



BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Koperasi merupakan badan usaha yang beranggotakan orang-orang atau badan hukum. Koperasi Citra Telekomunikasi Institut Teknologi (IT) Telkom Bandung merupakan sebuah unit usaha yang berada didalam kawasan Yayasan Pendidikan Telkom (YPT) tepatnya di Institut Teknologi Telkom. Koperasi Citra Telekomunikasi IT Telkom Bandung memiliki jenis usaha jasa dan perdagangan. Didalam koperasi ini terdapat beberapa divisi yang memiliki jenis usaha jasa maupun perdagangan. Divisi yang termasuk kedalam jenis usaha jasa yaitu simpan pinjam, klinik dan *cleaning service*, sedangkan divisi yang termasuk kedalam jenis usaha dagang yaitu perdagangan umum, *cathering* dan citra mart.

Masalah yang terdapat dalam Koperasi Citra Telekomunikasi IT Telkom Bandung jenis usaha dagang ini dapat didefinisikan dalam segi fungsionalitasnya. Fungsionalitas yang pertama yaitu pembelian, pada divisi perdagangan umum dan citra mart alur pembelian hampir sama, sedangkan pada divisi *cathering* alurnya berbeda karena pembelian dilakukan hanya berdasarkan pesanan sedangkan divisi yang lain dapat berdasarkan pesanan maupun batas minimal persediaan barang. Pelaporan pembelian tidak bisa menjadi satu laporan langsung, melainkan harus digabungkan manual yang kemudian dibuat laporan pembelian keseluruhan. Masalah yang kedua dari fungsionalitas penjualan, dimana masing-masing divisi memiliki alur penjualan yang berbeda dan memiliki sistem penjualan masing-masing kecuali divisi *cathering*. Sama halnya dengan laporan pembelian, laporan penjualan dari tiga divisi pun tidak bisa langsung dijadikan laporan penjualan tetapi harus digabungkan dahulu. Terlebih, laporan penjualan dari sistem yang ada di divisi citra mart tidak dapat menampilkan total semua penjualan dalam periode yang diharapkan. Masalah yang ketiga yaitu dari fungsionalitas persediaan, dimana dari ketiga divisi tersebut tidak dapat dilihat laporan aktivitas barang (keluar-masuk barang) dan perbandingan sisa barangnya dengan *stock opname*. Masalah yang keempat yaitu dari pelaporan laba rugi dari seluruh divisi perdagangan yang ada di



Koperasi Citra Telekomunikasi IT Telkom Bandung yang harus melalui perekapan pendapatan dan biaya-biaya dari masing-masing divisi yang kemudian diserahkan pada bagian *accounting* untuk dibuat laporannya. Tentunya hal ini membutuhkan waktu yang lama untuk menghasilkan laporan laba-rugi tersebut.

Dari masalah tersebut, solusi yang dapat ditawarkan yaitu dengan membuat aplikasi yang dapat menangani proses bisnis perdagangan di tiap divisi dengan satu *database* yang terintegrasi. Aplikasi yang dibangun nantinya dilakukan dengan pemodelan proses bisnis yang terpisah dalam suatu sistem yang terpolo MVC (*Model, View, Cotroller*). Konsep MVC yang ditawarkan akan memanfaatkan bahasa pemrograman PHP yang tersusun dalam *framework* khusus, yaitu *Symfony Framework*. Aplikasi yang akan dibangun ini berbasis web karena dengan berbasis web tidak perlu lagi meng-*install* aplikasi di tiap komputer di masing-masing divisi, cukup dengan *browser* dan koneksi intranet/internet, serta tidak harus terpaku pada sistem operasi dengan windows pada komputer yang tersedia. Sedangkan DBMS (*Database Management System*) yang digunakan adalah *MySql*.

Dengan memperhatikan masalah yang ada, serta dengan konsep-konsep yang akan diajukan untuk menjadi solusi, maka penulis hendak menyusun proyek akhir ini dengan judul "***Aplikasi Akuntansi Perdagangan Berbasis Web pada Divisi Perdagangan Umum, Cathering dan Citra Mart Koperasi Citra Telekomunikasi Institut Teknologi Telkom Bandung***".

