BAB 1
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Toko Bangunan Sinar Jaya adalah sebuah toko yang bergerak dibagian penjualan bahan bangunan di Jl. Buah Batu No.216, Buah Batu, Bandung, Jawa Barat 40287. TB Sinar Jaya memilik lima Pegawai dengan posisi yang berbeda, ada yang bekerja dibagian gudang, bagian penjualan dan ada juga sebagai supir yang bertugas mengantar barang pesanan kepada pelanggan dari TB Sinar Jaya.

Penjualan dilakukan dengan dua cara yaitu, dengan tunai maupun kredit. Pembayaran secara kredit terjadi apabila ada pelanggan yang melakukan pembelian bahan bangunan secara banyak, maka pihak dari toko bangunan memberikannya, pihak toko bangunan memberikan kredit apabila Pelanggan sudah membayar 30% dari harga jual barang. Untuk jangka pelunasannya disepakati bersama oleh pemilik Toko dan pelanggan. Begitu juga dengan pemilik toko apabila ingin melakukan pembelian barang, pemasok tidak langsung meminta uang pembayaran langsung lunas, tapi dengan perjanjian antara pemilik dan *supplier* harus membayar 50% dari harga jual barang. toko bangunan Sinar Jaya menggunakan pencatatan yang harga setiap komponen bahan bangunan dicatat berdasarkan ingatan atau mengecek langsung ke gudang**.** Hal ini akan lebih memakan banyak waktu dan juga mengakibatkan tidak konsistennya harga barang yang dicatat. Dengan cara tersebut, toko bangunan Sinar Jaya sering melakukan kesalahan dalam melakukan perhitungan harga yang terjadi dari penjualan bahan bangunan. Dimana yang seharusnya toko bangunan bisa memperoleh keuntungan yang lebih karena sistem pencatatan yang manual sehingga sering terjadi kekeliruan. Dengan hal tersebut tak jarang mengakibatkan target keuntungan yang ingin dicapai semakin kecil karena sering terjadinya kesalahan dalam perhitungan penjualan barang bahan bangunan.

Pembelian barang dagang dari pemasok dilakukan ketika jumlah stok sudah hampir habis dan pengecekan itu dilakukan oleh bagian gudang. Seperti semen, kayu dan barang yang lainnya, jika di gudang terdapat 50 zak akan dilakukan pembelian. Pengecekan stok dilakukan setiap seminggu sekali. Pembuatan daftar barang yang akan dibeli diketahui dengan langsung melihat kebagian gudang, setelah itu

membuat catatan untuk proses pembelian barang dagang kepada *supplier*. dengan cara seperti ini sering terjadi kesalahan dalam pencatatan sehingga menimbulkan data yang dibuat tidak *efisien* dan akurat, karena sering terjadinya penambahan biaya dalam proses pemesanan. Biaya yang dikeluarkan untuk pengiriman barang dagang ke toko sekitar Rp 600.000. Barang yang dikirim dari *supplier* biasanya memakan waktu 3-4 hari agar barang yang dipesan bisa sampai. Pembayaran yang dilakukan oleh pihak toko dilakukan dengan dua kali tahap pembayaran, pertama dengan memberikan panjar dan yang kedua dengan cara melunasi jumlah keseluruhan apabila barang sudah sampai ditempat.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam proyek akhir ini sebagai berikut:

1. Bagaimana mengelola pembelian barang dagang?
2. Bagaimana mengelola penjualan barang dagang secara kredit?
3. Bagaimana menangani penjualan bahan bangunan secara kredit?
4. Bagaimana menghasilkan laporan penjualan perbulan ?

1.3 Tujuan

Tujuan dibuatnya proyek akhir ini adalah membuat suatu aplikasi berbasis web yang mampu menangani hal-hal sebagai berikut:

1. Mengelola pembelian barang,
2. Mengelola penjualan barang,
3. Mengelola pembayaran pembelian secara kredit,
4. Menghasilkan laporan penjualan Perbulan.

