

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Toko Kabita Sport adalah perusahaan yang bergerak di bidang penjualan peralatan olahraga, khususnya sepakbola, futsal, dan basket. Perusahaan ini beralamat di Jalan Yos Sudarso No. 58 Pangkalpinang, Provinsi Kep. Bangka Belitung. Selain melayani penjualan peralatan olahraga, perusahaan ini juga menerima pembuatan baju tim maupun satuan, dan penyablonan baju. Perusahaan ini merupakan perusahaan yang masih berkembang sehingga belum mempunyai cabang-cabang yang berada diluar kota Pangkalpinang.

Barang yang dibeli dari pemasok selanjutnya akan dilakukan penetapan harga jual. Harga pokok penjualan yang telah ditentukan oleh pemilik toko adalah dengan menambahkan 20% dari harga beli. Barang yang telah dibeli dicatat secara manual ke dalam buku transaksi sehari-hari. Pencatatan dan penghitungan harga pokok penjualan yang dilakukan Toko Kabita Sport menghabiskan waktu 3 jam, dan terkadang terjadi hilangnya nota pembelian.

Pada Toko Kabita Sport memiliki 2 jenis pelanggan yaitu *Member* dan *Non-Member*, *member* mendapatkan pelayanan istimewa berupa potongan harga sebesar 5% dari total pembelian. Toko Kabita Sport menyediakan berbagai macam peralatan olahraga untuk dijual sehari-harinya. Selain menjual peralatan olahraga, Toko Kabita Sport melayani pembuatan baju tim olahraga. Pemesanan baju itu dapat dilakukan dengan cara kredit maupun tunai. Pencatatan transaksi penjualan yang dilakukan masih secara manual terkadang tidak tercatat atau hilangnya bukti transaksi. Bukti transaksi yang tidak tercatat atau hilang menyebabkan penyusunan laporan keuangan tidak akurat.

Selain itu, proses pemeriksaan ketersediaan barang dilakukan dengan cara mencatat satu persatu barang yang masih tersedia beserta jumlahnya. Hal ini membuat proses pemeriksaan ketersediaan barang memerlukan waktu 3-4 jam

untuk memastikan tidak ada kesalahan dalam melakukan pencatatan persediaan barang yang masih tersedia. Pencatatan ketersediaan barang secara manual seperti ini membuat transaksi penjualan terhambat karena harus menunggu informasi barang yang tersedia.

Pada kegiatan sehari-harinya di Toko Kabita Sport, terdapat beban-beban yang menunjang kelancaran dari proses transaksi yang terjadi. Seperti beban listrik, beban air, beban kebersihan, dan lain-lain. Pada bulan September tahun 2018, total beban yang terjadi sebesar Rp. 2.564.000,. Pencatatan beban yang terjadi di Toko Kabita Sport masih menggunakan cara manual. Pencatatan secara manual ini terkadang tidak tercatat atau hilang yang menyebabkan laporan keuangan tidak akurat.

Pada Toko Kabita Sport, pencatatan akuntansi yang dilakukan sudah sesuai dengan Standar Akuntansi yang berlaku. Terdapat jurnal, buku besar, neraca saldo, dan laporan laba rugi. Setiap transaksi yang terjadi akan dicatat pada jurnal oleh bagian penjualan, kemudian jurnal akan diolah menjadi laporan penjualan. Setelah selesai diolah, laporan penjualan akan diberikana kepada bagian keuangan untuk dijadikan laporan laba rugi. Pencatatan laporan laba rugi masih dilakukan secara manual pada buku khusus. Pencatatan terkadang menyebabkan selisih antar perhitungan yang dilakukan oleh bagian keuangan dan bagian penjualan.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi di toko Kabita Sport, maka perlu dibuat aplikasi yang dapat membantu proses transaksi yang berlangsung, karena sistem yang terkomputerisasi akan memudahkan pengguna dan pemilik dalam mengelola transaksi, pembuatan nota, dan laporan keuangan yang diperlukan. Sistem yang terkomputerisasi juga akan menghasilkan data yang lebih akurat dibandingkan data yang dihasilkan melalui proses manual. Setelah sistem terkomputerisasi transaksi yang dicatat dapat langsung dimasukkan kedalam jurnal, dan buku besar secara otomatis.

1.2 Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang yang telah dijelaskan, maka dirumuskan beberapa permasalahan yang ada pada proyek akhir ini.

- a. Bagaimana membuat pencatatan pembelian secara tunai?
- b. Bagaimana mencatat transaksi pemesanan penjualan dan penjualan peralatan dengan menggunakan alat *Barcode Scanner*?
- c. Bagaimana mencatat potongan penjualan yang terjadi?
- d. Bagaimana mencatat piutang atas transaksi penjualan kredit?
- e. Bagaimana menyediakan informasi ketersediaan barang dagang?
- f. Bagaimana mencatat beban yang terjadi sehari-harinya?
- g. Bagaimana menghitung PPN terhadap transaksi?
- h. Bagaimana menyediakan jurnal, buku besar, neraca saldo, dan laporan laba rugi?

1.3 Tujuan

Dengan adanya rumusalah masalah maka tujuan proyek akhir ini adalah membuat aplikasi yang dapat berjalan sebagai berikut.

- a. Dapat menangani transaksi pembelian peralatan olahraga secara tunai.
- b. Dapat menangani transaksi penjualan yang dibantu dengan *Barcode Scanner*.
- c. Dapat menghitung dan mencatat potongan penjualan.
- d. Dapat menghitung PPN yang terjadi dari transaksi penjualan.
- e. Dapat mencatat beban yang terjadi.
- f. Dapat memberikan ketersediaan barang secara terkomputerisasi.
- g. Dapat menghasilkan laporan penjualan dan laporan pembelian.
- h. Dapat menghasilkan jurnal, buku besar, dan laporan laba rugi.

1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah pada proyek akhir ini adalah sebagai berikut.

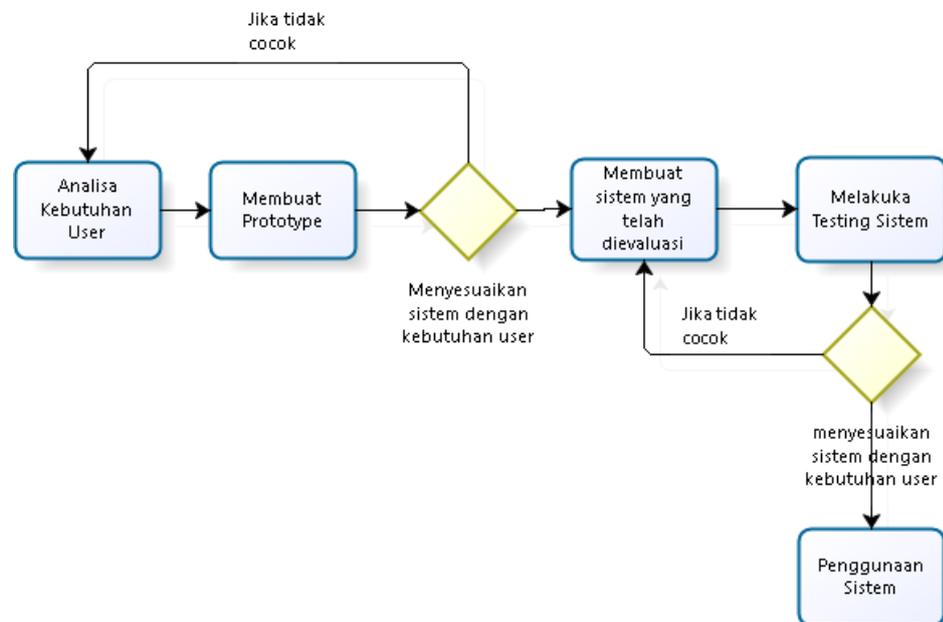
- a. Metode pencatatan persediaan menggunakan sistem perpetual.
- b. Pencatatan akuntansi menggunakan *Cash Basis*.
- c. Aplikasi ini tidak mengelola persediaan barang dagang.

- d. Potongan penjualan hanya berlaku bagi *member*.
- e. Penjualan kredit berlaku untuk transaksi pemesanan baju.
- f. Pembuatan baju dari transaksi pemesanan dilakukan oleh pihak eksternal.
- g. Sistem ini tidak melayani retur penjualan.
- h. Sistem ini tidak melayani cetak struk penjualan.
- i. Sistem ini tidak melayani pembayaran utang terhadap pemasok.
- j. Laporan laba rugi disusun dengan bentuk *single step*.
- k. Sistem ini tidak melayani pembayaran beban perperiode.

1.5 Metode Pengerjaan

Metode yang digunakan untuk mengerjakan proyek akhir ini adalah metode *Software Development Life Cycle* (SDLC) dengan model *prototype*. *Prototype* digunakan apabila pengguna atau pemilik tidak sepenuhnya menguasai sistem yang akan dikembangkan, sehingga memerlukan gambaran dari sistem yang akan dikembangkan. Dengan teknik ini, pengembang dapat membuat *prototype* terlebih dahulu sebelum mengembangkan sistem yang sebenarnya. Dalam pengembangan sistem informasi, *prototype* sering diwujudkan dalam bentuk *user interface* program dan contoh *output* yang dihasilkan, sehingga dengan demikian pengguna sistem akan mempunyai gambaran tentang sistem yang akan dibuat nantinya.

Dalam proyek akhir ini menggunakan model *prototype* dengan tipe *requirements prototype*. Metode tersebut merupakan *prototype* yang dibuat oleh pengembang dengan mendefinisikan fungsi dan prosedur sistem dimana pengguna atau pemilik tidak bisa mendefinisikan sistem tersebut. Berikut langkah-langkah dari *requirements prototype*.



Gambar 1- 1
Metode *Prototype*

Tahapan langkah *Requirements Prototype*.

- a. Analisis kebutuhan *user*, pengembang dan pengguna atau pemilik sistem melakukan diskusi dimana pengguna atau pemilik sistem menjelaskan kepada pengembang tentang sistem yang dibutuhkan.
- b. Membuat *prototype*, pengembang membuat *prototype* dari hasil diskusi dengan pengguna atau pemilik sistem.
- c. Menyesuaikan sistem dengan kebutuhan *user*, pengembang memberikan *prototype* yang sudah dibuat kepada pengguna atau pemilik, apakah *prototype* sesuai atau tidak dengan keinginan pengguna atau pemilik.
- d. Membuat sistem yang telah dievaluasi, pengembang menggunakan *prototype* yang sudah dibuat untuk dikembangkan menjadi sistem yang baru.
- e. Melakukan *testing* sistem, pengguna atau pemilik menggunakan sistem yang sudah dibuat apakah sesuai atau tidak
- f. Menyesuaikan sistem dengan kebutuhan *user*, sistem disesuaikan dengan keinginan pengguna atau pemilik, jika sudah sesuai maka siap digunakan.
- g. Tahap penggunaan sistem.

1.6 Jadwal Pengerjaan

Berikut di bawah ini jadwal pengerjaan yang telah dibuat.

Tabel 1- 1
Tabel Jadwal Pengerjaan Aplikasi

Kegiatan	September				Oktober				November				Desember				Januari				Februari				Maret				April				Mei				Juni				Juli							
	2018				2018				2018				2018				2019				2019				2019				2019				2019				2019											
	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	2	3	4				
Analisis Kebutuhan User	■	■	■	■																																												
Membuat Rancangan Aplikasi					■	■	■	■					■	■	■	■	■	■	■	■																												
Menyusun Prototype Dengan User									■	■	■	■													■	■	■	■	■	■	■	■																
Melakukan Testing System																	■	■	■	■	■	■	■	■																								
Melakukan Revisi Aplikasi																													■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■								
Penggunaan Aplikasi																																																■