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang diuraikan sebelumnya, masalah yang dapat dirumuskan sebagai berikut.

- a. Bagaimana pencatatan transaksi pembelian pada tiga divisi jenis usaha dagang yaitu perdagangan umum, citra mart, dan *cathering* ?
- b. Bagaimana pencatatan transaksi penjualan pada tiga divisi jenis usaha dagang?
- c. Bagaimana pencatatan aktivitas barang (keluar-masuk barang) pada tiga divisi jenis usaha dagang?
- d. Bagaimana pelaporan laba-rugi pada tiga divisi jenis usaha dagang tersebut?



1.3 Tujuan

Tujuan dari usulan proyek ini adalah sebagai berikut :

- a. Menangani pencatatan transaksi pembelian pada tiga divisi jenis usaha dagang yaitu divisi perdagangan umum, citra mart, dan *cathering*.
- b. Menangani pencatatan transaksi penjualan pada tiga divisi jenis usaha dagang.
- c. Menangani pencatatan aktivitas barang (keluar-masuk barang) pada tiga divisi jenis usaha dagang.
- d. Menangani pelaporan laba-rugi untuk tiga divisi jenis usaha dagang tersebut.

1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan aplikasi yang akan dibangun yaitu :

- a. Aplikasi ini tidak dapat menangani transaksi yang terkait dengan divisi jenis usaha jasa pada Koperasi Citra Telekomunikasi IT Telkom Bandung, seperti divisi simpan pinjam, divisi *cleaning service*, dan divisi klinik.
- b. Aplikasi ini hanya melaporkan satu laporan keuangan saja untuk tiga divisi jenis usaha dagang tersebut, yaitu laporan laba-rugi, tetapi tidak dapat melaporkan laporan keuangan yang lain seperti neraca, perubahan modal, dan arus kas.
- c. Metode pencatatan jurnal transaksi menggunakan metode periodik.
- d. Penentuan harga pokok penjualan dengan 10% dari harga beli.
- e. Aplikasi ini hanya menangani pajak pertambahan nilai (10%) pada setiap transaksi.
- f. Aplikasi ini tidak menangani PPH pasal 21 pada penggajian.
- g. Persediaan barang tidak menangani kartu persediaan seperti FIFO, LIFO maupun *Average*, melainkan hanya pengecekan aktivitas keluar masuk barang dan persediaan akhirnya.
- h. Tidak terdapat uang muka untuk setiap transaksi.



1.5 Definisi Operasional

a. Aplikasi Akuntansi

Aplikasi akuntansi merupakan integrasi dari sistem yang digunakan untuk otomatisasi proses akuntansi yang terdiri dari pencatatan transaksi hingga menghasilkan laporan keuangan yang dibutuhkan.

b. Perdagangan

Perdagangan merupakan kegiatan bisnis dari proses membeli barang dagangan dan menjual kembali barang tersebut tanpa mengubah bentuk barang.

c. Aplikasi Berbasis Web

Aplikasi berbasis web adalah sebuah program komputer yang membantu dan memenuhi kebutuhan pengguna melalui *browser*. Aplikasi berbasis web bersifat *client-side* yang artinya pengguna (*user*) dapat mengakses informasi dengan melakukan permintaan melalui *browser*, lalu sistem akan melakukan pemrosesan, dan *browser* akan menampilkan hasil dari permintaan pada jendela *browser*.

1.6 Metode Pengerjaan

Untuk pengerjaan aplikasi ini, akan digunakan metode pengembangan perangkat lunak SDLC (*System Development Life Cycle*) tradisional atau dalam ilmu rekayasa perangkat lunak sering disebut dengan model *waterfall*. Model ini menggambarkan pembangunan perangkat lunak seperti aliran air terjun, mulai *analysis requirement* sebagai awal proses sampai dengan *deployment* dan *maintenance* di akhir proses. Model ini adalah model klasik yang bersifat sistematis dan berurutan dalam membangun perangkat lunak.

Tahapan SDLC yang akan diikuti pada proses pengembangan proyek ini meliputi :

- a. Analisis, pada tahapan ini akan dilakukan pengumpulan dan analisis semua kebutuhan *user* yang berkaitan dengan perangkat lunak yang akan dibangun. Analisis yang akan dikerjakan pada proyek ini akan meliputi berbagai kegiatan sebagai berikut.

