

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam mendukung proses bisnis di era globalisasi saat ini berkembang dengan pesat. Teknologi informasi sangat dibutuhkan untuk meningkatkan kualitas dan kinerja. Dulu bisnis ini di jalankan dengan secara manual, namun kini mulai bergeser seiring perkembangan teknologi. Dari laporan keuangan yang ada, pengusaha dapat menganalisis tingkat kinerja perusahaan untuk memiliki manajemen sistem, dan kinerja yang baik agar tetap bertahan di tengah persaingan yang sangat pesat.

Penjualan barang dagang adalah perusahaan yang berorientasi untuk mendapatkan sumber pendapatan. Dalam penjualan barang dagang yang dilakukan oleh perusahaan kepada pelanggan, dapat dilakukan secara tunai atau kredit. Penjualan ini dilakukan dengan penjualan satuan dan penjualan paketan barang, customer dapat memilih pesanan tersebut. Pembayaran dapat dilakukan transaksi secara tunai, sedangkan penjualan kredit terjadi ketika pelanggan melakukan pembayaran hanya sebagian dan sisanya akan di lunasi sesuai dengan jangka waktu yang di tentukan.

Seserahan Bukittinggi merupakan perusahaan yang terletak di Kota Bukittinggi Provinsi Sumatra Barat. Didirikan pada awal tahun 10018 oleh Syifa Putri dan memiliki 2 orang pegawai yang terdiri dari bagian keuangan dan packing. seserahan Bukittinggi bergerak di bidang pembelian dan penjualan seserahan pernikahan. Harga barang yang dijual tersebut berkisar antara Rp 100.000 – Rp 1.000.000.

Penjualan seserahan yang dilakukan dengan cara satuan dan paketan, jika satuan customer bisa memilih apa saja yang di inginkan. Tetapi jika paketan barang sudah di tentukan, customer hanya bisa menentukan paket mana yang di inginkan.

Proses penjualan pada perusahaan ini yaitu penjualan secara tunai. Persediaan barang jadi akan dicatat oleh kasir dalam buku . untuk pembelian barang dari beberapa *supplier* yang berbeda dan dilakukan secara tunai dan di catat pada nota pembelian.

Proses pencacatan selama penjualan barang dagang masih menggunakan metode manual, yaitu masih menggunakan buku. Dengan proses bisnis yang meliputi pembelian persediaan barang hingga terjual, tentunya perusahaan sangat memerlukan sistem informasi akuntansi untuk dapat mendukung perusahaan yang melakukan kegiatan operasial dan dapat mengasihkan informasi yang bermanfaat bagi perusahaan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, maka rumusan masalah dalam proyek ini adalah :

- a. Bagaimana mencatat pembelian per periode?
- b. Bagaimana mengolah transaksi penjualan barang tunai di Seseheran Bukittinggi?
- c. Bagaimana membuat sebuah aplikasi yang dapat membantu pelanggan untuk kasteminisasi paket seserahan?
- d. Bagaimana membuat pencatatan akuntansi jurnal umum dan buku besar?

1.3 Tujuan

Adapun tujuan berdasarkan rumusan masalah di atas sebagai berikut.

- a. Mampu mengolah mencatat transaksi penjualan per periode
- b. Mampu mengolah kartu stok persediaan barang dengan menggunakan metode Average
- c. Mampu mengolah membuat jurnal umum dan buku besar.

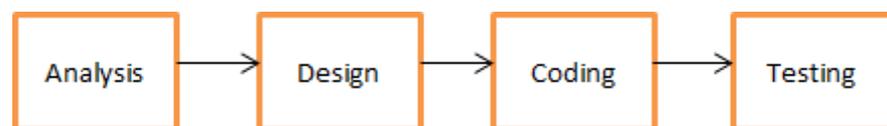
1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang terdapat dalam proyek akhir ini adalah :

- a. Proses penuaian secara tunai
- b. Barang diterima dalam kondisi baik
- c. Aplikasi tidak menangani retur pembelian dan retur penjualan
- d. Aplikasi tidak menangani ongkos kirim barang
- e. Aplikasi tidak menangani pembayaran utang PPH 21

1.5 Metode Pengerjaan

Dalam pengerjaan proyek akhir ini menggunakan metode *System Development Life Cycle (SDLC)* dan model pengembangan waterfall. *System Development Life Cycle (SDLC)* merupakan metode pengembangan suatu sistem perangkat lunak yang digunakan untuk mengembangkan sistem-sistem yang sudah ada sebelumnya. Model *waterfall* merupakan pengerjaan dari suatu sitem yang dilakukan secara berurutan atau secara linier.



Gambar 1 1 Model Waterfall

Adapun tahapan SDLC moel waterfall adalah sebagai berikut :

A. Analysis

Pada tahap ini proses yang dilakukan yaitu pengumpulan data tentang proses bisnis yang ada pada Seseheran Bukittinggi, untuk dapat memahami perangkat lunak yang diharapkan oleh pengguna dan batasan perangkat lunak tersebut.

- Surve Lapangan

Pada metode ini, survei lapangan dilakukan secara langsung ke Seseheran Bukittinggi dan melihat keadaan yang sebenarnya serta mengamati sistem yang berjalan. Dimulai dari mengamati proses bisnis.

- Wawancara

Pada metode wawancara, dilakukan dengan cara membuat daftar pertanyaan yang akan di tanyakan kepada Ibu Syifa selaku pemilik dari toko Seseheran Bukittinggi. Wawancara dilakukan secara lisan dengan bertemu langsung dengan pemilik Seseheran Bukittinggi.

B. Design

Pada proses *design* ini dilakukan perancangan proses dengan menggunakan *Language* (UML) yang terdiri dari usecase diagram, class diagram, activity diagram, dan sequence diagram. Perancangan basis data menggunakan *Entity Relationship Diagram* (ERD)

C. Coding

Tahap ini adalah proses *coding* yang dilakukan berdasarkan proses desain yang sudah dilakukan. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah *Framework CodeIgniter* dan database MySQL.

D. Testing

Tahap pengujian ini melakukan pengujian aplikasi yang telah dibuat, bertujuan untuk memastikan bahwa telah dilakukannya pengujian terhadap semua bagian yang ada pada aplikasi. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan pada aplikasi. Pada aplikasi dilakukan pengujian dengan menggunakan *Black-Box Testing*.

1.6 Jadwal Pengerjaan

Tabel 1 1 Pengerjaan

Kegiatan	2020												2021																											
	September				oktober				November				Desember				Januari			Februari			Maret			April			Mei			Juni								
Minggu ke	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	■	■	■																																					
Desain					■	■	■	■																																
Penulisan Kode Program									■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■																				
Pengujian program																					■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■								
Penetapan program																																					■	■	■	■