

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini memberikan dampak positif dalam berbagai bidang dalam kehidupan di masyarakat, salah satunya adalah pemanfaatan teknologi informasi berbasis web sebagai media penyebaran informasi dan komunikasi. Dengan keadaan pandemi *Covid 19* seperti sekarang membuat banyak UMKM mengalami penurunan penjualan yang sangat drastis membuat banyak UMKM akhirnya mencari cara mempromosikan produk mereka. Pemanfaatan internet khususnya media berbasis web sudah seharusnya mendapatkan perhatian bagi para pelaku UMKM terutama untuk meningkatkan layanan data dan informasi.

Desa Bojongsoang yang terletak di kecamatan Bojongsoang kabupaten Bandung, Jawa barat. Desa Bojongsoang ini memiliki berbagai macam jenis UMKM yang bergerak dalam bidang usaha jasa maupun dagang, setidaknya ada 151 UMKM yang terdaftar di BUMDes. UMKM yang khususnya bergerak dalam bidang usaha dagang belum menerapkan teknologi komputerisasi dalam menjalankan proses bisnisnya. Pemantauan sistem penjualan yang masih konvensional dan juga sistem pencatatan yang masih manual seperti pencatatan kas masuk dan kas keluar. Kebanyakan UMKM dibawah naungan BUMDes Desa Bojongsoang tidak membuat penyusunan laba rugi setiap bulan, sehingga UMKM tersebut tidak dapat mengetahui berapa banyak pengeluaran yang sudah di keluarkan yang berdampak UMKM merugi di saat akhir periode. Proses perhitungan yang masih menggunakan kalkulator yang berdampak sering terjadi kesalahan dalam melakukan laporan pencatatan. Permasalahan yang dimiliki oleh para pelaku UMKM di desa Bojongsoang yaitu masih menjalankan usahanya dengan sistem tradisional, masih menggunakan sistem manual dalam pencatatan akuntansi, tidak adanya penyusunan laporan akuntansi dan belum memiliki keterampilan yang memadai dalam menggunakan media berbasis web untuk kegiatan promosi dan pemasaran secara online. Hal ini sama dengan permasalahan UMKM pada umumnya yaitu

kurangnya penerapan inovasi teknologi sehingga omset yang didapatkan tidak bisa berkembang dengan baik.

Menyadari akan besarnya manfaat teknologi informasi yang berkembang saat ini maka diperlukannya sebuah sistem baru yang harus diterapkan di Desa Bojongsoang sebagai salah satu solusi untuk mengatasi hambatan yang terjadi dalam pengaksesan informasi di Desa Bojongsoang yang masih menggunakan sistem tradisional. Oleh karena itu dipandang perlu untuk mengembangkan sebuah media promosi dan memberikan pelatihan tentang bagaimana menggunakan media promosi tersebut, yang diwujudkan dalam bentuk sebuah platform Market Place pasar desa digital berbasis web. Dengan akan diterapkannya sistem Market Place diharapkan dapat membantu dan mempermudah mengelola pencatatan akuntansi dan penyusunan laporan akuntansi yang lebih efektif dan efisien.

1.2 Rumusan Masalah

Setelah melihat latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka ditarik rumusan masalah yaitu :

1. Bagaimana cara mencatat kas masuk dan kas keluar ?
2. Bagaimana cara menghasilkan catatan kegiatan akuntansi berupa jurnal umum dan buku besar?
3. Bagaimana cara menghasilkan laporan neraca saldo, laporan laba rugi dan arus kas?

1.3 Tujuan

Melihat dari rumusan masalah yang ada, maka tujuan dari penelitian ini yaitu :

1. Aplikasi dapat menangani pencatatan kas masuk dan kas keluar.
2. Aplikasi dapat menghasilkan catatan kegiatan akuntansi berupa jurnal umum dan buku besar.
3. Aplikasi dapat menghasilkan laporan keuangan berupa neraca saldo, laba rugi, dan arus kas.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dari proyek akhir ini adalah :

1. Aplikasi ini berintegrasi dengan modul persediaan yang ditangani oleh Rizfa Nurfarida Carolin, modul penjualan dan *payment gateway* di tangani oleh

Tery Yuliani, modul retur penjualan dan penanganan pelanggan oleh Alfina Oktaviani dan modul pengiriman produk oleh Fradana Yudistira Aldiansyah.

2. Aplikasi ini menggunakan buku besar 4 kolom.
3. Aplikasi ini hanya melakukan pencatatan jurnal akuntansi dilihat dari sisi user sebagai toko atau penjual.
4. Metode pencatatan yang digunakan adalah metode *accrual basis*.
5. Aplikasi ini hanya menangani perusahaan dagang.
6. Aplikasi ini tidak menangani perhitungan pajak.
7. Metode pengujian perangkat lunak menggunakan metode *black box testing*.

1.5 Metode Pengerjaan

Dalam pengerjaan proyek akhir ini, terdapat berbagai metode menjadi acuan untuk pengerjaan aplikasi marketplace berbasis web dengan modul kas masuk dan kas keluar. Metode yang digunakan adalah metode pengumpulan data dan metode pengembangan.

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dilakukan dengan dua cara yaitu wawancara dan observasi.

a. Wawancara

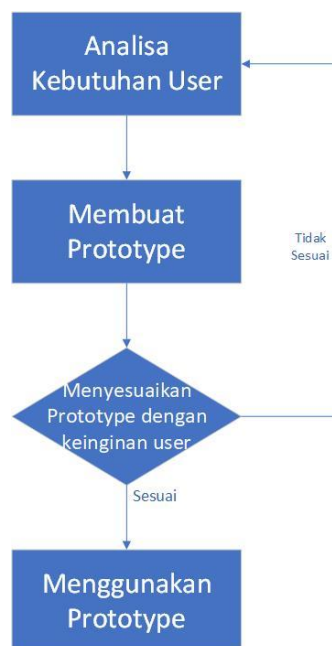
Wawancara merupakan metode pengumpulan data melalui tanya jawab yang dilakukan secara virtual melalui salah satu aplikasi online meeting kepada Bapak Ridwan Kurniawan selaku Kaur Perencanaan dan Bapak Fajar Setia selaku Ketua BUMDes di Desa Bojongsoang untuk memperoleh informasi yang akan digunakan untuk data penelitian Proyek Akhir pada tanggal 22 September 2021.

b. Studi Literatur

Studi Literatur merupakan kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data dengan cara menghimpun dan menganalisa dokumen-dokumen yang berupa tulisan, gambar, hasil karya, serta mengelola bahan penelitian yaitu artikel maupun jurnal mengenai objek Proyek Akhir

1.5.2 Metode Pengembangan

Metode pengembangan yang digunakan dalam pengerjaan proyek akhir ini adalah *Software Development Life Cycle (SDLC)* dengan model *prototyping*. *System Development Life Cycle (SDLC)* adalah metode yang digunakan untuk mengembangkan sebuah sistem. Dan SDLC adalah sebuah proses logika yang digunakan oleh seorang system analyst untuk mengembangkan sebuah sistem informasi yang melibatkan *requirements, validation, training*, dan pemilik sistem [1]. *Prototyping* merupakan teknik pengembangan sistem yang menggunakan *prototype* untuk menggambarkan sistem, sehingga pengguna atau pemilik sistem mempunyai gambaran pengembangan sistem yang akan dilakukannya [1]. Dengan teknik *prototyping*, pengembang bisa membuat *prorotype* terlebih dahulu sebelum mengembangkan sistem yang sebenarnya. Berikut gambaran dari metode *prototyping*.



Gambar 1 - 1

Metode Prototype

a. *Analisa kebutuhan user*

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan data untuk kebutuhan Proyek Akhir dengan melakukan wawancara dan studi literatur terhadap pihak desa dengan tujuan agar memahami proses bisnis yang terjadi di UMKM yang ada di Desa Bojongsoang dan analisa kebutuhan dapat berguna untuk menentukan apa yang akan dikembangkan dari sistem yang akan di buat.

b. Membuat *prototype*

Tahap ini dilakukan dengan membuat perancangan untuk sistem yang dibuat terkait penyelesaian masalah yang ada pada UMKM di Desa Bojongsoang dengan menggunakan mockup sebagai gambaran awal desain aplikasi yang dibuat, lalu menggunakan pemodelan *Unified Modeling Language* (UML), dan perancangan skema database menggunakan *Entity Relationship Diagram* (ERD).

c. Menyesuaikan *prototype* dengan keinginan *user*

Dalam tahap ini dilakukan penyesuaian kepada pengguna mengenai *prototype* yang sudah di buat, apakah *prototype* yang dibangun sudah sesuai atau tidak dengan kebutuhan sistem UMKM di Desa Bojongsoang. Apabila sistem masih belum sesuai dengan kebutuhan yang UMKM tersebut butuhkan, maka dilakukan peninjauan kembali pada tahapan analisis dan membuat *prototype*.

d. Menggunakan *prototype*

Pada tahap ini sistem mulai dikembangkan dengan *prototype* yang telah disepakati ditahap sebelumnya, dan juga dilakukan penerjemahan ke dalam bahasa pemrograman yang sesuai untuk dijadikan suatu perangkat lunak.

1.6 Jadwal Pengerjaan

Berikut ini merupakan jadwal pengerjaan proyek akhir,

Tabel 1 - 1
Jadwal Pengerjaan

| Kegiatan | Jadwal Pengerjaan | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|-------------|-------------------|---|---|---|-----------|---|---|---|---------|---|---|---|----------|---|---|---|----------|---|---|---|---------|---|---|---|----------|---|---|---|-------|---|---|---|-------|---|---|---|-----|---|---|---|------|---|---|---|------|--|--|
| | 2021 | | | | | | | | | | | | 2022 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | Agustus | | | | 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 | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | | | |
| Desain | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Pembangunan | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Evaluasi | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Pengujian | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Dokumentasi | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |