

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Hints merupakan perusahaan yang bergerak dalam bidang penjualan pakaian, sandal, dan tas, terletak di Plaza Parahyangan Bandung. Hints sudah berjalan selama 4 bulan, jenis produk yang dijual adalah kemeja, kaus, sandal, dan tas. Omzet toko Hints dihasilkan perbulan, jika toko ramai omzet toko bisa mencapai 300juta, dan jika toko sepi omzet bisa mencapai 40juta. Penjualan yang dilakukan oleh toko Hints yaitu dengan cara pelanggan langsung datang ke toko dan melakukan pembayaran langsung atau tunai dan pelanggan yang membeli dengan cara melakukan pemesanan terlebih dahulu lalu toko bisa mengirim barang yang telah dipesan tersebut atau yang memesan juga bisa yang mengambil, pembayaran untuk jenis pelanggan ini bisa dilakukan secara tunai ataupun kredit dengan syarat melakukan pembayaran DP sebesar 50% dari total pembelian. Pelunasan atas piutang penjualan dilakukan pada saat toko Hints melakukan pengiriman barang yang telah dipesan atau pada saat pelanggan yang memesan mengambil barang tersebut, ataupun melakukan angsuran selama satu sampai dua bulan. Jika pelanggan tersebut tidak dapat melunasi hutangnya maka toko Hints tidak akan mengirimkan barang lagi kepada pelanggan tersebut. Pada saat melakukan pencatatan penjualan, toko Hints hanya mencatatnya di nota yang kemungkinan nota tersebut berceceran dan hilang yang menyebabkan adanya transaksi penjualan yang tidak tercatat. Toko Hints memberikan potongan penjualan kepada pelanggan yang datang ke toko dan melakukan transaksi minimal membeli 3 jenis kaos dan untuk pelanggan yang memesan dengan total harga di atas 5 juta akan diberi potongan penjualan sebesar 45%.

Toko Hints membayar beban sewa gedung setiap tahunnya sebesar 25 juta, serta membayar beban listrik perbulannya sebesar 1.5 juta. Pencatatan atas pembayaran beban dilakukan secara manual sama halnya seperti pencatatan transaksi penjualan yang kemungkinan nota atau bukti pembayaran beban tercecer dan hilang.

Setiap transaksi penjualan dan pembayaran beban yang terjadi di toko Hints akan dibuat laporan penjualan, laporan piutang dan laporan beban. Bagian penjualan akan membuat jurnal, buku besar, hingga laporan laba dan rugi setiap transaksi penjualan yang terjadi. Dokumen transaksi yang nantinya akan digunakan untuk pembuatan jurnal hingga laporan keuangan berupa laba dan rugi tercecer dan hilang, serta membutuhkan waktu yang lama untuk membuat laporan tersebut karena toko Hints masih menggunakan buku besar dan *Microsoft Excel*.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada Proyek Akhir ini adalah sebagai berikut.

- a. Bagaimana menangani pencatatan transaksi penjualan?
- b. Bagaimana menangani pencatatan pembayaran beban yang dikeluarkan Toko Hints?
- c. Membuat pencatatan jurnal, buku besar, laporan penjualan, laporan piutang, laporan beban, dan laporan laba rugi.

1.3 Tujuan

Tujuan proyek akhir yang hendak dicapai adalah membuat aplikasi yang dapat

- a. Menangani transaksi penjualan secara tunai dan kredit, diskon penjualan, retur penjualan, cicilan piutang, serta penghapusan piutang,
- b. Menangani transaksi pembayaran beban dan
- c. Membuat pencatatan yang dapat menghasilkan catatan akuntansi berupa jurnal, buku besar, laporan penjualan, laporan piutang, laporan beban, serta laporan laba dan rugi.

1.4 Batasan Masalah

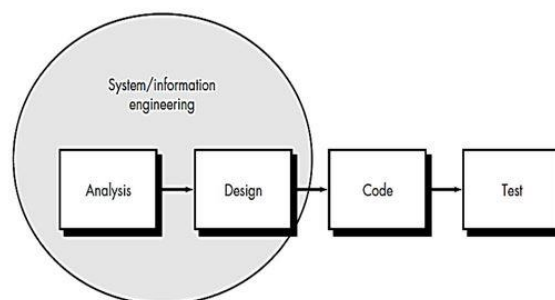
Adapun batasan masalah proyek akhir ini adalah sebagai berikut.

- a. Sistem ini tidak menangani pajak.
- b. Aplikasi ini hanya menangani potongan penjualan sebesar 45% untuk penjualan di atas 5 jt.
- c. Sistem pencatatan akuntansi pada aplikasi ini menggunakan metode pencatatan perpetual.

- d. Aplikasi ini hanya sampai tahap pengujian.

1.5 Metode Pengerjaan

Software Development Life Cycle atau SDLC merupakan proses mengembangkan atau mengubah suatu sistem perangkat lunak dengan menggunakan model-model dan metodologi yang digunakan orang untuk mengembangkan sistem-sistem perangkat lunak sebelumnya. Model SDLC yang digunakan adalah model *waterfall* menurut Pressman, berikut gambar tahapan *waterfall* menurut Pressman.



Gambar 1-1
Software Development Life Cycle

- a. *Analysis*, proses kebutuhan perangkat lunak yang dilakukan untuk menspesifikasikan kebutuhann perangkat lunak agar dapat dipahami perangkat lunak apa yang dibutuhkan oleh user. Pada tahap ini dilakukan pembuatan hasil analisis kebutuhan dalam bentuk *Use Case Diagram* dan *Activity Diagram*, untuk pemodelan data dan proses dibuat *Class Diagram*, *Sequence diagram* dan *Entity Relationship Diagram*. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu dengan cara melakukan wawancara dengan bapak Kiki bagian marketing. Wawancara ini dilakukan pada tanggal 27 Agustus 2018 guna untuk mengetahui proses penjualan yang berjalan di perusahaan, sehingga proses analisis ini dapat memenuhi data yang dibutuhkan dalam penyusunan proyek akhir.
- b. *Design*, proses yang fokus pada desain pembuatan program termasuk stuktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antarmuka dan prosedur pengodean. Proses pendesainan antarmuka dibuat dengan menggunakan balsamiq.

- c. *Code*, hasil dari tahap ini merupakan program perangkat lunak yang telah dibuat pada saat tahap desain. Proses pembuatan kode program menggunakan bahasa pemrograman PHP dalam *Framework Codeginter* dan MySQL sebagai basis data yang mendukung dalam pembuatan aplikasi.
- d. *Test*, hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan. Dalam proses pengujian sistem metode yang digunakan adalah *BlackBox Testing* [2].

1.6 Jadwal Pengerjaan

Tabel 1-1
Jadwal Pengerjaan

NO	Keterangan	Tahun 2018																Tahun 2019																											
		September				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	1	2	3	4	1	2	3	4				
1	<i>Analysis</i>	1	2	3	4																																								
2	<i>Design</i>					1	2	3	4																																				
3	<i>Code</i>									1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4																
4	<i>Test</i>																													1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
5	Dokumentasi	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	1	2	3	4	1	2	3	4				