

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Azl Mine Design adalah salah satu Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah atau biasa disingkat UMKM yang bergerak dalam bidang konveksi pakaian muslim di perusahaan manufaktur. Usaha yang didirikan oleh ibu Yanti Susanti ini memiliki produk utama berupa mukena katun Jepang premium. Terlansir dalam laman *facebook* yang merupakan sarana promosi Azl Mine Design. Lokasi UMKM ini terletak di jalan Lebak nomor 272 RT 01, Kelurahan Kebonwaru, Kecamatan Batununggal, Kota Bandung, Jawa Barat 40272. Usaha ini selalu melakukan pembelian bahan baku dan bahan penolong secara *cash*. Azl Mine Design melakukan pembelian bahan baku sesuai dengan kebutuhan, sehingga tidak adanya bahan sisa. Adapun jenis bahan baku yang dipakai yaitu jenis kain katun jepang premium untuk mukena sebagai produksi utama, tentunya jenis kain ini yang paling sering dibeli secara berulang karena selalu habis dalam produksi dan penjualan. Lalu untuk *one set* dan *outer* menggunakan Janis kain rayon dan juga ada kain batik Jawa Barat. Azl Mine Design memiliki *supplier* tetap, namun disamping itu tetap dilakukannya pembelian bahan baku melalui *e-commerce* untuk mencari motif lain yang tidak dimiliki *supplier*. Total pengeluaran kas pada pembelian bahan baku mencapai Rp.10.000.000,- - Rp.20.000.000,- per bulannya sebelum pandemi. Kini, turun drastis dibawah Rp.5.000.000,- per bulan sejak dua tahun belakang.

Disamping pembelian bahan baku, adanya bahan penolong yang memiliki peranan dalam melengkapi kegiatan produksi serta meningkatkan efisiensi fungsionalitas dari pembuatan produk. Pada pembelian bahan penolong, Azl Mine Design memiliki toko khusus sebagai tempat langganan dalam pembelian bahan penolong seperti : benang, jarum, renda, ataupun kancing baju. Dalam pengeluaran kas pada pembelian bahan penolong mencapai Rp.1.000.000,- - Rp.2.000.000,- per bulan pada total keseluruhan pengeluaran kas pembelian bahan penolong. Azl Mine Design terus berupaya dalam meningkatkan usahanya dengan memerhatikan jenis kain, ukuran detail baik atasan dan bawahan, motif, warna, jenis produk, harga untuk berbagai kalangan, bahkan petunjuk pencucian dan pemakaian juga diberikan. Hal ini dilakukan agar usaha selalu berprogress terbukti dengan *rating*

pada *reviews* yang diberikan kosumen serta omset yang pernah mencapai Rp. 10.000.000,- per bulan, namun, dua tahun belakangan ini omset yang didapat turun dibawah Rp.5000.000,- per bulan karena efek dari pandemi. Tak hanya itu, efek pandemi juga membuat jumlah karyawan yang dulunya berjumlah tiga orang dikurangi menjadi satu orang pada bagian penjahit dan ada satu *freelance* pada bidang *finishing* dalam pemasangan kancing, atau hal lainnya diluar dari bidang menjahit.

Disamping itu, tidak menutup kemungkinan akan adanya penambahan karyawan dikarenakan harus selalu memproduksi produk utama yaitu mukena yang selalu menjadi *best seller*. Untuk menjalankan kegiatan produks, para karyawan Azl Mine Design memiliki hari kerja terhitung dari hari senin hingga sabtu dengan maksimal produksi yaitu 50 pcs, dan dalam penggajiannya, Azl Mine Design menggunakan sistem borongan atau dihitung dari target per pcs dalam menghasilkan produksi, termasuk dalam kondisi lembur sekalipun. Para karyawan akan menerima gaji setiap minggunya, di hari Sabtu dengan total lebih kurang Rp.2.000.000,-

Adanya pandemi seperti saat ini serta seiring perkembangan *era* di bidang ekonomi yang berdampak pada perubahan daya saing UMKM dengan digitalisasi. Dikutip dari buku yang berjudul *The Digital Economy: Promise and Peril in the Age of Networked Intelligence*. Ekonomi digital adalah kegiatan ekonomi yang didasarkan pada teknologi digital internet, disebut dengan *internet economy, web economy, digital-based economy, new economy* [1]. Era *digital economy* mengkolaborasi TI dengan *knowledge* dari sumber daya manusia untuk menjangkau transaksi global dalam bentuk *connected economy*. Di ekonomi digital, *power of the knowledge* menjadi inovasi – inovasi unggul lewat kesempatan – kesempatan terbaru untuk menciptakan keunggulan kompetitif salah satunya bagi kalangan UMKM dengan digital *customers* sebagai pelanggan yang menggunakan digital *devices* untuk melakukan transaksi dengan pengusaha penjual barang sebagai digital *enterprises*. Pengaruh dari ekonomi digital hingga sampai pada bagian akuntansi yang dimana terdapat dalam setiap proses usaha termasuk pada saat melakukan pembelian bahan baku, bahan penolong, hingga transaksi dengan *supplier* dan dalam gaji dan upah karyawan yang dimana dapat dilakukan tanpa perantara dan dapat dilakukan langsung *peer-to-peer* dalam sebuah aplikasi berbasis web. Tentunya, sangat diuntungkan bagi sumber daya manusia yang melek akan teknologi terkini. Dilansir dari tekno.kompas.com “ Generasi milenial yang umum disebut generasi Y serta generasi Z mendominasi penggunaan media sosial di Indonesia yang paling banyak berasal dari kalangan muda dengan rentang usia 25-34 tahun” [2].

Namun, adanya keterbatasan dalam pemasaran produksi membuat Azl Mine Design sampai saat ini masih menggunakan *Facebook* sebagai media promosi, disamping itu juga pencatatan pengeluaran kas pada pembelian bahan baku dan data *supplier* yang masih manual dengan menulis tangan pada buku serta penyimpanan nota pada pembelian bahan baku pun masih di simpan dalam satu kotak khusus, termasuk juga dalam pembelian bahan baku. Tentu, hal ini sangat beresiko dan berpengaruh besar jika terjadinya kehilangan struk, atau kehilangan buku yang dijadikan sebagai pencatatan pembelian bahan baku dan bahan penolong. disamping itu, bukan hanya pada pembelian bahan baku maupun penolong tetapi pada pencatatan gaji dan upah juga dicatat di buku atau tulis tangan. Terlebih lagi pencatatan akuntansi yang masih manual dan tidak sesuai dengan Standar Akuntansi.

Sehingga, dibutuhkan sistem yang dapat membantu dalam melakukan pencatatan pengeluaran kas pada pembelian bahan baku dan bahan penolong serta gaji dan upah pada karyawan maupun beban operasional lainnya, yang memiliki metode khusus dalam pencatatan tersebut serta juga akan adanya tampilan grafik tertinggi pada bahan baku yang sering digunakan atau yang sering dibeli secara berulang-ulang guna untuk mengetahui jenis kain tiap bulannya apakah selalu satu jenis kain saja yang selalu dilakukan pembelian secara berulang atau tiap bulan berbeda-beda.

Disamping itu juga untuk membantu konsistensi dalam kegiatan usaha ini yang ditampung dalam bentuk aplikasi berbasis web. Untuk itu, penulis akan membuat aplikasi berbasis web pencatatan pengeluaran kas untuk produksi konveksi pada studi kasus Azl Mine Design. Diharapkan aplikasi ini menjadi sarana menangani permasalahan yang dihadapi Azl Mine Design. Demikian pula dapat memajukan peningkatan progress dari Azl Mine Design yang sesuai dengan perkembangan zaman. Tentunya, aplikasi berbasis web ini dibuat dengan adanya fungsionalitas yang sesuai dengan kebutuhan dari Azl Mine Design dan juga dengan tampilan yang mudah dipahami bagi *stakeholder* dari Azl Mine Design.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan diatas, maka dirumuskan masalah sebagai berikut :

- a. Bagaimana membuat aplikasi yang mampu mencatat transaksi pembelian bahan baku dan bahan penolong ?
- b. Bagaimana membuat aplikasi yang mampu mencatat biaya gaji dan upah ?
- c. Bagaimana membuat aplikasi yang dapat menangani transaksi penginputan beban operasional?
- d. Bagaimana cara menghasilkan jurnal umum, buku besar, serta laporan pengeluaran kas?
- e. Bagaimana membuat aplikasi yang mampu menampilkan grafik tertinggi pada jenis bahan baku?

1.3 Tujuan

Tujuan dari pembuatan proyek akhir ini ialah membantu konveksi Azl Mine design dengan membuat aplikasi yang memilki fungsi sebagai berikut :

- a. Mampu mencatat transkasi pembelian bahan baku dan pembelian bahan penolong,
- b. Mampu mencatat transaksi biaya gaji dan upah,
- c. Mampu menangani transaksi penginputan beban operasional,
- d. Mampu menghasilkan kegiatan akuntansi yaitu Jurnal umum, buku besar,laporan pengeluaran kas dan
- e. Mampu menampilkan grafik tertinggi pada penggunaan jenis bahan baku.

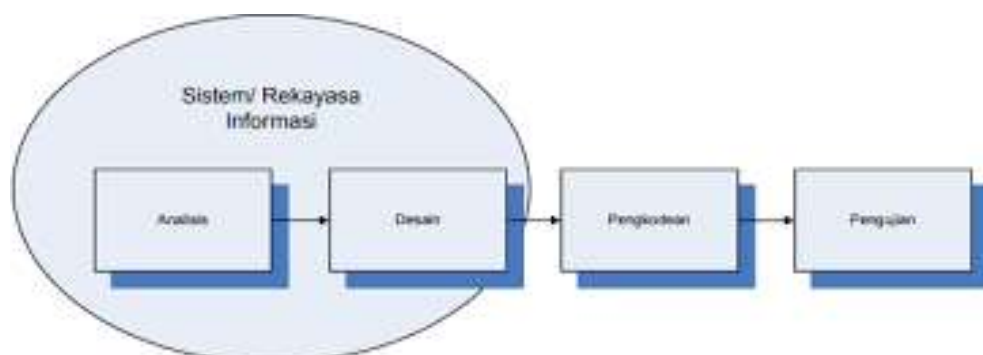
1.4 Batasan Masalah

Untuk memperjelas cangkupan yang terdapat dalam proyek akhir ini, maka terdapat batasan masalah sebagai berikut :

- a. Pembuatan aplikasi ini berbasis web, menggunakan *framework* Codeigniter dan menggunakan basis data *MyStructure Query Language* (MySQL),
- b. Aplikasi ini hanya mencatat sampai pada pengeluaran kas pembelian bahan baku dan bahan penolong serta pada gaji dan upah karyawan dan pembebanan, lalu penjualan oleh Nailah Edelweis Budiman dan Produksi oleh Muhammad Daffa. Sehingga pembuatan aplikasi ini dilakukan secara berkelompok.
- c. Pencatatan akuntansi pada aplikasi ini menggunakan metode perpetual,
- d. Aplikasi ini menampilkan buku besar 4 kolom,
- e. Aplikasi ini menggunakan metode *System Development Life Cycle* (SDLC) sampai tahap pengujian dengan metode *black box testing*,
- f. Aplikasi ini menggunakan metode *cash basis*, dan
- g. Aplikasi ini tidak menangani retur.

1.5 Metode Pengerjaan

Metode yang digunakan dalam perancangan dan pembuatan proyek akhir ini adalah metode *System Development Life Cycle* (SDLC). Metodologi ini mencakup sebuah fase atau tahapan. Ada banyak jenis pemodelan pada metode SDLC. Model yang digunakan pada proyek akhir ini adalah model *waterfall*.



Gambar 1- 1 Metode Waterfall

Berikut ini merupakan penjelasan tahapan model *waterfall*

a. *Requirements Analysis*

Tahap ini merupakan tahap pengumpulan data dan informasi yang dapat memenuhi kebutuhan kami dalam melakukan beberapa teknik untuk mengumpulkan data dan informasi tersebut:

1. Metode Wawancara

Wawancara dengan melakukan tanya jawab dengan narasumber dan pewawancara, yang dimana narasumber yaitu pemilik AZL Mine Design. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan informasi lanjutan yang berkaitan dengan AZL Mine Design.

2. Studi Literatur

Teknik ini dilakukan dengan cara mengumpulkan referensi yang berhubungan dengan Proyek Akhir. Referensi dapat berupa buku proyek akhir maupun jurnal yang terdahulu.

b. Desain

Pada tahap ini disajikan desain-desain dari aplikasi seperti desain antar muka dari aplikasi yang akan dikembangkan.

c. Pembuatan kode program

Desain yang telah dibuat akan diimplementasikan kedalam pembuatan sistem, dengan melakukan pengkodean (*coding*) menggunakan bahasa pemrograman PHP untuk membuat aplikasi dan MySQL untuk pembuatan *database*.

d. Pengujian

Tahap uji merupakan tahap akhir dalam metode *waterfall* yang dimana pada tahap pengujian ini digunakan teknik pengujian *blackbox testing*.

1.6 Jadwal Pengerjaan

Tabel 1- 1 Jadwal Pengerjaan

Kegiatan	2021												2022																							
	September				Oktober				November				Desember				Januari				Februari				Maret				April				Mei			
	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				
Analisis Kebutuhan																																				
Desain Sistem																																				
Pembuatan Kode Program																																				
Pengujian																																				
Implementasi																																				
Dokumentasi																																				