

BAB 1

LATAR BELAKANG

1.1 Latar Belakang

Toko serba unik merupakan toko yang menjual barang-barang unik serta barang *branded original* seperti kacamata, tas, dompet, sandal, dan yang lainnya yang berlokasi di Jakarta. Selain itu, toko ini juga melayani jasa titip Indonesia-US atau sebaliknya. Jasa titip merupakan sebuah layanan yang menawarkan bantuan untuk membelikan sebuah produk atau barang dari luar kota bahkan luar negeri melalui media sosial sebagai sarana pemasarannya. Biasanya orang membutuhkan jasa titip ketika membutuhkan barang dari negara lain tapi tidak bisa membelinya secara langsung. Hal ini dapat menguntungkan karena ketika melakukan penjualan jasa titip, harga produk bisa ditingkatkan sesuai dengan keinginan penjual. Pada umumnya jasa titip dilakukan oleh penyedia jasa dengan datang ke pusat belanja tertentu, mengambil gambar atau video dari produk tersebut yang nantinya diunggah ke media sosial. Para pengikut dari akun media sosial tersebut nanti akan melihat dan jika berminat dapat melakukan pemesanan melalui pihak penyedia jasa titip tersebut. Selanjutnya, pemilik jasa akan membelikan dan mengirimkan pesanan tersebut beserta biaya tambahan seperti pajak, ongkos kirim, dan jasa titip [1].

Toko ini berdiri pada tahun 2015 yaitu pada bulan September dan memiliki 1 karyawan. Seiring dengan meningkatnya permintaan konsumen, salah satu yang dapat dilakukan yaitu meningkatkan kegiatan pemasaran dan penyampaian informasi. Di era teknologi seperti sekarang ini terdapat berbagai *platform* untuk menyampaikan informasi atau bahkan berjualan. Toko Serba Unik melakukan pemasaran melalui *Instagram*, *Whatsapp*, *Shopee*, dan *Tokopedia*.

Terdapat berbagai teknik untuk mengembangkan kegiatan pemasaran, salah satunya yaitu membangun web penjualan *online*. Pembangunan web penjualan *online* bertujuan untuk meningkatkan penjualan, mempermudah kegiatan pemasaran ke khalayak luas, mempermudah pemilik toko dalam mengelola ketersediaan produk sesuai periode yang ditentukan, dan pencatatan keuangan juga akan lebih akurat. Selain itu, web penjualan *online* dapat diakses tanpa batas ruang dan waktu sehingga berpeluang mendapatkan

lebih banyak pelanggan baru. Web penjualan *online* juga mempermudah pembeli untuk berbelanja. Hanya melalui *smartphone* pembeli dapat melakukan transaksi tanpa harus datang ke toko secara langsung dan melihat persediaan barang yang tersedia.

Toko Serba Unik sudah melakukan pemasaran melalui *e-commerce* seperti *Shopee* dan *Tokopedia*, selain itu juga untuk penjualan melalui *Facebook*, *Instagram*, *Whatsapp* masih melakukan pencatatan manual. Hal ini menyebabkan pencatatan keuangan terpisah-pisah dan harus menghitung secara manual antara penjualan dan pembelian di aplikasi satu dan lainnya. Dengan adanya proyek akhir ini diharapkan dapat mempermudah toko serba unik dalam melakukan pencatatan sehingga perhitungan keuangan menjadi lebih baik lagi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka dapat disimpulkan permasalahan sebagai berikut:

- a. Bagaimana cara menangani pencatatan pembelian berbasis web?
- b. Bagaimana cara mengetahui stok yang tersedia?
- c. Bagaimana cara melihat status pengiriman produk?
- d. Bagaimana cara menghasilkan jurnal umum dan buku besar?

1.3 Tujuan

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

- a. Mengetahui cara pencatatan pembelian berbasis web,
- b. Mengetahui cara melihat stok yang tersedia,
- c. Mengetahui cara melihat status pengiriman produk, dan
- d. Mengetahui cara membuat jurnal umum dan buku besar.

1.4 Batasan Masalah

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

- a. Aplikasi tidak menangani retur pembelian,
- b. Aplikasi tidak menangani kartu stok,
- c. Aplikasi tidak menangani pajak pembelian, dan
- d. Aplikasi ini hanya menangani transaksi tunai.

