

# BAB 1

## LATAR BELAKANG

---

### 1.1 Latar Belakang

Toserba Margo Mulyo beralamat di jl. Gudang Garam, RT 02/RW 02, Sratejo, Baureno, Kabupaten Bojonegoro, Jawa Timur 62192, Indonesia. Perusahaan ini menyediakan berbagai perlengkapan kebutuhan rumah tangga seperti bumbu dapur, perlengkapan bayi, obat-obatan, dan peralatan rumah tangga lainnya, yang dimana Toserba Margo Mulyo bisa mendapatkan omset lima belas juta sampai tiga puluh juta setiap bulan nya. Toserba Margo Mulyo tidak memiliki cabang. Toserba Margo Mulyo memilki sepuluh orang karyawan yang terdiri dari empat orang bagian gudang, dua orang bagian kasir, empat orang bagian pelayan yang mengecek stok barang.

Dalam pencatatan yang dilakukan pada transaksi pembelian barang kepada suplier perusahaan ini masih menggunakan buku pencatatan manual yang berupa nota, jika perusahaan ini ingin melihat catatan pembelian barang yang sudah dilakukan di periode lalu, buku catatan pembelian barang ini sering hilang. Bukan hanya itu saja, pada saat proses pengecekan persediaan barang dagang perusahaan ini masih belum bisa mengetahui persediaan barang yang pasti dikarenakan pencatatan yang masih dilakukan belum efektif.

Sistem produksi yang digunakan yaitu berdasarkan stok persediaan barang dagang. Bagian gudang Toserba Margo Mulyo melakukan pencatatan penerimaan barang, mengelola pencatatan transaksi pembelian persediaan barang dagang, membuat jurnal, buku besar, laporan dan membuat kartuk stok persediaan barang dagang menggunakan metode *first in first out*.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka perlu adanya aplikasi untuk menggantikan sistem pencatatan manual agar lebih efektif dan efisien untuk pegawai gudang dalam mengelola pembelian persediaan barang.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang tersebut, maka dapat disimpulkan beberapa permasalahan yang terjadi sebagai berikut.

- a. Bagaimana mengelola pembelian dan pencatatan penerimaan barang?
- b. Bagaimana pencatatan transaksi pembelian persediaan barang dagang?
- c. Bagaimana menampilkan jurnal umum, buku besar?
- d. Bagaimana menampilkan laporan pembelian dan laporan kartu stok persediaan dengan metode FIFO pada Toserba Margo Mulyo?

## 1.3 Tujuan

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

- a. Melakukan pencatatan pembelian barang dagang,
- b. Melakukan pencatatan transaksi pembelian barang dagang,
- c. Melakukan pembuatan laporan dalam bentuk jurnal umum dan buku besar,
- d. Melakukan pembuatan laporan pembelian, dan laporan kartu stok persediaan barang dagang dengan Metode FIFO pada Toserba Margo Mulyo

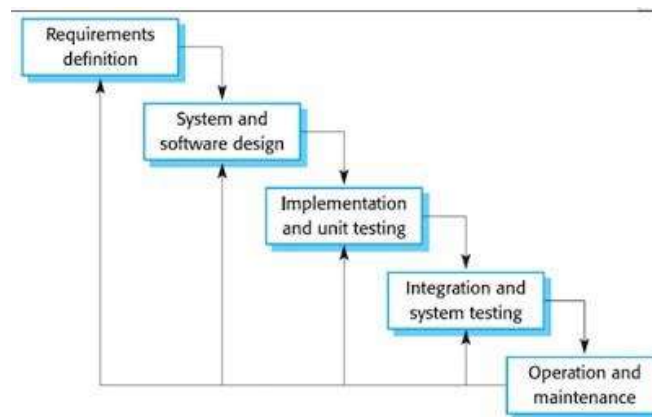
## 1.4 Batasan Masalah

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

- a. Pembuatan aplikasi ini menggunakan *framework Codeigniter* dan menggunakan basis data *MyStructure Query Language (MySQL)*,
- b. Sistem pencatatan akuntansi pada aplikasi menggunakan pencatatan perpetual,
- c. Retur hanya bisa dilakukan satu kali,
- d. Pajak ditetapkan senilai 10%.

## 1.5 Metode Pengerjaan

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



**Gambar 1. 1 Model Waterfall**

Berikut ini merupakan penjelasan tahapan model waterfall.

### 1. *Requirements Definition*

*Requirements Definition* merupakan tahap yang dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan *user*, kegunaan *software* yang diharapkan *user*, dan batasan *software*. Tahap ini dilakukan dengan melakukan wawancara secara langsung kepada pihak Toserba Margo Mulyo, kemudian menganalisis dan mendefinisikan kebutuhan yang harus dipenuhi oleh sistem yang dibangun dengan menganalisis permasalahan yang ada di Toserba Margo Mulyo.

### 2. *System and Software Design*

*System and Software Design* merupakan tahapan perancangan aplikasi. Dengan melakukan pemodelan aplikasi berbasis objek oriented dengan *Unified Modelling Language* (UML) yang terdiri dari *use case diagram*, *activity diagram*, *sequence diagram* dan *class diagram*. Dalam tahap perancangan database menggunakan *Entity Relationship Diagram* (ERD).

Menggunakan *Business Process Notation* untuk mengetahui proses bisnis yang berjalan, dan menggunakan *rich picture* untuk memudahkan identifikasi masalah. Membuat desain *interface* aplikasi menggunakan *mockup*.

### 3. *Implementation and Unit Testing*

*Implementation and Unit Testing* merupakan tahapan implementasi desain ke dalam kode program. Pada tahap ini sistem yang telah dirancang, diimplementasikan ke dalam kode-kode bahasa pemrograman PHP dengan menggunakan *framework CodeIgniter*, desain tampilan dengan menggunakan HTML, bootstrap, dan MySQL sebagai *database* nya.

### 4. *Integration and System Testing*

*Integration and System Testing* merupakan tahapan yang dilakukan untuk mengintegrasikan setiap unit dan melakukan testing terhadap sistem secara keseluruhan. Pada tahap ini, setiap unit program akan diintegrasikan satu sama lain dan akan dilakukan uji coba sebagai satu sistem yang utuh untuk memastikan bahwa semua fungsionalitas yang dibuat sudah berjalan sebagaimana mestinya. Dalam tahap ini testing dilakukan pengujian program menggunakan *Black Box Testing* dan *User Acceptance Test*.

### 5. *Operation and Maintenance*

Tahap ini merupakan tahap terakhir dalam model *waterfall*. Software yang sudah jadi dijalankan dan telah digunakan oleh user dilakukan pemeliharaan/*maintenance*. Perawatan termasuk dalam memperbaiki kesalahan yang tidak ditemukan pada langkah sebelumnya.

## 1.6 Jadwal Pengerjaan

Proyek akhir ini akan melalui tahapan dengan menggunakan metode waterfall yang dilakukan secara terurut. Berikut adalah jadwal pengerjaan dalam penyusunan proyek akhir ini.

**Tabel 1. 1 Jadwal Pengerjaan**

Kegiatan	september				oktober				november				desember				januari				februari				maret				april				mei				juni				juli			
	2021				2021				2021				2021				2022				2022				2022				2022				2022				2022							
	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					■	■	■	■	■	■	■	■																																
Pembuatan kode program													■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■				
pengujian & Implementasi																																					■	■	■	■				
pelaporan	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■				