												
<i>Construction</i>																																												
<i>Deployment</i>																																												