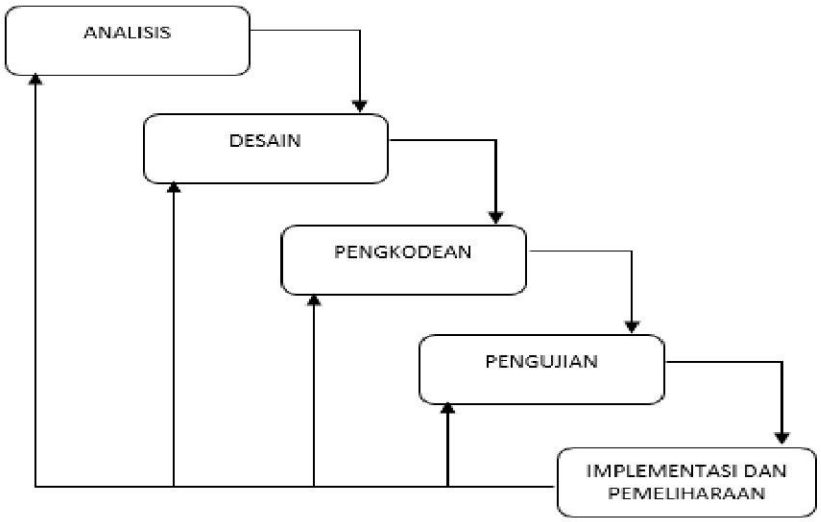
1.4 Batasan

Batasan masalah yang ada pada proyek akhir ini yaitu:

1. Tidak menangani piutang tak tertagih;
2. Tidak menangani retur, baik penjualan maupun pembelian;
3. Tidak menangani perhitungan pajak dan diskon;
4. Tidak menangani PPN;
5. Tidak menangani penggajian;
6. Metode pencatatan persediaan yang digunakan sistem pencatatan perpetual;
7. Aplikasi ini hanya sampai tahap pengujian.

1.5 Metodologi Pengerjaan

Aplikasi yang dibuat menggunakan dengan metode yang terstruktur. Pembuatan proyek akhir ini menggunakan cara *System Development Life Cycle (*SDLC*)* dengan metode *Waterfall* [1]. Tahapanya adalah sebagai berikut:



Sumber: *[2]*
Gambar 1. 1 *Waterfall* Model

1. Analisis Kebutuhan

Pada tahap analisis, penulis terlebih dahulu melakukan penelitian atau dengan metode observasi. Oberservasi yang dilakukan dengan mengunjungi TB Sinar Jaya. Analisis yang dilakukan untuk mengumpulkan data, proses pengumpulan data dilakukan dengan langsung bertanya kepada pegawai yang bekerja disana. Untuk Menjabarkan Analisis yang berjalan menggunakan *rich picture, business process model and notation* (BPMN).

2. Desain Sistem

Desain yang dibuat berdasarkan data yang didapat setelah melakukan wawancara pada saat observasi. Desain aplikasi menggunakan *Unified Modelling Language* (UML) yang dibuat oleh *use case* dan perancangan basis data menggunakan *Entity Relationship Diagram* (ERD), *Usecase, Sequence dan Class Diagram.*

3. Pengkodean

Desain yang sudah dilakukan dalam tahap sebelumnya dibuat dalam sebuah pemograman dan perangkat lunak. pengkodean dilakukan dengan bahasa pemograman PHP *framework CodeIgniter* dengan konsep *model, view* dan *controller* (MVC) dan basis data dengan MySql.

4. Pengujian

Pengeujian dilakukan dengan secara manual. Proses pengujian dilakukan dengan *Black Box Testing* (BBT) dan dengan *user acceptance test* (UAT). Pengujian dengan *black box testing* dilakukan untuk memastikan fungsionalitas berjalan sesuai dengan apa yang dirancang pada desain sebelumnya, dan *user acceptance test* pengujian yang dilakukan ditempat pengguna aplikasi.

1.6 Jadwal Pengerjaan

Berikut adalah jadwal pengerjaan proyek akhir.

Tabel 1. 1 Jadwal Pengerjaan

Kegiatan	2017												2018																			
	Oktober				November				Desember				Januari				Februari				Maret				April				Mei			
	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																																
Perencanan																																
Pengkodean																																
Pengujian																																
Dokumentasi																																