

## BAB 1

### PENDAHULUAN

---

#### 1.1 Latar Belakang

Dewasa ini, dengan diberlakukannya pasar bebas di Indonesia mengakibatkan persaingan dalam industri bisnis yang semakin ketat [1], salah satunya yaitu dibidang industri makanan. UMKM Intan Bestary merupakan perusahaan manufaktur yang bergerak di bidang industri makanan pembuatan dodol yang bertempat di Jalan Raya Bayongbong KM 2 Nomor 35 RT 1 RW 7, Garut. UMKM Intan Bestary berdiri sejak tahun 2003. Hingga tahun 2020, UMKM Intan Bestary telah memiliki 30 orang pegawai, yang terbagi di berbagai bidang seperti bidang penjualan, pemasaran, pembelian, dan produksi.

UMKM Intan Bestary menjual berbagai macam oleh-oleh khas daerah Garut, salah satu ciri khasnya yaitu dodol Garut. Varian dodol ini sangat beragam mulai dari dodol coklat, dodol *clasic*, dodol keju, dodol *sachet*, dodol ketan hitam, dodol duren, dan masih banyak lagi. Selain menjual dodol, UMKM ini pun menjual berbagai macam oleh-oleh daerah khas daerah Garut yang merupakan titipan dari UMKM lainnya, seperti kerupuk kulit, kerupuk tempe, jetrek, kue kolontong, cuanki instan, kue bangket, dan masih banyak lagi. Harga produk yang ditawarkan pun bervariasi, mulai dari Rp.10.000 sampai dengan Rp.50.000.

Penjualan per produk pada setiap bulannya sebesar 15,4 ton, tetapi angka ini bisa berubah bergantung pada situasi dan kondisi, pada saat musim liburan maka penjualan per produk akan meningkat. Varian yang terjual pada setiap bulannya ada 8 item. Penjualan tunai dan kredit selama satu bulan yaitu sebesar Rp.320.00.000., sedangkan umur piutang lancar 1 bulan bahkan ada yang lebih. Tipe pelanggan atau konsumen yang ada di UMKM Intan Bestary ini terdiri dari dua tipe yaitu konsumen akhir dan distributor yang terbagi sebagai berikut yaitu distributor di Jabotabek sebesar 25 %, Ritel di Garut sebesar 48 %, Ritel Bandung sebesar 20%, dan Lain lain sebesar 17 %.

Perusahaan ini belum menggunakan teknologi untuk menjalankan proses bisnisnya, salah satunya untuk proses bisnis penjualan. Sistem penjualan di UMKM ini masih menggunakan sistem konvensional yang mengharuskan pelanggan datang langsung ke *gallery*. UMKM ini memiliki dua cara penjualan, pertama penjualan normal dan kedua penjualan berdasarkan pesanan atau *customize*. Penjualan normal yaitu penjualan langsung yang terjadi di *gallery*. Sedangkan penjualan berdasarkan pesanan atau *customize* yaitu pelanggan bisa memesan dengan desain khusus untuk kemasan dari dodol itu sendiri, contohnya seperti desain batik mega mendung dari Cirebon dan desain pura dari Bali yang nantinya akan menjadi oleh-oleh khas daerah tersebut.

Penjualan dapat dilakukan secara tunai maupun kredit. Pembayaran atas penjualan yang dilakukan secara kredit dapat menimbulkan piutang jangka pendek. Pihak perusahaan selalu menetapkan kebijakan atau kesepakatan terlebih dahulu dengan pihak pelanggan untuk sistem pembayaran secara kredit. Kebijakan atau kesepakatan yang terjadi, antara lain: berapa persen pelanggan akan membayar uang muka, berapa kali pelanggan akan membayar piutang, dan jangka waktu piutang. Perusahaan juga belum memiliki pencatatan khusus untuk mencatat piutang.

Proses pencatatan transaksi masih bersifat manual dan tidak berdasarkan aturan pencatatan akuntansi. Pemilik hanya menggunakan Microsoft Excel untuk mencatat pengeluaran dan pemasukan secara garis besar dan akan dicetak setiap bulannya sebagai laporan keuangan. Sementara itu perusahaan belum memiliki pencatatan akuntansi secara detail seperti jurnal umum, buku besar, neraca saldo, laporan penjualan, dan laporan laba rugi, sehingga data yang tercatat tidak terintegrasi satu sama lain dan sistem serta prosedur yang berjalan saat ini memungkinkan banyaknya terjadi kesalahan seperti ketidakakuratan data. Akibatnya, pemilik tidak dapat menganalisis penjualan dimasa yang akan datang, hingga saat ini pemilik belum memiliki proyeksi penjualan, perhitungan omset perbulan dan membuat target tertentu. Masalah ini muncul karena tidak adanya pencatatan transaksi secara detail khususnya untuk penjualan. Apabila dibiarkan secara terus menerus, maka pemilik tidak bisa memaksimalkan nilai penjualan perusahaan.

