

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perusahaan dagang merupakan perusahaan yang identik dengan penjualan, pembelian barang dagang dan persediaan barang dagang. Persediaan barang dagang sendiri adalah bahan atau barang yang akan digunakan untuk memenuhi tujuan tertentu, misalnya untuk digunakan untuk dijual kembali, atau untuk suku cadang dari suatu peralatan atau mesin. Pengendalian dan perhitungan persediaan merupakan suatu kegiatan penting yang mendapat perhatian khusus dari manajemen perusahaan, karena mempunyai nilai yang cukup besar dan mempunyai pengaruh terhadap besar kecilnya biaya operasi.

Perusahaan penting untuk melakukan pengawasan dan perhitungan atas persediaan barang dagang. Kegiatan ini dapat membantu tercapainya suatu tingkat efisiensi penggunaan dalam persediaan barang dagang. Persediaan yang optimal merupakan hal yang harus diperhatikan, Persediaan yang optimal ini memerlukan perencanaan berapa banyak persediaan barang dagang yang harus dibeli, kapan persediaan barang dagang dibeli agar proses penjualan tidak terganggu karena kekurangan persediaan barang dagang.

Perhitungan persediaan barang dagang dapat dihitung dengan berbagai cara atau metode yaitu dengan metode *first in first out (FIFO)*, *last in first out (LIFO)*, *Average* ataupun terdapat di suatu studi kasus yang menghitung persediaan masih dengan metode manual. Pencatatan pada persediaan sendiri tidak terlepas dari proses pembelian, dimana setiap terjadi proses transaksi pembelian maka stok persediaan barang dagang akan bertambah dan nantinya stok persediaan barang dagang ini lah yang akan digunakan untuk proses penjualan.

Oleh Karena itu diperlukan adanya aplikasi di PT Uap Air yang mengelola tentang perhitungan persediaan mengingat barang yang disediakan oleh PT uap air merupakan barang-barang industri dan alat teknik seperti *power tools*, *air compressor*, *water pump*, *generator sets*, *welding* dan produk lainnya yang memiliki

nilai materil yang cukup tinggi (dari berat dan harganya), serta barang–barang tersebut harus diperhatikan ketersediaanya agar tidak mengganggu proses penjualan di PT Uap Air.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang akan dibahas dalam aplikasi ini adalah sebagai berikut.

- a. Bagaimana membuat kartu stock persediaan dengan menggunakan metode *perpetual average*?
- b. Bagaimana menghasilkan informasi persediaan barang dagang yang dipengaruhi oleh penjualan dan pembelian (termasuk retur)
- c. Bagaimana menghitung Harga Pokok Penjualan dan nilai persediaan akhir dengan menggunakan metode *perpetual average*?
- d. Bagaimana membuat laporan persediaan, jurnal umum, buku besar dan laporan laba rugi

1.3 Tujuan

Adapun tujuan yang ingin dicapai dari pembangunan aplikasi ini.

- a. Menghasilkan kartu stock persediaan dengan menggunakan metode *perpetual average*
- b. Menghasilkan informasi persediaan barang dagang yang dipengaruhi oleh penjualan dan pembelian (termasuk retur)
- c. Menentukan harga pokok penjualan dan nilai persediaan akhir dengan menggunakan metode *perpetual average*
- d. Menghasilkan laporan persediaan, jurnal umum, buku besar dan laporan laba rugi

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dapat berisi:

- a. Aplikasi hanya menangani seputar pembelian dan persediaan barang dagang,
- b. Aplikasi tidak menangani ongkos kirim,
- c. Aplikasi hanya menangani pembelian tunai,

- d. Aplikasi menggunakan metode pengerjaan *software development life cycle* (SDLC), dan
- e. Pembuatan kartu stock persediaan menggunakan metode *Perpetual Average*.

1.5 Definisi Operasional

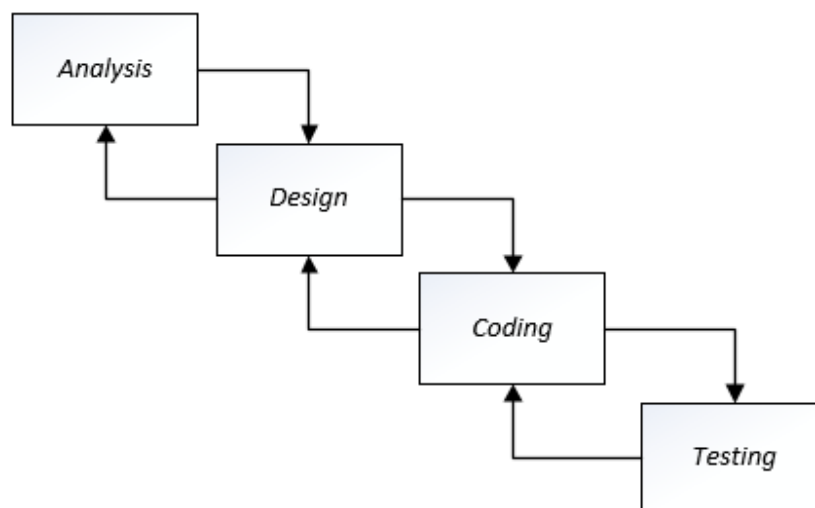
Definisi operasional yang terkait dalam pembangunan aplikasi ini adalah sebagai berikut.

