

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perusahaan dagang merupakan perusahaan yang melakukan kegiatan pokoknya dengan menjual produk jadi yang diperoleh dari perusahaan lain tanpa menghasilkan produk sendiri. Perusahaan dagang melakukan aktivitas untuk mendapatkan penghasilan dengan melibatkan penjualan dan pembelian barang dagang. Penghasilan perusahaan dari barang yang dijual dilaporkan sebagai penjualan.

PT Sang Tigabelas yang beralamat di Jl. Palm Boeleward Ruko 8M-8N, Kota Cilegon, Banten, adalah perusahaan yang bergerak di bidang Perdagangan. Perusahaan ini menjual produk minyak goreng. Dalam 4 bulan berjalannya perusahaan, PT Sang Tigabelas mampu menjual rata-rata produknya sebanyak 500 dus minyak goreng perbulan. PT Sang Tigabelas menjual produk minyak goreng dengan cara menawarkan langsung dan menyebar brosur ke restoran-restoran yang ada di kota cilegon, dengan harapan menjadi vendor tetap. Perusahaan ini menjual produk minyak goreng baru yaitu Camar. Keunggulan produk ini adalah harga yang lebih terjangkau. Adapun kemasan yang dijual terdapat dua jenis berupa botol dan *standing pouch*. Kemasan botol yang tersedia berukuran 1000ml yang berisi 12 botol/dus, 2000ml berisi 6 botol/dus, 5000ml berisi 4 botol/dus dengan harga masing-masing /dus Rp. 141.735,- Rp. 144.232,- dan Rp. 221.309,-. Harga kemasan *Standing pouch* yang dijual dua ukuran yaitu 1000ml yang berisi 12 *standing pouch*/dus dan 2000ml berisi 6 *standing pouch*/dus dengan harga /dus Rp. 131,769,- dan Rp. 130,081-.

Dalam perusahaan dagang, aktiva dalam keadaan selalu berputar adalah persediaan (*inventory*). Sebagai elemen modal, persediaan dianggap menjadi aset likuid dimana aset tersebut dapat diubah menjadi uang tunai dalam waktu yang relatif cepat. Investasi dalam bentuk persediaan yang terlalu besar juga akan

memperbesar penyusutan. Maka, agar kegiatan penjualan dengan memperoleh hasil yang sesuai dengan yang diharapkan, maka perlu adanya sistem yang mengelola dan memonitor persediaan pada perusahaan ini.

Selain itu, dalam kegiatan operasionalnya, PT Sang Tigabelas melakukan pencatatan dengan teknik manual menggunakan kertas seperti nota. Pada pencatatan pembelian barang dagang dan persediaan dicatat dengan lembaran kertas, sehingga dapat beresiko menimbulkan kesalahan pencatatan ataupun hilangnya bukti transaksi tersebut. Pada sistem persediaan barang dagang juga belum melakukan penyediaan dengan terstruktur dan terperiode. Persediaan hanya dilakukan jika stok semakin menipis lalu membeli ke supplier dengan jumlah persediaan yang tidak sama setiap waktunya. Perusahaan juga belum mampu melihat *profit* pada periode tertentu.

Dengan melihat potensi yang besar, perusahaan ini mampu berkembang untuk mencapai penjualan produk yang lebih besar, maka dari itu penggunaan sistem yang terkomputerisasi dan pengelolaan persediaan menjadi hal yang penting. Dari hal tersebut PT Sang Tigabelas membutuhkan aplikasi berbasis web untuk Aplikasi Pencatatan Penjualan dan Pengelolaan Persediaan menggunakan Metode FIFO dengan mempertimbangkan Biaya Penyimpanan. Dengan menggunakan aplikasi tersebut, perusahaan dapat memudahkan pegawai yang bekerja pada pembelian dan persediaan. Pencatatan transaksi akuntansi dan jurnal menggunakan metode FIFO.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dirumuskan beberapa masalah sebagai berikut.

- a. Bagaimana membuat aplikasi untuk menangani penjualan secara tunai dan kredit?
- b. Bagaimana mengelola pembelian untuk persediaan barang dagang secara tunai?
- c. Bagaimana menghitung penentuan persediaan barang dagang dengan metode FIFO?

- d. Bagaimana pencatatan transaksi akuntansi untuk menghasilkan jurnal umum, buku besar, buku besar pembantu piutang, kartu stok, laporan laba rugi, laporan penjualan?
- e. Bagaimana membuat menu untuk setoran modal awal?

1.3 Tujuan

Adapun tujuan yang hendak dicapai dengan rumusan masalah yang dipaparkan diatas yaitu aplikasi *web* yang dapat:

- a. Menghitung penjualan atas produk barang dagang secara tunai dan kredit.
- b. Mengelola pembelian produk secara tunai.
- c. Menerapkan persediaan barang dagang dengan metode FIFO.
- d. Menyajikan catatan akuntansi yang berupa jurnal umum, buku besar, buku besar pembantu piutang, kartu stok, laporan laba rugi, laporan penjualan.
- e. Menyajikan menu setoran modal awal.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah pada Proyek Akhir ini adalah sebagai berikut.

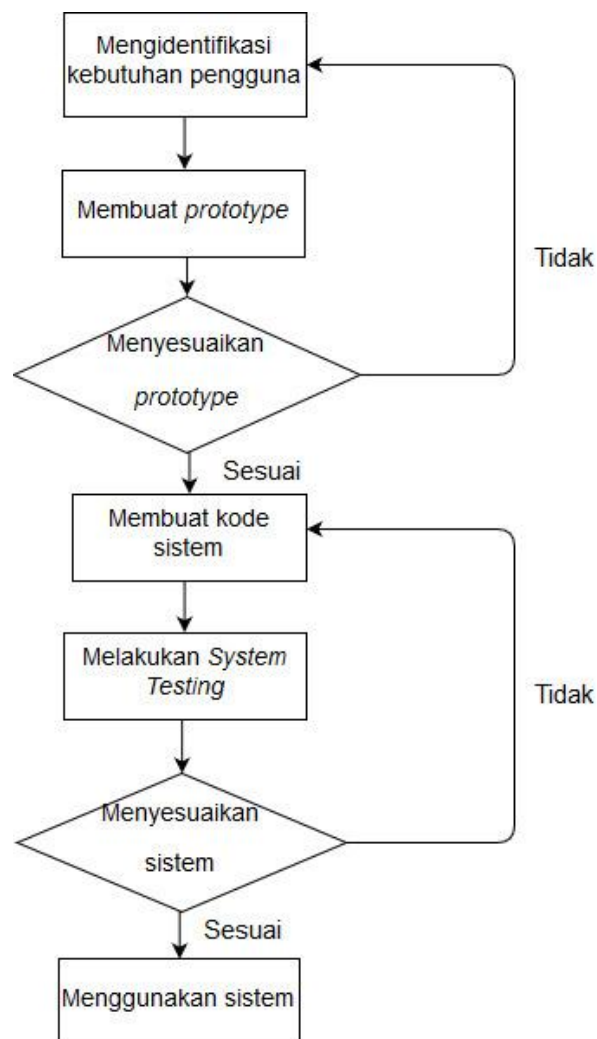
- a. Aplikasi pencatatan persediaan menggunakan metode pencatatan perpetual.
- b. Aplikasi tidak menghasilkan laporan pembelian dan pembelian secara kredit.
- c. Aplikasi ini tidak menangani retur pembelian dan penjualan.
- d. Aplikasi yang dibangun menggunakan aplikasi berbasis *web framework Codeigniter* dan *MySQL* sebagai basis datanya.

1.5 Metode Pengerjaan

System Development Life Cycle (SDLC) merupakan sebuah metodologi dalam pembangunan atau pengembangan sistem. *System Development Life Cycle* memberikan kerangka kerja yang konsisten terhadap tujuan yang diinginkan dalam pembangunan dan pengembangan sistem [1].

Proses pembangunan sistem informasi pada proyek akhir ini menggunakan pendekatan *prototyping*. *Prototyping* merupakan pembuatan model sistem (prototipe) yang pembangunannya dapat dilakukan dengan cepat [1]. Dalam penerapannya pada pengembangan sistem, prototype adalah satu versi dari sebuah

sistem potensial yang memberikan ide bagi para pengembang dan calon pengguna. Terdapat jenis-jenis prototype yaitu evolusioner dan persyaratan. *Prototype* persyaratan (*requirements prototype*) yang digunakan untuk mendefinisikan persyaratan-persyaratan fungsional dari sistem baru ketika pengguna tidak mampu mengungkapkan dengan jelas apa yang mereka inginkan [2].



Gambar 1-1
Metode Prototyping

Berikut adalah penjelasan tahapan yang dilakukan.

1. **Mengidentifikasi kebutuhan pengguna.** Pengembang mewawancarai pengguna untuk mendapatkan ide mengenai sistem yang akan dibangun dan kebutuhan-kebutuhan dari pengguna. Terdapat dua teknik pengumpulan data, pengumpulan data pada proyek akhir ini dilakukan dengan cara:

a. Wawancara

Wawancara dilakukan terhadap salah satu karyawan secara langsung pada bulan Agustus 2018 dan mendatangi ke lokasi perusahaan. Wawancara ini bertujuan untuk mengetahui proses bisnis yang berjalan. Hasil wawancara ini membantu dalam memenuhi data yang dibutuhkan untuk menyusun proyek akhir ini.

b. *Study literature*

Study literature merupakan teknik pengumpulan data dengan mencari referensi yang berhubungan dengan penyusunan proyek akhir ini melalui jurnal, buku, media dan lainnya, sebagai sumber materi untuk pembangunan perangkat lunak

2. **Membuat satu *prototype*.** Pengembang membuat *prototype* dari sistem yang telah dijelaskan oleh pemilik sistem atau *user*.
3. **Menyesuaikan *prototype*.** Menentukan *prototype* apakah dapat diterima atau tidak. Pengembang mendemonstrasikan *prototype* kepada pengguna untuk mengetahui apakah telah memberikan hasil yang memuaskan. Jika ya, langkah ke 4 dapat diambil; jika tidak, *prototype* direvisi dengan mengulang kembali langkah 1,2,3.
4. **Menggunakan *prototype*.** Jika sesuai, pengembang menggunakan *prototype* sebagai dasar untuk pengkodean sistem baru.
5. **Menguji sistem.** Penguji melakukan pengujian terhadap sistem yang dibangun.
6. **Menyesuaikan sistem.** Pengguna menentukan sistem yang baru dapat diterima atau tidak kepada pengembang. Jika ya, langkah 7 akan diambil, jika tidak, langkah 4 dan 5 diambil kembali.
7. **Menggunakan sistem.** Menggunakan sistem yang dibangun oleh pengguna [2].

1.6 Jadwal Pengerjaan

Berikut ini merupakan tabel jadwal dalam pengerjaan proyek akhir.

Tabel 1-1
Jadwal Pengerjaan Proyek Akhir

Kegiatan	Waktu Pengerjaan (Minggu Ke-)																																			
	Sep-18				Okt-18				Nov-18				Des-18				Jan-19				Feb-19				Mar-19				Apr-19				Mei-19			
	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				
<i>Analysis</i>	■	■	■	■																																
<i>Design</i>					■	■	■	■																												
<i>Coding</i>									■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■												
<i>Testing</i>																													■	■	■	■				
<i>Dokumentasi</i>																									■	■	■	■	■	■	■	■				