

# BAB 1

## PENDAHULUAN

---

### 1.1 Latar Belakang

Swapmeet Identity merupakan *brand* lokal yang bergerak dibidang *fashion* yang berasal dari Kota Medan, konsep yang diterapkan berfokus pada *PopCulture* yang biasanya disukai oleh anak-anak muda. Swapmeet Identity mempunyai desain yang menarik dengan Sablon *Plastisol Ink* yang dapat bertahan cukup lama meski sering dicuci. Dan juga Swapmeet Identity menggunakan bahan *24s Premium Cotton* dengan *Rib* yang kuat sehingga tidak mudah melar dan juga mudah beradaptasi dengan iklim Indonesia.

Sistem transaksi penjualan yang saat ini masih menggunakan buku penjualan berdasarkan nota penjualan yang terdiri dari arsip-arsip yang dimana apabila salah satu arsip hilang akan menyulitkan pegawai dalam merekap transaksi penjualan di buku besar sehingga tidak *balance* dengan laporan keuangan. Kemudian dalam pencatatan barang masih melakukan pencatatan pada sebuah buku yang dimana tidak ada informasi khusus yang menginformasikan tentang jumlah stok barang sehingga harus mencari dulu dalam buku besar bahkan tidak jarang ketika stok sudah habis pegawai baru mengetahui saat terjadi proses transaksi penjualan sehingga mengecewakan pelanggan. Sedangkan pada pembuatan laporan keuangan saat ini dilakukan dengan cara mengumpulkan nota transaksi penjualan dan pembelian kemudian dihitung dan dibuat laporannya sesuai periode yang diinginkan secara manual namun apabila salah satu nota hilang menyebabkan pemilik tidak dapat menghitung pendapatan toko.

Berdasarkan permasalahan di atas, dibuatlah suatu sistem yang menggunakan teknologi berbasis *web* dengan bahasa pemrograman PHP dan media penyimpanan *Database MySQL* yang berjudul "SISTEM MANAJEMEN KASIR DAN PENCATATAN STOK BARANG BERBASIS WEB". Sistem ini mampu menangani transaksi penjualan, pencatatan stok barang, pengelolaan keuangan sampai menghasilkan rekam jejak

proses transaksi meliputi laporan transaksi penjualan, laporan transaksi pembelian, laporan stok barang, dan laporan keuangan.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada, maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu :

1. Bagaimana membantu pegawai mencatat transaksi penjualan barang?
2. Bagaimana membantu pegawai melakukan pencatatan produk barang termasuk pencatatan barang masuk, barang keluar dan stok barang?
3. Bagaimana membantu pegawai membuat laporan keuangan berdasarkan transaksi yang dilakukan di toko?

## 1.3 Tujuan

Tujuan dari aplikasi ini adalah membangun sebuah aplikasi yang memiliki fitur :

- a. Menyediakan fasilitas pencatatan transaksi penjualan barang.
- b. Menyediakan fasilitas pencatatan data barang, termasuk pencatatan barang masuk, barang keluar dan stok barang.
- c. Menyediakan fasilitas laporan proses transaksi meliputi, laporan transaksi penjualan, laporan transaksi pembelian, laporan pencatatan stok barang, dan laporan keuangan berdasarkan transaksi yang dilakukan toko.

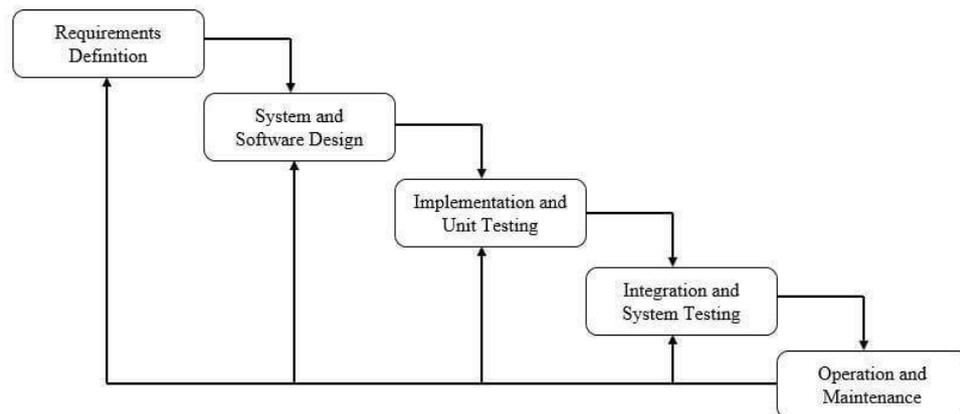
## 1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah yang terdapat pada aplikasi ini adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi ini tidak menangani laba rugi.
2. Aplikasi ini tidak menangani return barang.
3. Aplikasi ini tidak menangani penggajian karyawan.
4. Aplikasi ini tidak menangani kredit barang.
5. Aplikasi ini tidak menangani pembayaran menggunakan kartu ATM, kartu kredit, kartu debit, serta *e-money*.
6. Aplikasi ini tidak menggunakan *Operation and Maintenance*.

