

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Screamous adalah perusahaan *ritel* yang bergerak di bidang *fashion* (pakaian) yang dimulai pada 29 Mei 2004. Perusahaan ini terdaftar dengan nama CV. Rotasindo dengan *brand* Screamous. Screamous beralamat di Jalan Trunojoyo Nomor 23, Citarum, Kecamatan Bandung Wetan, Kota Bandung, Jawa Barat. Perusahaan ini bergerak dibidang *Industry Fashion* Distro Hits anak muda Bandung, perusahaan ini banyak menjual berbagai macam barang *Fashion* seperti kemeja, kaos, celana, jaket, dompet dan banyak barang *Fashion* lainnya, Screamous bisa mendapatkan omset Rp 30.000.000 sampai Rp 40.000.000 setiap bulannya. Screamous memiliki tiga cabang yang masing-masing cabang memiliki 7 orang karyawan yang terdiri dari 2 orang bagian gudang, 2 orang bagian kasir, 2 orang dibagian yang melayani *customer*, dan 1 orang dibagian kepala cabang toko. Perusahaan Screamous juga memiliki konveksi sendiri yang berkerja sama dengan konveksi yang ada di Bandung, untuk membuat produk atau barang dagang yang dijual oleh perusahaan, biasanya konveksi tersebut akan membuat produk atau barang dagang ketika stok barang yang di gudang atau yang di cabang sudah habis, perusahaan akan membayar konveksi tersebut dengan cara kredit, dan biasanya toko cabang dari Screamous ini akan kedatangan produk atau barang dagang setiap seminggu sekali untuk mengisi gudang yang ada di toko cabang.

Perusahaan Screamous hanya menjual barang dagangnya saja, jika *customer* ingin membeli dalam jumlah yang banyak yang, untuk dijual lagi biasanya Screamous akan memberikan barang yang ada di gudang dengan desain yang sudah didesain oleh perusahaan dan jika *customer* ingin mendesain sendiri di perusahaan ini tidak bisa karena desain sudah disediakan oleh perusahaan dan jika *customer* ingin desain yang sama dengan ukuran yang berbeda biasanya perusahaan akan membuat dengan ukuran yang dipesan oleh *customer* dan itu hanya untuk bagi *customer* yang membeli barang dalam jumlah yang banyak, dan jika *customer* yang melakukan pemesanan dalam jumlah yang banyak dan untuk pembayaran dilakukan dengan cara tunai.

Dalam perusahaan ini masih melakukan transaksi secara manual dari penjualan barang dagang yang menggunakan nota dan untuk pencatan akuntansi masih belum terstruktur. Perusahaan ini menggunakan nota untuk mengetahui jumlah barang yang dikirim dari kantor pusat Screamous ke toko cabang Screamous itu sendiri dan di toko cabang Screamous itu tidak memiliki kartu stok atas persediaan barang dagang yang ada di toko cabang.

Berdasarkan permasalahan di atas maka diusulkan sebuah aplikasi yang mampu mengelola transaksi yang penjualan barang dagang yang ada di perusahaan Screamous Clothing Office. Adapun usulan judul proyek akhir ini adalah “Aplikasi Berbasis Web untuk Penjualan Barang Dagang di Perusahaan Dagang (Studi Kasus : Screamous Cabang Jalan Trunojoyo No. 23)”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka dapat disimpulkan permasalahan yang terjadi sebagai berikut.

- a. Bagaimana mengelola transaksi penjualan secara tunai?
- b. Bagaimana membuat daftar stok barang dagang?
- c. Bagaimana menghasilkan laporan penjualan setiap bulan?
- d. Bagaimana menampilkan grafik berdasarkan produk pada setiap periode?

1.3 Tujuan

Tujuan dari pembuatan Proyek Akhir ini adalah sebagai berikut.

- a. Mampu mengelola transaksi penjualan secara tunai;
- b. Mampu membuat daftar stok barang dagang dengan menggunakan metode FIFO;
- c. Mampu menghasilkan laporan penjualan setiap bulan;
- d. Mampu menampilkan grafik penjualan berdasarkan produk pada setiap periode.

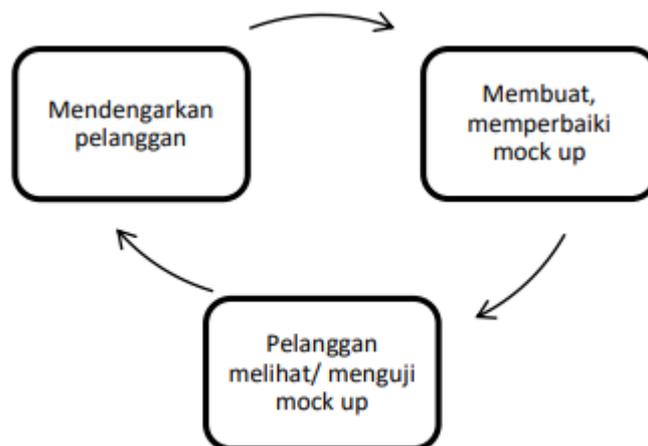
1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dari proyek akhir ini adalah sebagai berikut:

- a. Metode pengujian aplikasi ini adalah menggunakan *black box testing*;
- b. Metode pengerjaan proyek akhir ini menggunakan metode prototipe (*Prototyping Model*)
- c. Aplikasi ini tidak menangani pajak;
- d. Aplikasi ini tidak melayani penjualan produk lebih dari 12 pcs.

1.5 Metode Pengerjaan

Pendekatan pengembangan sistem menggunakan metode *prototype (Prototyping Model)*. Metode prototipe di gunakan untuk menyelesaikan kesalahan pemahaman antara pengguna dan penulis yang timbul pengguna tidak dapat mendefinisikan secara jelas kebutuhannya [1]. Model ini diperbaiki secara terus-menerus sampai dengan kebutuhan pengguna terpenuhi. Metode prototipe digambarkan pada Gambar 1.1 berikut.



Gambar 1. 1 Metode *Prototype*

Tahapan dari metode prototipe adalah sebagai berikut.

- a. Mendengarkan pelanggan
Pengumpulan kebutuhan sistem yang akan dibangun dengan cara analisis dan pengguna bertemu untuk menjelaskan gambaran kebutuhan pengguna yang akan dibangun pada perangkat lunak.
- b. Membuat dan memperbaiki *mock up*
Membuat rancangan yang dapat mewakili seluruh aspek perangkat lunak.
- c. Pelanggan melihat atau menguji *mock up*
Pengguna melakukan uji coba terhadap aplikasi dan mengevaluasi prototipe yang dibuat dan digunakan untuk memperjelas kebutuhan perangkat lunak.

Ketiga proses ini terus dilakukan hingga semua kebutuhan pengguna terpenuhi. Hal ini dilakukan untuk memuaskan dan memahami kebutuhan pengguna.

1.6 Jadwal Pengerjaan

Berikut merupakan rencana jadwal pembuatan aplikasi.

Tabel 1. 1 Jadwal Pengerjaan

Keterangan	19-Sep				19-Oct				19-Nov				19-Dec				20-Jan				20-Feb				20-Mar				20-Apr				20-Mei				20-Jun				20-Jul			
	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				
Mendengar Pelanggan																																												
Membuat, Memperbaiki Aplikasi																																												
Menguji Coba Aplikasi																																												
Dokumen																																												