Dilihat dari proses bisnis yang telah diuraikan, maka terlihat permasalahan atau kendala yang terjadi di UMKM Intan Bestary. Solusi yang ditawarkan yaitu dengan membuat aplikasi berbasis web, yang dapat menangani pencatatan penjualan dan menganalisa penjualan dimasa yang akan datang. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan dapat membantu perusahaan dalam mengelola transaksi yang dapat menghasilkan laporan keuangan yang sesuai dengan standar akuntansi dan dapat meningkatkan penjualan serta memaksimalkan nilai penjualan.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang dapat dirumuskan adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana menangani pencatatan penjualan secara tunai dan kredit?
- b. Bagaimana cara menganalisa penjualan dimasa yang akan datang?
- c. Bagaimana mengelola pencatatan piutang?
- d. Bagaimana menyajikan catatan akuntansi berupa jurnal umum, buku besar, neraca saldo, laporan penjualan, laporan laba rugi?

## 1.3 Tujuan

Adapun tujuan yang hendak dicapai dalam proyek akhir ini adalah membuat aplikasi berbasis web yang memenuhi fungsi sebagai berikut :

- a. Dapat menangani pencatatan penjualan secara tunai dan kredit,
- b. Dapat menganalisa penjualan dimasa yang akan datang dengan cara membuat proyeksi penjualan,
- c. Dapat mengelola pencatatan piutang, dan
- d. Dapat menyajikan catatan akuntansi berupa jurnal umum, buku besar, neraca saldo, laporan penjualan, dan laporan laba rugi

## 1.4 Batasan Masalah

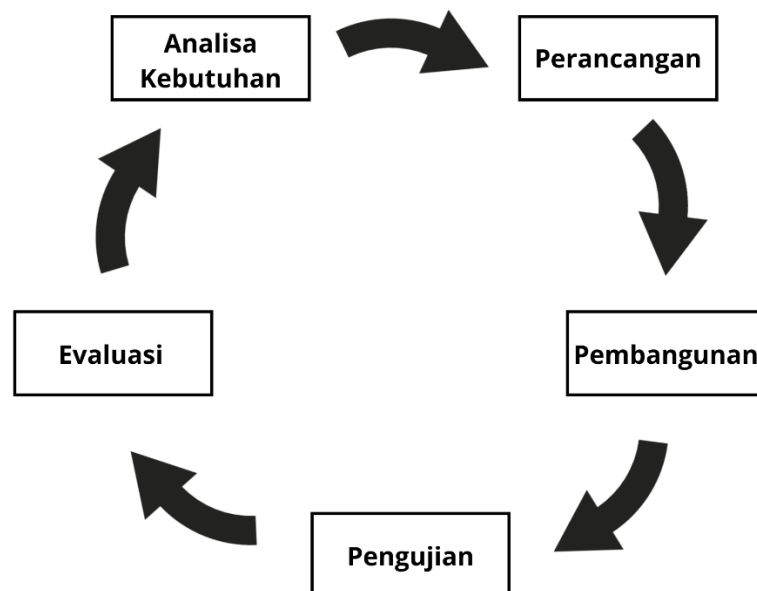
Berikut ini merupakan batasan masalah yang terdapat pada aplikasi yang dibangun:

- a. Aplikasi tidak menangani retur penjualan,
- b. Metode yang digunakan dalam mencatat penjualan yaitu metode perpetual,
- c. Aplikasi ini tidak menangani pajak,
- d. Aplikasi ini tidak mengelola analisis umur piutang,

- e. *Software Development Life Cycle* (SDLC) sampai dengan tahap evaluasi,
- f. Buku besar yang digunakan menggunakan buku besar tiga kolom,
- g. Metode penilaian persediaan menggunakan metode *First In First Out* (FIFO),
- h. Laporan laba rugi menggunakan *single step*,
- i. Biaya pengiriman diinputkan pada saat terjadi transaksi pemesanan,
- j. Perhitungan biaya pengiriman dilakukan diluar aplikasi,
- k. Aplikasi ini tidak menangani perubahan pemesanan, dan
- l. Tahap pengujian yang digunakan yaitu *Black-Box Testing*.

### 1.5 Metode Pengerjaan

Metode pengerjaan yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini adalah metode *Software Development Life Cycle* (SDLC) dengan model *prototyping*. Metode *prototyping* merupakan proses *iterative* dalam pengembangan sistem dimana mengubah *requirement* atau analisa kebutuhan kedalam sistem yang bekerja atau *working system* yang secara terus menerus diperbaiki antara pengguna dan analis [2].



**Gambar 1- 1**  
**Metode Prototyping**

## 1. Analisis Kebutuhan

Pada tahap analisis kebutuhan dilakukan pengumpulan data untuk mengetahui spesifikasi sistem yang dibutuhkan. Teknik pengumpulan data kebutuhan dilakukan dengan cara:

### a. Wawancara

Wawancara dilakukan secara virtual melalui salah satu aplikasi *online meeting* kepada Bapak Amal Rasyid selaku pemilik UMKM Intan Bestary pada tanggal 17 Agustus 2020. Wawancara dilakukan dengan cara tanya jawab melalui aplikasi *chatting* setiap ada kesulitan untuk membuat proses bisnis aplikasi.

### b. Studi Literatur

Studi literatur adalah cara yang dipakai untuk menghimpun data-data atau sumber-sumber yang berhubungan dengan topik yang diangkat dalam suatu penelitian [3]. Studi literatur dilakukan dengan cara mencari referensi dan sumber yang berhubungan dengan penjualan dan analisis penjualan.

Pada tahap ini, spesifikasi kebutuhan perlu untuk didokumentasikan. Hasil dari tahap analisis didokumentasikan ke dalam *Business Process Modelling Notations* (BPMN), *Entity Relationship Diagram* (ERD) dan *Unified Modeling Language* (UML) yang terdiri dari *Usecase Diagram*, *Activity Diagram*, *Class Diagram* dan *Sequence Diagram*.

## 2. Perancangan

Pada tahap ini dilakukan pembuatan rancangan aplikasi dari hasil analisa kebutuhan sistem pada poin pertama. Proses rancangan akan menterjemahkan syarat kebutuhan sebuah perancangan perangkat lunak yang dapat diperkirakan sebelum dibuat koding. Proses ini berfokus kepada struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi *interface*, dan detail atau algoritma procedural [2].

## 3. Pembangunan

Pada tahap ini, pembangunan aplikasi dilakukan dengan menggunakan pemrograman *Framework Codeigniter* yang merupakan bahasa pemrograman *Hypertext PreProcessor* (PHP) dengan menggunakan metode *Model, View, Controller* (MVC) yang mengacu pada proses desain sistem yang telah ditentukan. Dalam pengelolaan basis data untuk mendukung pembuatan aplikasi digunakan *database My Structured Query Language* (MySQL).

#### 4. Pengujian

Tahap ini dilakukan penggabungan tiap unit atau aplikasi program yang telah dibuat. Pengujian dilakukan dengan tujuan untuk melihat apakah ada fungsi yang tidak benar atau hilang, adakah kesalahan *interface*, dan apakah keluaran akan sesuai dengan apa yang telah dimasukkan dan apakah ada terjadi *error* pada saat program dijalankan. Semua hasil keluaran tersebut harus sesuai dengan kebutuhan yang sudah didefinisikan sebelumnya. Pada pembuatan aplikasi ini pengujian dilakukan menggunakan metode *Black Box Testing* [4].

#### 5. Evaluasi

Tahap ini merupakan tahap dimana hasil perancangan yang telah diuji, dievaluasi apakah sudah sesuai apa belum, apabila belum sesuai dengan keinginan pengguna dan rancangan proses bisnis yang telah di buat maka, *programmer* harus melakukan analisi kebuthan kembali dan memenuhi keinginan pengguna. Jika *prototipyng* sudah maka *programmer* dapat melangkah pada tahap berikutnya.

### 1.6 Jadwal Pengerjaan

Berikut ini merupakan jadwal pengerjaan proyek akhir:

**Tabel 1 - 1**  
**Jadwal Pengerjaan**

Kegiatan	2020																2021																											
	September				Oktober				November				Desember				Januari				Februari				Maret				April				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	1	2	3	4	1	2	3	4
Analisis Kebutuhan																																												
Desain Sistem																																												
Penulisan Kode Program																																												
Pengujian																																												
Dokumentasi																																												