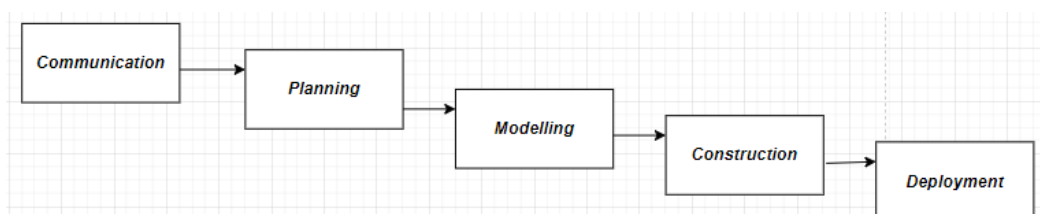
1.5 Metode Pengerjaan

Memuat tentang metodologi yang digunakan dan model pengembangan yang digunakan dalam membangun produk. Contoh metodologi adalah metodologi terstruktur, metodologi berbasis objek dan lainnya. Contoh model pengembangan produk adalah *waterfall*, *linear sequential*, *spiral*, RAD, dan lainnya. Pada masing-masing tahapan model pengembangan, penulis menjelaskan hal-hal yang dilakukan dan tools apa yang digunakan (bila menggunakan tools tertentu).

Apabila tidak diperlukan, gambar tahapan model pengembangan produk tidak perlu digambarkan. Teori dan gambar mengenai *waterfall*, *linear sequential*, dan lainnya secara lengkap dan formal dijelaskan di Bab 2 Tinjauan Pustaka.

Metode yang digunakan dalam pengerjaan proyek akhir ini yaitu metode *System Development Life Cycle* (SDLC). SDLC dimulai dari fase perencanaan, analisis, perancangan, implementasi, hingga pemeliharaan sistem. Konsep SDLC ini mendasari berbagai jenis model pengembangan perangkat lunak untuk membentuk suatu kerangka kerja perencanaan dan pengendalian pembuatan sistem informasi. Terdapat berbagai model SDLC yaitu *waterfall model*, *agile model*, *iterative model*, *v-shaped model*, *prototyping model*, *big bang model*, dan *spiral model*. Adapun model yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *waterfall model*.

Waterfall model merupakan salah satu model SDLC yang sering digunakan. Model pengembangan ini bersifat linear karena dilakukan secara bertahap. Kita tidak dapat melanjutkan ke tahapan berikutnya atau mengulang tahapan sebelumnya tidak jika tahapan sekarang belum terselesaikan [2]. Di bawah ini merupakan tahapan dari Model Pengembangan *Waterfall*.



Gambar 1 - 1 Alur SDLC

a. *Communication (Project Initiation & Requirements Gathering)*

Sebelum melakukan perancangan sistem, sangat diperlukan adanya komunikasi bersama dengan *customer* agar pemahaman tujuan yang akan dicapai dapat terlaksana dengan baik. Kemudian hal selanjutnya yang harus dilakukan yaitu menganalisis permasalahan yang terjadi dan mengumpulkan data-data yang diperlukan [2].

b. *Planning (Estimating, Scheduling, & Tracking)*

Tahapan selanjutnya adalah tahapan perencanaan. Pada tahapan ini menjelaskan mengenai estimasi tugas secara teknis yang akan dilakukan, membuat rancangan mengenai resiko yang mungkin akan terjadi, lalu menentukan produk kerja yang ingin dihasilkan, serta tracking proses pengerjaan sistem [2].

c. *Modelling (Analysis Design)*

Tahapan ini merupakan tahap perancangan dan pemodelan arsitekur sistem yang berfokus pada perancangan struktur data, arsitektur *software*, tampilan *interface*, dan algoritma program. Tahapan ini bertujuan untuk mempermudah memahami gambaran secara besar dari apa yang akan dikerjakan [2].

d. *Construction (Code Test)*

Pada tahapan ini bentuk desain sebelumnya diterjemahkan menjadi bahasa yang dapat dibaca oleh mesin. Setelah pengkodean selesai, maka akan dilakukan pengujian terhadap sistem untuk menemukan kesalahan yang terjadi sehingga bisa langsung diperbaiki [2].

e. *Deployment (Delivery Support Feedback)*

Tahapan selanjutnya yaitu implementasi *software* kepada *customer*, perbaikan *software*, evaluasi *software*, dan pengembangan *software* berdasarkan *feedback* yang diberikan oleh *customer* agar sistem dapat tetap bekerja dan berkembang sesuai dengan fungsinya [2].

1.6 Jadwal Pengerjaan

Berikut ini adalah jawab pengerjaan proyek akhir:

Tabel 1 - 1 Jadwal Pengerjaan

Kegiatan	2021												2022																			
	September			Oktober			November			Desember			Januari			Februari			Maret			April			Mei			Juni				
	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
Wawancara dan pengumpulan data	■	■	■	■																												
Perancangan sistem dan penerapan akuntansi					■	■	■	■	■	■	■	■																				
Implementasi aplikasi													■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■				
Pengujian																																
Dokumentasi	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■