

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Oei *Cake* adalah perusahaan manufaktur yang bergerak dibidang sub-sektor makanan yang terletak di Jl. Letkol Iskandar, Tengah Padang, Kec. Tlk. Segara, Kota Bengkulu, Bengkulu. Terdapat tiga pegawai yang memiliki tanggung jawab yang berbeda-beda yaitu, 2 pegawai di bagian produksi kue dan 1 pegawai di bagian kebersihan. Oei *Cake* didirikan pada tahun 2010 oleh Ibu Maria Zuhanda dan Bapak Robben. Oei *Cake* menjual beberapa jenis kue diantaranya, *cupcake* dengan harga Rp. 12.000,-, *black forest* dan kue ulang tahun yang berukuran 10 cm, 15 cm, 20 cm dengan harga masing-masing sebesar Rp. 50.000,-, Rp. 150.000,-, dan Rp. 250.000,-.

Oei *Cake* masih tergolong ke dalam usaha rumahan. Tetapi seiring dengan perkembangan teknologi, Oei *Cake* menjadikan sosial media sebagai media pemasaran produknya. Berkat adanya sosial media ini, Oei *Cake* dapat memperoleh omset sebesar Rp. 50.000.000,- per bulannya. Wilayah pemasaran Oei *Cake* saat ini hanya di sekitaran Bengkulu.

Pencatatan pembelian bahan baku, bahan penolong dan peralatan dan penyusunan laporan keuangan pada Oei *Cake* masih dilakukan secara manual di dalam buku. Dimana hal ini menyebabkan pemilik memasukkan data satu-persatu setiap kali terjadinya transaksi pembelian yang mana membutuhkan banyak waktu dan resiko hilangnya data, rusaknya buku dan tidak terintegrasinya data pembelian bahan baku, bahan penolong dan peralatan yang akan menyulitkan dalam melakukan penyusunan laporan keuangan dan juga Oei *Cake* tidak membuat laporan keuangan dimana hal ini menyebabkan pemilik kesulitan mengetahui kondisi keuangan perusahaan. Maka dari itu, diusulkan untuk membangun sebuah aplikasi berbasis *web* yang dapat menghemat waktu dalam pencatatan pembelian, mengintegrasikan data dan menghasilkan laporan keuangan secara otomatis dan akurat.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijabarkan, maka rumusan masalahnya adalah sebagai berikut:

- A. Bagaimana membangun aplikasi berbasis *web* untuk mengelola pencatatan pembelian bahan baku, bahan penolong dan peralatan?
- B. Bagaimana membangun aplikasi berbasis *web* yang dapat menghasilkan laporan pembelian?
- C. Bagaimana membangun aplikasi berbasis *web* yang dapat menghasilkan jurnal umum dan buku besar?

1.3 Tujuan

Tujuan dari proyek akhir ini adalah sebagai berikut:

- A. Membangun aplikasi berbasis *web* untuk pencatatan pembelian bahan baku, bahan penolong dan peralatan,
- B. Membangun aplikasi berbasis *web* yang dapat menghasilkan laporan pembelian,
- C. Membangun aplikasis berbasis *web* yang dapat menghasilkan jurnal umum dan buku besar.

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah maka batasan masalah adalah sebagai berikut:

- A. Aplikasi ini menangani biaya pengangkutan dengan menggunakan metode *FOB Shipping Point*,
- B. Aplikasi ini berintegrasi dengan bagian produksi,
- C. Aplikasi ini menggunakan buku besar 4 kolom,
- D. Aplikasi ini tidak menangani bahan baku dan bahan penolong yang kadaluarsa,
- E. Aplikasi ini tidak menangani pajak keluaran dan pajak masukan,
- F. Aplikasi ini tidak menangani retur pembelian dan potongan pembelian,
- G. Aplikasi ini hanya menangani pembelian secara tunai,
- H. Aplikasi ini tidak menangani sisa bahan baku,
- I. Aplikasi ini menggunakan metode *System Development Life Cycle (SDLC)*.

1.5 Definisi Operasional

A. Pembelian

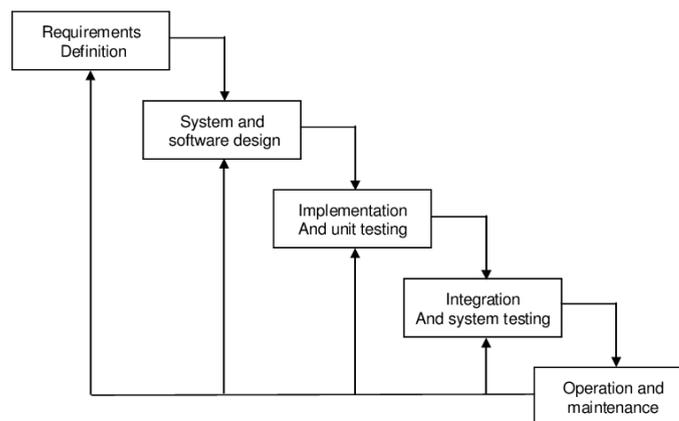
Pembelian adalah tindakan pertukaran untuk mendapatkan barang dan jasa oleh kedua belah pihak. Dimana barang dan jasa ini dapat digunakan untuk sendiri atau dijual kembali.

B. Aplikasi Berbasis *Web*

Aplikasi Berbasis *Web* adalah sebuah aplikasi yang dapat diakses melalui jaringan internet ataupun intranet tanpa adanya proses penginstallan.

1.6 Metode Pengerjaan

Metode yang digunakan dalam pengembangan aplikasi berbasis *web* ini adalah metode *Software Development Life Cycle* (SDLC) dengan menggunakan metode air terjun atau biasa disebut dengan metode *waterfall*. *System Development Life Cycle* (SDLC) adalah sebuah proses logika yang digunakan oleh seorang sistem analis untuk mengembangkan sebuah sistem informasi yang melibatkan *requirements*, *validation*, *training* dan pemilik sistem [1]. Berikut adalah tahapan dalam metode *waterfall*:



Gambar 1-1
Metode *Waterfall*

1. Analisis Kebutuhan

Pada tahapan ini adanya pengumpulan data yang dibutuhkan dengan cara melakukan wawancara kepada pemilik Oei *Cake*, sehingga mendapatkan data yang dibutuhkan dalam pengembangan aplikasi berbasis *web*. Permodelan perangkat lunak pada tahap ini menggunakan *Unified Modeling Language* (UML) untuk mendeskripsikan objek-objek yang akan dibuat, dan dalam perancangannya dibuat menggunakan *Entity Relationship Diagram* (ERD) dan *Diagram Use Case*.

2. Desain Perangkat Lunak

Tahapan ini adalah tahapan merancang desain perangkat lunak yang dibutuhkan Oei *Cake*. Dimana desain perangkat lunak ini menggunakan relasi antar tabel struktur dan *mockup*.

3. Penulisan Kode Program

Pada tahapan ini, desain perangkat lunak yang telah dibuat akan diubah menjadi ke dalam bahasa pemrograman. Dimana bahasa pemrograman yang digunakan adalah *Hypertext Preprocessor* (PHP), *CodeIgniter* dan basis data *MySQL*.

4. Pengujian Program

Pada tahap ini dilakukan pengujian perangkat lunak yang sudah dibuat untuk memastikan ada tidaknya *error* dalam perangkat lunak. Pengujian perangkat lunak ini menggunakan metode pengujian *Black Box*.

1.7 Jadwal Pengerjaan

Berikut adalah jadwal pengerjaan proyek akhir.

Tabel 1-1 Jadwal Pengerjaan

| Kegiatan | 2020 | | | | | | | | | | | | 2021 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|-------------|-----------|---|---|---|---------|---|---|---|----------|---|---|---|----------|---|---|---|---------|---|---|----------|---|---|-------|---|---|-------|---|---|-----|---|---|------|---|---|------|---|---|---------|---|---|---|---|---|---|--|--|--|--|
| | September | | | | Oktober | | | | November | | | | Desember | | | | Januari | | | Februari | | | Maret | | | April | | | Mei | | | Juni | | | Juli | | | Agustus | | | | | | | | | | |
| | 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 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Desain | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Pengkodean | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Pengujian | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Dokumentasi | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |