



BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dewasa ini telah mendorong manusia pada kehidupan yang lebih baik. Terlebih lagi dengan adanya komputer yang memberi kemudahan-kemudahan dalam menyelesaikan pekerjaan di berbagai bidang dan juga semakin meningkatkan efisiensi dalam bekerja misalnya bidang perdagangan. Dengan masuknya komputer dalam bidang perdagangan, maka aplikasi-aplikasi yang menunjang perdagangan semakin berkembang dan pada akhirnya semakin mempermudah pekerjaan dalam siklus perdagangan, seperti proses pencatatan barang masuk dan utang dagang, yang akan menghasilkan laporan pembelian, jurnal, dan buku besar.

UD.Dimpos Junjungan merupakan salah satu unit dagang yang bergerak di bidang penjualan *furniture* seperti meja, lemari, kursi, tempat tidur, dan *furniture* lainnya. UD.Dimpos Junjungan ini berlokasi di Jalan Melanthon Siregar No.59 Doloksanggul, Sumatera Utara. Untuk menunjang kegiatan penjualan, pihak toko terlebih dahulu melakukan pembelian barang ke *supplier*. Kegiatan pembelian tersebut dimulai dengan pemesanan barang pada pihak *supplier*. Pemesanan barang biasanya dilakukan melalui telepon dan barang akan diantarkan oleh *supplier* atau pihak toko langsung datang ke tempat *supplier*. Dari kegiatan pembelian tersebut, UD.Dimpos Junjungan belum memiliki catatan khusus untuk penerimaan barang masuk dan pencatatan utang dagang yang masih manual, karena pada saat proses pembelian dan penerimaan barang, pihak toko hanya menerima faktur yang berisi keterangan dan jumlah barang yang dibeli. Hal ini menyebabkan pihak toko tidak diketahuinya dengan jelas barang yang diterima pada periode tertentu dan tidak adanya laporan pembelian menyebabkan pihak toko tidak dapat mengetahui dengan jelas kegiatan pembelian yang telah dilakukan pada periode tertentu.

Dari permasalahan yang ada maka diambil judul **“Aplikasi Pembelian dan Pengelolaan Utang Dagang Berbasis Web Pada UD.Dimpos Junjungan”**, agar



aplikasi ini dapat membantu proses pencatatan pembelian yang masih manual dan proses pembuatan laporan.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang akan dibahas dalam Proyek Akhir ini adalah sebagai berikut.

- a. Bagaimana mengelola pencatatan dari transaksi pembelian dan pembayaran utang dagang,
- b. Bagaimana menghasilkan laporan pembelian pada periode tertentu.

1.3 Tujuan

Adapun tujuan dari Proyek Akhir ini membuat aplikasi untuk :

- a. Mencatat transaksi pembelian dan pembayaran utang dagang,
- b. Menampilkan laporan pembelian pada periode tertentu.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dari Proyek Akhir ini adalah sebagai berikut.

- a. Hanya menampilkan jurnal umum, buku besar, buku pembantu utang dagang, dan laporan pembelian,
- b. Tidak menangani proses retur pembelian,
- c. Tidak menangani pencatatan persediaan barang.

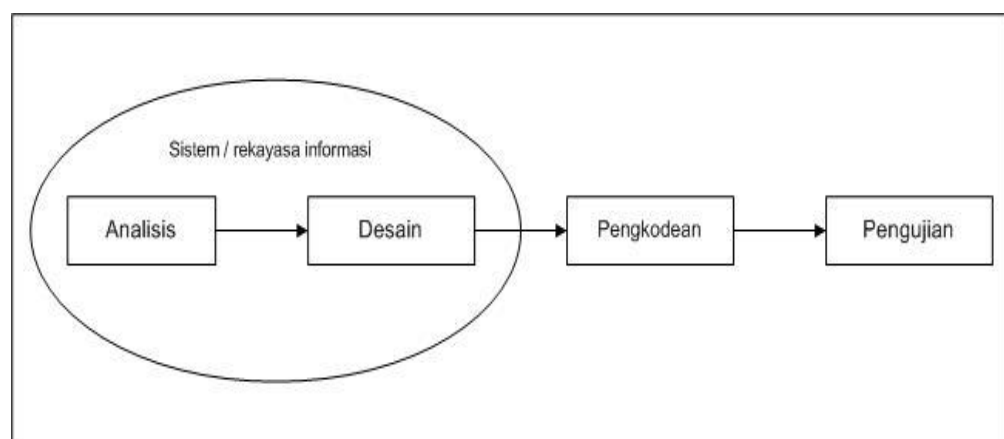
1.5 Definisi Operasional

- a. Pembelian
Pembelian merupakan kegiatan pengadaan barang pada toko untuk memenuhi stok barang pada gudang. Kegiatan pembelian dilakukan pada pihak *supplier*, dimana pemesanan barang dapat dilakukan melalui telepon atau pemesanan langsung saat pihak *supplier* datang dan langsung datang ke tempat *supplier*. Pembayaran barang yang dibeli oleh UD. Dimpos Junjungan dapat secara tunai ataupun kredit.

- b. Utang dagang
Utang dagang terjadi apabila pembelian dilakukan secara kredit, dimana antara pemasok dan pembeli telah melakukan perjanjian dalam pembayaran utang dagang.
- c. Aplikasi
Aplikasi merupakan sekumpulan elemen yang saling berinteraksi dan saling berkaitan antara satu dengan yang lainnya dalam melakukan suatu kegiatan secara bersama-sama untuk mencapai tujuan tertentu.
- d. Web
Aplikasi ini dikembangkan berbasis web dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan basis data menggunakan MySQL.

1.6 Metode Pengerjaan

Metode pengerjaan yang digunakan dalam mengerjakan Proyek Akhir ini adalah metode SDLC (*Software Development Life Cycle*), dengan menggunakan model *waterfall*. Pengerjaan Proyek Akhir ini hanya sampai pada tahapan pengujian.



Sumber : (Rosa dan Shalahuddin, 2011)

Gambar 1.1
Waterfall



a. Analisis Kebutuhan

Mengumpulkan kebutuhan secara lengkap kemudian dianalisis dan didefinisikan kebutuhan yang harus dipenuhi oleh aplikasi yang akan dibangun. Kegiatan pengumpulan kebutuhan dilakukan dengan wawancara dan *observasi* langsung.

b. Desain

Pada tahap ini dilakukan proses perancangan aplikasi yang dibuat berdasarkan kebutuhan yang didapat dari analisis kebutuhan. Proses ini menjelaskan fitur-fitur yang akan dimasukkan ke dalam aplikasi yang akan dibangun dengan menggunakan ER-Diagram dan *Data Flow Diagram*.

c. Pembuatan Kode Program

Desain perangkat lunak harus diterjemahkan ke dalam aplikasi yang siap digunakan oleh *user*. Untuk menterjemahkan desain menjadi sebuah aplikasi. Pada tahapan ini, *programmer* bekerja berdasarkan dokumen desain yang telah dibuat pada tahap desain dan menterjemahkan kedalam bahasa pemrograman. Dalam pembuatan aplikasi ini, proses *coding* dilakukan dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MySQL sebagai basis datanya.

d. Pengujian (Testing)

Pengujian fokus pada perangkat lunak secara dari segi logik dan fungsional dan memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (*error*) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan.