

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perusahaan manufaktur adalah jenis suatu badan usaha. Perusahaan manufaktur berbeda dengan perusahaan lainnya pada hal peralatan, penggunaan mesin dan tenaga kerja. Menurut Haizer, perusahaan manufaktur merupakan sebuah perusahaan yang membuat sesuatu dengan tangan atau dengan mesin untuk dapat menghasilkan suatu barang. Maka dapat disimpulkan bahwa perusahaan manufaktur adalah perusahaan yang aktivitasnya mengolah bahan baku atau bahan setengah jadi menjadi bahan jadi yang siap dipasarkan kepada konsumen dengan membutuhkan biaya biaya [1].

Kedai lontong mamak sudah berdiri sejak tahun 2017, 4 tahun yang lalu. Kedai lontong mamak membuka umkm tersebut pertama kali di sukabirus. Alasan membuka cabang di sukabirus karena hasil dari survey owner terhadap mahasiswa di universitas Telkom terdapat banyak mahasiswa Sumatra utara. Pasar utama kedai lontong mamak adalah mahasiswa Universitas Telkom. Kedai lontong mamak menjual makanan nusantara khususnya dari Sumatra utara, menjual menu menu local Medan dikarenakan di daerah sukabirus belum terdapat makanan khas Medan. Cabang lain kedai lontong mamak terdapat di kantin FKB universitas Telkom, kantin kampus LPKAI dan di Foodlife Bass Poee jalan buah batu no 282 Bandung. Cabang di sukabirus dan yang di kantin Universitas Telkom selama masa pandemic ditutup, dikarenakan tidak ada kegiatan perkuliahan. Bahan baku langsung dibeli dari medan dan dikirim ke Bandung. Terdapat juga bahan baku yang dibeli di pasar kosambi. Kerugian yang dialami oleh kedai lontong mamak sekitar 10% - 20% di masa pandemic. Cabang yang masih bertahan sampai sekarang adalah cabang yang ada di jalan buah batu. Omzet kedai lontong mamak mencapai 10 juta perbulannya, diluar dari pembelian bahan baku, gaji karyawan, biaya sewa, biaya sewa perbulannya sebesar 3 juta, gaji karyawan sebesar 2 juta perbulan

Permasalahan yang dialami oleh Kedai Lontong Mamak adalah pencatatan penjualan dan pengelolaan bahan baku masih menggunakan metode manual (menggunakan buku). Permasalahan lainnya adalah pencatatan jurnal masih belum terperinci. Permasalahan lainnya yaitu tidak adanya informasi yang pasti mengenai stok bahan baku yang tersedia. Berdasarkan permasalahan diatas dibutuhkan suatu aplikasi yang dapat membantu penjual membuat laporan pencatatan dan pengelolaan bahan baku yang tersedia, untuk mengurangi kesalahan pencatatan, maka di buatlah aplikasi yang berjudul aplikasi berbasis web untuk penjualan produk jadi dan pencatatan bahan baku. Untuk menghasilkan dan mengelola laporan keuangan secara otomatis.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan, adapun rumusan masalah dalam pembuatan Proyek Akhir ini adalah sebagai berikut :

- a. Bagaimana menghasilkan aplikasi yang mampu mengelola persediaan bahan baku?
- b. Bagaimana menghasilkan aplikasi yang mampu mengelola daftar stok barang?
- c. Bagaimana menghasilkan aplikasi yang mampu mengelola pencatatan transaksi pembelian?
- d. Bagaimana menghasilkan aplikasi yang mampu mencatat transaksi penjualan?
- e. Bagaimana menghasilkan aplikasi yang dapat mengelola dan menghasilkan laporan keuangan secara otomatis ?

1.3 Tujuan

Adapun tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian proyek akhir ini adalah membuat aplikasi yang didalamnya terdapat beberapa fungsi sebagai berikut:

- a. Mampu menghasilkan persediaan bahan baku.
- b. Mampu menghasilkan daftar stok barang.
- c. mampu menghasilkan pencatatan transaksi pembelian.
- d. Mampu menghasilkan aplikasi yang dapat mencatat transaksi penjualan.
- e. Mampu memberikan informasi ke perusahaan untuk memudahkan pemilik perusahaan dalam menghasilkan laporan penjualan, pembelian dan pembayaran.

1.4 Batasan Masalah

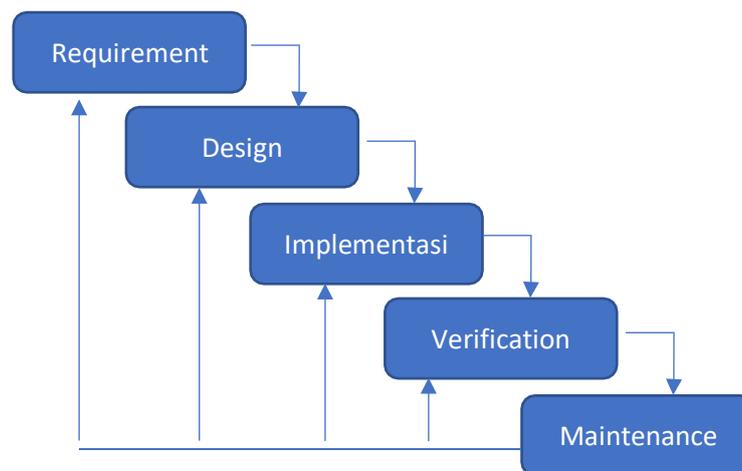
Batasan masalah dalam pembuatan sistem informasi ini adalah :

- a. Pembuatan aplikasi ini menggunakan framework codeigniter dan menggunakan

- basis data (MySQL),
- b. Hanya menangani aplikasi produksi dan bahan baku
- c. Tahap pengerjaan yang dilakukan menggunakan metode *System Development Life Cycle (SDLC)*. Dengan pemodelan *waterfall*. hanya sampai tahap *Maintenance*.
- d. Metode pengujian yang dilakukan menggunakan metode *Black Box Testing*

1.5 Metode Pengerjaan

Metode *waterfall* atau yang sering disebut metode *waterfall* sering dinamakan siklus hidup klasik (*classic life cycle*). Dimana hal ini menggambarkan pendekatan yang sistematis dan juga berurutan pada pengembangan perangkat lunak, dimulai dengan spesifikasi kebutuhan pengguna lalu berlanjut melalui tahapan perencanaan (*planning*), permodelan (*modeling*), konstruksi (*construction*), serta penyerahan sistem ke para pelanggan/ pengguna (*deployment*), yang diakhiri dengan dukungan pada perangkat lunak lengkap yang dihasilkan [2].



Gambar 1.1
Metode *Waterfall*

Dalam pengembangannya metode *waterfall* memiliki beberapa tahapan yang berurut yaitu: *requirement* (analisa kebutuhan), *design system* (desain sistem), Implementasi, *Verification* (verifikasi), *Maintenance* (pemeliharaan) [2].

a. *Requirement Analisis*

Tahapan ini pengembang sistem diperlukan komunikasi yang bertujuan untuk memahami perangkat lunak yang diharapkan oleh pengguna dan Batasan perangkat lunak tersebut. Informasi ini biasanya dapat diperoleh melalui wawancara, diskusi atau suvei langsung. Informasi dianalisa untuk mendapatkan data yang dibutuhkan oleh pengguna [3].

b. System Design

Proses desain sistem mengalokasikan persyaratan ke sistem perangkat keras atau perangkat lunak. Dalam tahap ini digunakan pemodelan sistem yaitu *Rich Picture*, *Entity Relational Diagram (ERD)* dan *Unified Modelling Language (UML)* [3].

c. Implementasi

Pada tahap ini, desain perangkat lunak diwujudkan sebagai sekumpulan program atau unit program. Sistem yang akan dibangun adalah aplikasi berbasis web yang menggunakan bahasa pemrograman PHP, Database Management System menggunakan MySQL dan *framework Codeigniter*[3].

d. Verification

Unit program atau program individu diintegrasikan dan diuji sebagai sistem yang lengkap untuk memastikan bahwa persyaratan perangkat lunak telah terpenuhi. Dalam tahapan ini menggunakan metode pengujian perangkat lunak *Black Box Testing (BBT)* dan *User Acceptance Testing (UAT)*[3].

e. Maintenance

Tahap akhir dalam model *waterfall*. Perangkat lunak yang sudah jadi, dijalankan serta dilakukan pemeliharaan. Pemeliharaan termasuk dalam memperbaiki kesalahan yang tidak ditemukan pada Langkah sebelumnya. Perbaikan implementasi unit sistem dan peningkatan jasa sistem sebagai kebutuhan baru[3].

1.6 Jadwal Pengerjaan

Berikut ini merupakan jadwal pengerjaan:

Tabel 1.1
Tabel Jadwal Pengerjaan

| Kegiatan | 2021 | | | | | | | | | | | | 2022 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|--------------------|-----------|---|---|---------|---|---|----------|---|---|----------|---|---|---------|---|---|----------|---|---|-------|---|---|-------|---|---|-----|---|---|------|---|---|------|---|---|---------|---|---|-----------|---|---|---------|---|---|---|---|
| | September | | | Oktober | | | November | | | Desember | | | Januari | | | February | | | Maret | | | April | | | Mei | | | Juni | | | July | | | Agustus | | | September | | | Oktober | | | | |
| Wawancara | 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 |
| Studi Pustaka | | | | | 1 | 2 | 3 | 4 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Studi Dokumen | | | | | | | | | 1 | 2 | 3 | 4 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Analisis Kebutuhan | | | | | | | | | | | | | 1 | 2 | 3 | 4 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Desain Sistem | | | | | | | | | | | | | | | | | 1 | 2 | 3 | 4 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Pengkodean | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | 1 | 2 | 3 | 4 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Pengujian | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | 1 | 2 | 3 | 4 | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Pelaporan | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | 1 | 2 | 3 | 4 | | | | | | | | | | | | |