

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

CV Saudara Grup (SG) Cellular didirikan sejak 2008 beralamat Jalan Raya Banjaran nomor 244, Kabupaten Bandung, Jawa Barat. Perusahaan ini bergerak di bidang elektronik khususnya di bidang ponsel yang menjual berbagai macam *merk handphone* seperti Oppo, Vivo, Samsung, Realme, Xiaomi, Lava, Asus, Honor, Nokia, dan Ever Cross. CV SG Cellular bisa mendapatkan omset sebesar 4 miliar setiap bulan. CV SG Cellular memiliki empat toko, di setiap toko terdiri dari empat orang karyawan dengan tugas dan tanggung jawab yang berbeda diantaranya kepala toko, karyawan bagian penjualan, dan promotor. Pemasok untuk CV SG Cellular berasal dari pabrik pembuatan *handphone*, dengan begitu CV SG Cellular mendapatkan harga pembelian yang relatif lebih rendah. CV SG Cellular hanya menjual barang *handphone* tidak disertai dengan menjual aksesoris ataupun pulsa dan *voucher*. Untuk *order* barang kepada pabrik *handphone*, CV SG Cellular harus PO sehari sebelumnya setelah itu melakukan *transfer* uang agar barang bisa dikirim, kemudian barang akan dikirim oleh *sales*.

Sistem penjualan *handphone* di CV SG Cellular dilakukan secara tunai dan tidak menerima pembelian secara kredit (cicilan). Pencatatan transaksi di CV SG Cellular masih menggunakan metode manual. Mulai dari transaksi penjualan, pembelian, dan pengeluaran beban. Laporan tersebut dicatat serta diuraikan dalam bentuk catatan. CV SG Cellular tidak membuat penyusunan laba rugi setiap bulan, hal tersebut tidak dapat mengetahui berapa banyak pengeluaran yang sudah dikeluarkan oleh perusahaan. Sehingga hal ini dapat membuat perusahaan merugi disaat akhir periode serta berdampak buruk disaat pembuatan laporan laba rugi. Proses perhitungan transaksi penjualan masih sederhana dengan menggunakan alat hitung seperti kalkulator, sehingga seringkali terjadi kesalahan dalam melakukan laporan pencatatan.

Melihat dari permasalahan yang ada dalam pengolahan transaksi secara sederhana mulai dari pencatatan transaksi penjualan, dan penyusunan laporan penjualan, serta tidak adanya laporan laba rugi, maka dari itu diperlukan sistem yang dapat mengolah seluruh proses transaksi penjualan dalam bentuk penyusunan laporan penjualan harian dan penyusunan laporan laba rugi pada CV SG Cellular. Dengan adanya sistem yang telah dibuatkan diharapkan dapat membantu pengelolaan transaksi penjualan di perusahaan dagang untuk menyimpan data-data penting perusahaan, juga menghasilkan data yang lebih akurat dan efisien serta dapat mempermudah untuk mengambil keputusan yang berhubungan dengan permasalahan perusahaan. Oleh karena itu, maka dibuatkan sebuah sistem yang dapat mengelola pencatatan penjualan yang berjudul “Aplikasi Berbasis Web untuk Pengelolaan Penjualan *Handphone* dan penyusunan Laporan Laba Rugi (studi kasus CV SG Cellular)”. Diharapkan dapat membantu dan mempermudah mengelola transaksi yang sesuai dengan standar akuntansi lebih efektif dan efisien

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka dapat disimpulkan permasalahan yang terjadi sebagai berikut.

- a. Bagaimana mengelola dan mencatat transaksi penjualan?
- b. Bagaimana menghasilkan catatan kegiatan siklus akuntansi berupa jurnal umum dan buku besar?
- c. Bagaimana menghasilkan laporan neraca saldo dan laporan laba rugi perusahaan?

1.3 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan proyek akhir ini adalah menghasilkan aplikasi yang dapat.

- a. Aplikasi mampu melakukan pencatatan penjualan
- b. Aplikasi mampu melakukan retur penjualan.
- c. Aplikasi mampu menghasilkan siklus akuntansi berupa jurnal dan buku besar.
- d. Aplikasi mampu menghasilkan laporan neraca saldo dan laporan laba rugi.

1.4 Batasan Masalah

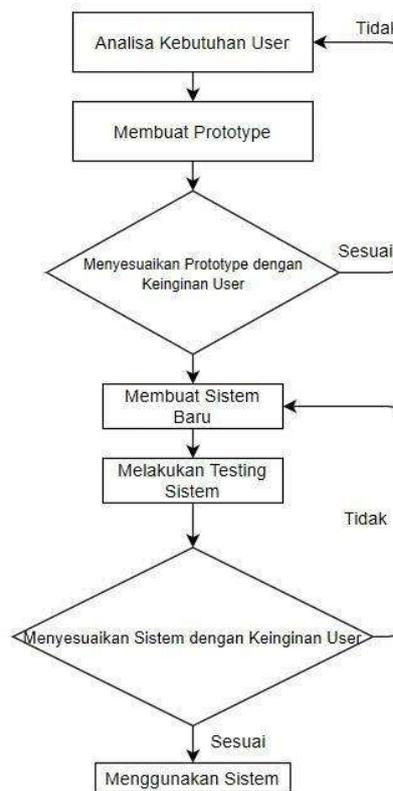
Batasan masalah dari proyek akhir ini adalah sebagai berikut:

- a. Aplikasi tidak menangani diskon.
- b. Aplikasi tidak menangani tukar tambah.
- c. Aplikasi tidak menangani penjualan aksesoris *handphone*.
- d. Aplikasi tidak menangani garansi *handphone*.
- e. Aplikasi tidak menangani retur penjualan dengan pengembalian barang.

1.5 Metode Pengerjaan

Metode Pengerjaan yang digunakan dalam proyek akhir ini yaitu dengan metode *Software Development Life Cycle* (SDLC) dengan model *prototype*. *Prototyping* merupakan metode pengembangan perangkat lunak, yang berupa model fisik kerja sistem dan berfungsi sebagai tahapan awal dari sistem [1].

Teknik *Prototype* sering digunakan apabila pemilik hanya mendefinisikan secara umum apa yang dikehendakainya tanpa menyebutkan secara detail *input/output* yang dibutuhkan oleh perusahaan. Dalam pengembangan Sistem Informasi *prototype* sering dihasilkan dalam bentuk *user interface* program aplikasi. Model *Prototype* yang digunakan dalam proyek akhir ini yaitu menggunakan *requirements prototype*. *Requirement Prototype* mendefinisikan fungsi dan sistem *procedure* sistem, dimana pengguna atau pemilik sistem tidak bisa mendefinisikan sistem yang dibutuhkan. Berikut gambar alur *requirement prototype*:



Gambar 1.1 Requirement Prototype [2]

Langkah-langkah metode *requirement* prototype:

1. Pengembang dan pemilik sistem melakukan diskusi dimana pemilik sistem akan menjelaskan kepada pengembang tentang kebutuhan sistem di perusahaan
2. Pengembang membuat *prototype* dari sistem yang telah dijelaskan oleh pemilik
3. Pengembang menanyakan kepada pemilik sistem tentang *prototype* yang sudah dibuat apakah sesuai dengan kebutuhan atau tidak
4. Pengembang membuat *prototype* yang sudah dibuat untuk membuat sistem baru
5. Pemilik sistem akan melakukan pengujian sistem yang di kembangkan
6. Sistem di kembangkan dengan keinginan *user* dan kebutuhan sistem, jika sesuai dengan kebutuhan maka sistem siap digunakan
7. Sistem siap digunakan oleh *user* ataupun *customer* [2].

1.6 Jadwal Pengerjaan

Tabel 1.1 Jadwal Pengerjaan

Kegiatan	2020												2021																							
	Okt				Nov				Des				Jan				Feb				Maret				Mei				Juni				Juli			
	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
Pengumpulan Kebutuhan	■	■	■	■																																
Membangun Prototype					■	■	■	■																												
Evaluasi Prototype									■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■				
Membuat prototype yang sudah dibangun																									■	■	■	■								
Pengujian																																	■	■	■	■
Sistem dikembangkan sesuai kebutuhan																																	■	■	■	■
Sistem siap digunakan																																	■	■	■	■
Dokumentasi	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■