

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Linda Shoes adalah perusahaan manufaktur yang menghasilkan produk sepatu. Lokasi Linda Shoes berada di Jalan Cibaduyut Raya Dalam I B1 no 72, Linda Shoes didirikan pada 17 tahun yang lalu dan saat ini memiliki pegawai sebanyak 10 orang. Linda Shoes pembuatan produk diproses dengan adanya pemesanan terlebih dahulu atas produk, setelah itu di *list* dan dilakukan produksi. Perusahaan Linda Shoes ini tentunya membutuhkan penganggaran atas produksi dan penjualan, namun belum menyediakan pencatatan anggaran penjualan dan anggaran produksi hanya dilakukan tafsiran tanpa pencatatan. Linda Shoes juga memiliki target penjualan untuk periode bulan berikutnya meningkat 50% dari penjualan periode bulan ini. Untuk pembelian kebutuhan produksi atas bahan baku yang dibutuhkan hanya dicatat pada kertas. Perusahaan belum menentukan *overhead* yang dibutuhkan pada produksi maka dengan adanya anggaran produksi dan realisasi, maka perusahaan dapat menentukan *overhead* yang dibutuhkan pada proses produksi serta realisasi atas penggunaan pada saat produksi.

Linda shoes mengalami kesalahan ataupun kendala dalam pencatatan transaksi dan pencatatan kebutuhan produksi. Kesalahan yang dialami oleh Linda Shoes dikarenakan pencatatan yang dilakukan secara manual atau menghitung dengan menggunakan kalkulator, kemudian mencatatnya pada nota dan kertas yang disediakan. Kesalahan pencatatan yang terjadi adalah kesalahan pada perhitungan jumlah harga atas pesanan dan kesalahan pencatatan pembayaran berupa uang muka, serta kehilangan nota merupakan masalah bagi perusahaan. Oleh karena itu, perusahaan membutuhkan informasi anggaran produksi sesuai pesanan, serta anggaran penjualan untuk menentukan target penjualan beserta realisasinya, agar pihak manajemen perusahaan dapat melihat perkembangan perusahaan, dan

pencatatan perhitungan yang otomatis untuk mengatasi kesalahan perhitungan pada pencatatan .

Oleh karena itu, dibutuhkan pencatatan anggaran penjualan dan anggaran produksi pada Linda Shoes dengan aplikasi yang dapat membantu menyelesaikan kendala atau kesalahan pencatatan keuangan pada Linda Shoes. Maka penulis membuat aplikasi berjudul “ Aplikasi Pengelolaan Anggaran Penjualan dan Produksi Berbasis Web”.

1.2 Rumusan Masalah

Aplikasi ini memiliki fungsi yang dapat memudahkan pengguna dalam menghitung dan membuat anggaran secara terkomputerisasi. Aplikasi ini juga memudahkan pengguna dalam membuat anggaran penjualan dan anggaran produksi. Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka dapat dirumuskan permasalahan pada proyek akhir ini yaitu sebagai berikut.

- a. Bagaimana mengelola anggaran penjualan di Linda Shoes?
- b. Bagaimana mengelola anggaran bahan baku di Linda Shoes?
- c. Bagaimana mengelola anggaran tenaga kerja di Linda Shoes ?
- d. Bagaimana mengelola anggaran *overhead* di Linda Shoes?
- e. Bagaimana menyajikan laporan anggaran dan realisasi anggaran penjualan, laporan anggaran dan realisasi anggaran produksi di Linda Shoes ?

1.3 Tujuan

Berdasarkan permasalahan yang ada pada proyek akhir ini, maka akan dibangun sebuah aplikasi yang dapat mengelola anggaran penjualan dan produksi. Adapun tujuan pembuatan aplikasi sebagai berikut.

- a. Mengelola anggaran penjualan di Linda Shoes;
- b. Mengelola anggaran bahan baku di Linda Shoes;
- c. Mengelola anggaran tenaga kerja di Linda Shoes;
- d. Mengelola anggaran *overhead* di Linda Shoes;
- e. Menyajikan laporan anggaran dan realisasi anggaran penjualan, laporan anggaran dan realisasi anggaran produksi di Linda Shoes ;

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dapat berisi:

- a. Aplikasi ini tidak menangani pengelolaan persediaan bbb, btkl dan bop.
- b. Aplikasi ini tidak menangani persediaan produk jadi.
- c. Aplikasi ini hanya menangani anggaran produksi setiap satu jenis produk.

1.5 Metode Pengerjaan

Pada tahap metodologi pengerjaan proyek akhir ini penulis menggunakan metode Prototipe (*Prototyping model*). Prototipe digunakan untuk menyambungkan ketidakpahaman pelanggan mengenai suatu hal teknis. Dan prototipe dapat memperjelas spesifikasi suatu kebutuhan yang dibutuhkan pelanggan kepada pengembang perangkat lunak.

Model Protipe biasanya dimulai dari pengumpulan kebutuhan pelanggan kepada perangkat lunak yang dibuat, *prototype* dibuat agar pelanggan dapat lebih cepat membayangkan apa yang akan diinginkan. Agar tampak seperti perangkat lunak yang sudah jadi prototipe dapat menggunakan simulasi alur perangkat lunak. Agar sesuai spesifikasi yang dibutuhkan oleh pelanggan maka program prototipe terlebih dahulu dievaluasi oleh pelanggan. Berikut adalah tahap-tahap utama dari model air terjun yang memetakan kegiatan pengembangan dasar sebagai berikut.

Berikut ini merupakan ilustrasi dari model *prototype* :

1. Mendengarkan Pelanggan

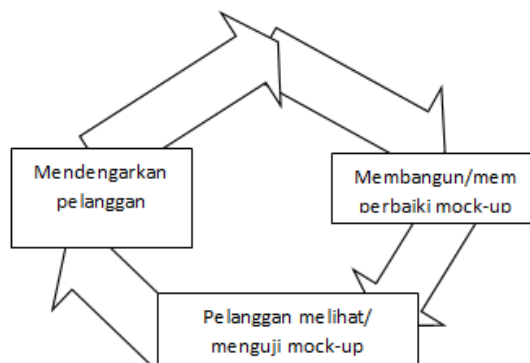
Melakukan observasi dan wawancara dengan Bapak Cep Rohman sebagai pemilik di Linda Shoes untuk mengumpulkan data.

2. Membangun *prototype*

Proses ini melakukan perancangan sistem sebagai berikut :

- a. *Use case* diagram dibuat dengan pendefinisian aktor.
- b. *Class diagram* dibuat dapat digambarkan dengan struktur sistem dalam bentuk pendefinisian kelas-kelas.
- c. Aktivitas Diagram menggambarkan aliran aktivitas.
- d. *Sequence diagram* digunakan untuk mendiskripsikan waktu hidup objek. Dengan pendefinisian *use case* dapat menentukan jumlah *sequence*.
- e. Perancangan basis data dapat dibuat dengan menggunakan *Entity Relationship Diagram* yang dapat mengetahui struktur tabel yang dibuat.
- f. *Mockup* dapat digunakan untuk desain model, yang digunakan untuk demosntrasi, evaluasi desain, mengajar dan promosi.

Berikut ini merupakan simbol dari prototipe:



Gambar 1- 1
Ilustrasi Model Prototipe

1.6 Jadwal Pengerjaan

Penjadwalan kerja dalam membangun aplikasi dan menyusun laporan proyek akhir untuk laporan anggaran penjualan dan produksi adalah sebagai berikut.

Tabel 1- 1
Jadwal Pengerjaan

Analisis	November				Desember				Januari				Februari				Maret				April				Mei				Juni			
	2016				2016				2017				2017				2017				2017				2017				2017			
	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
Mendengar pelanggan																																
Membangun aplikasi																																
Uji coba aplikasi																																