## 1.5 Metode Pengerjaan

Metode pengembangan yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini adalah dengan metode berbasis terstruktur yaitu metode *System Development Life Cycle* (SDLC) dengan *waterfall* model[1].



Gambar 1.1 Model Waterfall

Berikut adalah penjelasan mengenai proses-proses pembuatan *prototipe* :

### a. *Requirements Definition* (Analisa Kebutuhan)

Dalam analisa kebutuhan ini bertujuan untuk mencari informasi yang dibutuhkan untuk mengembangkan perangkat lunak. Biasanya, informasi tersebut berupa pemahaman tentang perangkat lunak yang diharapkan oleh pengguna serta batasan-batasannya. Untuk mendapatkan informasi tersebut, pengembang umumnya mengumpulkan data melalui berbagai cara mulai dari wawancara dengan *owner* hingga diskusi atau survei langsung. Informasi yang didapatkan kemudian akan dianalisis untuk mendapatkan data lengkap tentang *software* yang dibutuhkan pengguna yang kemudian akan di kembangkan.

### b. *System and software design* ( Desain Sistem dan *software*)

Pada tahap ini, semua data dan informasi yang telah didapatkan melalui wawancara atau survei langsung akan diolah dan dipersiapkan. Spesifikasi yang dibutuhkan oleh pengguna akan dipelajari pada tahap ini, lalu pengembang akan menyiapkan desain sistem. Perancangan dilakukan dengan pendekatan *object-oriented* menggunakan UML. Adapun model-model yang dihasilkan yaitu *use case diagram*, *class diagram*, *entity relationship diagram*, dan *interface mockup*.

c. *Implementation and unit testing* (implementasi dan pengujian unit)

Pada tahap ini, desain sistem dan *software* yang telah dibuat diimplementasikan atau dikembangkan pada program kecil yang disebut unit melalui *coding*. Bahasa yang digunakan yaitu Bahasa pemrograman PHP dan *Database* MySQL. Untuk memudahkan proses pengkodean digunakan *codeigniter 3* sebagai *framework*. Selain itu, pada tahap ini akan dipastikan bahwa tiap fitur yang ada pada perangkat lunak berfungsi dengan baik. Uji fungsionalitasnya secara *alpha* dengan menggunakan metode UAT dan metode *Black Box Testing* akan dilakukan untuk setiap fitur yang ada pada aplikasi.

d. *Integration and System Testing* (Penggabungan dan pengujian sistem)

Pada tahap ini, setiap unit yang ada akan diuji fungsinya yang kemudian akan dilakukan integrasi di tahap *integration and system testing*. Proses integrasi unit ke dalam sistem ini akan dilakukan setelah proses pengujian setiap unit di tahap sebelumnya selesai. Setelah diintegrasikan, seluruh sistem yang datanya telah terkumpul akan diuji untuk melihat setiap kesalahan maupun kegagalan yang ada pada sistem tersebut.

e. *Operation and Maintenance*

Pada proyek akhir ini tidak menggunakan *Operation and Maintenance*.

## **1.6 Jadwal Pengerjaan**

Proyek akhir ini direncanakan selesai dalam kurun waktu 6 bulan. Adapun rencana jadwal pengerjaan sesuai dengan tahap-tahap pengerjaan yang telah dijelaskan pada sub bab sebelumnya adalah sebagai berikut.

Tabel 1.1 Jadwal Pengerjaan

Rencana Pengerjaan	Okt-21				Nov-21				Des-21				Jan-22				Feb-22				Mar-22				Apr-22				Mei-22				Jun-22			
	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
<i>Requirements Definition</i>	■	■	■	■	■	■																														
<i>System and software design</i>							■	■	■	■	■	■																								
<i>Implementation and unit testing</i>													■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■				
<i>Integration and System Testing</i>																																	■	■	■	■
<i>Dokumentasi dan Penyusunan Buku PA</i>	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■