- 1) Penelitian sistem yang berjalan dan mendefinisikan kekurangan sistem untuk proses pendefinisian kebutuhan sistem baru.



- 2) Mendefinisikan kebutuhan informasi yang dibutuhkan untuk tiap bagian guna membangun sistem secara parsial dan menyeluruh.
- 3) Mendefinisikan kebutuhan yang diperlukan untuk membangun sistem, seperti meliputi kebutuhan fungsional, kebutuhan antarmuka dan kebutuhan performansi.
- 4) Menyiapkan usulan rancangan sistem guna memberikan solusi terhadap masalah atau kebutuhan yang ada dalam perusahaan agar dapat mendukung proses bisnis yang ada .

Analysis requirement, pada tahap ini merupakan tahapan untuk mengumpulkan data dan kebutuhan *user* yang ingin diterapkan pada perangkat lunak yang akan dibuat.

- b. Desain, tahap ini merupakan tahapan untuk menterjemahkan keinginan *user* menjadi desain teknis yang siap diimplementasikan oleh *programmer*. *Designer* perangkat lunak harus mampu membuat dokumen teknis yang mengandung empat atribut sebuah program yaitu struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antar muka, dan algoritma. Untuk proyek ini taha desain dilakukan dengan membuat dokumen tentang perancangan basis data, perancangan arsitektur, perancangan prosedural dan perancangan antarmuka (*interface*). Proyek ini menggunakan metode *object oriented* untuk desainnya sehingga penggambaran proses menggunakan *Unified Modeling Language* (UML) dan perancangan *database* menggunakan *Entity Relationship Diagram* (ERD).
- c. Pembuatan kode program (*Coding*), Pada tahapan *Coding*, *programmer* bekerja berdasarkan dokumen desain yang telah dibuat oleh *designer* pada tahapan sebelumnya dan menterjemahkan kedalam bahasa pemrograman. Setiap bahasa pemrograman memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. Kekurangan bahasa pemrograman sering digunakan sebagai sarana untuk dijadikan sebagai lubang keamanan. Pada proyek ini bahasa pemrograman yang akan digunakan adalah PHP, HTML dengan menggunakan *framework symfony*. *Database* yang digunakan adalah *database MySQL*



- d. Pengujian (*testing*), tahapan ini merupakan tahapan dimana uji coba terhadap program dilaksanakan setelah sebuah program aplikasi selesai dibuat. Proses pengujian dimulai dari kebenaran logika perangkat lunak, kemudian dipastikan bahwa di setiap aktivitas perangkat lunak terdapat skenario pengujiannya. *Testing* harus diarahkan untuk menemukan kesalahan-kesalahan dan memastikan bahwa input yang dimasukkan akan memberikan hasil yang sesuai, sebagaimana yang direncanakan di dalam dokumentasi desain. Proyek ini akan menggunakan metode pengujian *white box testing*. *White box testing* ini digunakan untuk menguji seluruh alur logika, sehingga kesalahan-kesalahan logika dapat terdeteksi.
- e. Implementasi, tahapan ini merupakan tahapan dimana perangkat lunak yang telah diuji diimplementasikan di tempat *user* atau pemesan dengan melakukan pemasangan dan kebijakan lain dari perusahaan, misalnya adanya pelatihan, prosedur, dan sebagainya.
- f. Perawatan, tahap ini merupakan tahapan yang terakhir dari SDLC. Tahap perawatan merupakan tahapan dengan melakukan pemeliharaan terhadap perangkat lunak agar dapat dipakai terus menerus.

1.7 Jadwal Pengerjaan

Agar dalam pelaksanaan proyek ini dapat terkendali dari segi waktu, maka proyek ini dijadwalkan sebagai berikut.

Tabel 1.1
Penjadwalan Proyek

Jadwal Kegiatan Tahun 2012																												
Kegiatan	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
Observasi																												
Studi Literatur																												
Analisis Requirement																												
Desain																												
Coding																												
Testing																												
Dokumentasi																												