- a. Aplikasi merupakan proses atau prosedur aliran data dalam infrastruktur teknologi *informasi* yang dapat dimanfaatkan oleh para pengambil keputusan yang sesuai dengan jenjang dan kebutuhan (relevan) berupa *informasi* bagi pengguna.
- b. Persediaan adalah barang-barang yang akan disimpan untuk digunakan atau dijual pada masa atau periode yang akan datang.
- c. Persediaan barang dagang adalah barang-barang yang dibeli perusahaan dengan maksud dijual lagi (barang dagangan), atau masih dalam proses produksi yang akan diolah lebih lanjut menjadi barang jadi kemudian dijual (barang dalam proses), atau akan digunakan dalam proses produksi barang jadi yang kemudian dijual. Dokumen *Purchase Order* adalah suatu dokumen atau bukti bahwa terjadinya pemesanan.
- d. Metode *perpetual average* adalah metode perhitungan persediaan dengan asumsi bahwa setiap terjadinya perubahan jumlah persediaan barang dagang, sisa persediaan barang yang masih ada segera diambil nilai rata-ratanya. Nilai rata-rata barang yang masih ada didapat dengan membagi jumlah nilai persediaan barang yang masih ada dengan jumlah satuan barang tersebut. Dengan demikian, harga pokok barang yang dijual, dinilai berdasarkan harga rata-rata barang itu.
- e. Pencatatan akuntansi adalah pencatatan yang dilakukan berdasarkan transaksi yang terjadi untuk melihat posisi keuangan perusahaan.
- f. Kartu stock barang adalah Kartu yang digunakan untuk mencatat Persediaan barang yang terdapat dalam gudang, biasa digunakan untuk mencatat

Persediaan Barang dagangan dalam perusahaan dagang, mencatat persediaan bahan baku dan bahan pembantu untuk perusahaan manufaktur.

1.6 Metode Pengerjaan

Dalam pengembangan produk, proyek akhir ini menggunakan metodologi terstruktur dan model pengembangan untuk produk menggunakan model pengembangan *waterfall*. *Waterfall* adalah model yang dikembangkan untuk pengembangan perangkat lunak perangkat lunak. Model berkembang secara sistematis dari satu tahap ke tahap lain dalam mode seperti air terjun. Model ini mengusulkan sebuah pendekatan kepada pengembangan *software* yang sistematis dan sekuensial yang mulai dari tingkat kemajuan sistem pada seluruh analisis, desain, kode, pengujian dan pemeliharaan. Model ini melingkupi aktivitas-aktivitas seperti rekayasa dan pemodelan sistem *informasi*, analisis kebutuhan, desain, koding, mengujian dan pemeliharaan. Model pengembangan ini bersifat linear dari tahap awal pengembangan sistem yaitu tahap perencanaan sampai tahap akhir pengembangan sistem yaitu tahap pemeliharaan. Tahapan berikutnya tidak akan dilaksanakan sebelum tahapan sebelumnya selesai dilaksanakan dan tidak bisa kembali atau mengulang ke tahap sebelumnya. [4]



Gambar 1-1 Model Pengembangan *Waterfall*

1. *Analysis*

Analysis merupakan tahap menggali kebutuhan user. *Analysis* adalah tahap dimana pengumpulan data dilakukan. Pengumpulan data sendiri dapat berupa observasi, wawancara dan studi literatur. Pada tahap *analysis*, selain melakukan pengumpulan data juga melakukan pencarian referensi yang berhubungan dan dapat menunjang pembuatan aplikasi.

2. *Design*

Design merupakan tahap dimana perancangan sistem dilakukan. Perancangan sistem dimulai dari pembuatan *Flowmap*, *Context Diagram*, *Data Flow Diagram* (DFD), *Entity Relation Diagram* (ERD) hingga pembuatan *user interface* aplikasi. Untuk merancang *diagram-diagram* dan desain antarmuka tersebut menggunakan *Microsoft Office Visio 2013* dan *Balsamiq Mockups*. Dalam perancangan sistem, data yang digunakan harus konsisten dengan data yang ada pada tahap *analysis*.

3. *Coding*

Untuk dapat dimengerti oleh mesin, dalam hal ini adalah komputer, maka *design* yang telah dirancang harus diterjemahkan menjadi bahasa yang dapat dimengerti oleh mesin, yaitu ke dalam bahasa pemrograman melalui proses *coding*. Pada tahapan ini menggunakan bahasa pemrograman *Hypertext PreProcessor* (PHP) dan pembuatan *database* menggunakan *My Structured Query Language* (MySQL).

4. *Testing*

Hasil pengujian harus benar-benar sesuai antara hasil *coding* dengan kebutuhan yang sudah didefinisikan pada tahap *analysis* dan *design*. Pengujian dilakukan dengan menggunakan *black box testing*. Tujuan dari tahap ini untuk mengetahui bahwa aplikasi yang dibutuhkan oleh petugas dan pemilik sesuai dengan yang diharapkan.

1.7 Jadwal Pengerjaan

Berikut adalah jadwal pengerjaan aplikasi.

Tabel 1- 1

Jadwal Pengerjaan

Kegiatan	Tahun 2016												Tahun 2017																			
	Desember				Januari				Februari				Maret				April				Mei				Juni							
	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>Analisis</i>	■	■																														
<i>Design</i>			■	■	■	■	■	■																								
<i>Coding</i>									■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
<i>Testing</i>																					■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
<i>Laporan</i>	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■