

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Commanditaire Vennootschap (CV) adalah badan usaha dengan jumlah pemilik lebih dari dua orang yang mempunyai tujuan yang sama yaitu mencapai komitmen bersama. Salah satu CV yang ada di Indonesia adalah CV. Medal Rasa terletak di Jalan Kaum, Kecamatan Cililin, Kabupaten Bandung Barat. Perusahaan ini sudah berdiri sejak 1990 yang didirikan oleh almarhum Bapak Ismail dan pada awalnya perusahaan ini merupakan UMKM yang berada di Desa Cililin yang dinamai Medal Rasa dan hanya menjual Wajit saja, kemudian baru berganti CV sejak bulan Juli tahun 2022.

CV. Medal Rasa bergerak di bidang penjualan makanan khas oleh-oleh Cililin yaitu Wajit. Perusahaan ini melakukan proses produksi mulai dari pembelian bahan baku yaitu berupa beras ketan, gula merah, gula putih, kelapa, daun jagung, kayu bakar dan arang. Perusahaan melakukan pengolahan bahan baku dengan menggunakan tenaga kerja yang berasal dari masyarakat sekitar. Penggajian dihitung berdasarkan jam kerja dan per-produk yang dihasilkan. Penjualan dilakukan melalui *online* dan *offline*.

CV. Medal Rasa mengalami perkembangan bisnis yang cukup baik, hal ini dapat terlihat dari semakin meningkatnya jumlah produksi wajit dan semakin luasnya penjualan wajit yang di distribusi oleh CV. Medal Rasa. Perkembangan yang telah dialami oleh CV. Medal Rasa ini tidak sejalan dengan kebutuhan teknologi yang seharusnya digunakan perusahaan dan juga dibutuhkan oleh perusahaan. Hal tersebut dapat dilihat dari penentuan harga pokok produksi dan pengelolaan pencatatan transaksi pembelian dan produksi masih dilakukan secara manual. Melihat dari permasalahan yang timbul karena pengolahan data masih dilakukan secara manual, maka dari itu dibutuhkan suatu sistem yang dapat mengelola penentuan harga pokok produksi dan pengelolaan pencatatan transaksi pembelian dan produksi.

1.2 Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana membuat master data *supplier*, bahan baku, bahan penolong, dan BTKL.
2. Bagaimana membuat aplikasi berbasis *web* untuk menghitung harga pokok produksi.
3. Bagaimana membuat aplikasi berbasis *web* untuk menghasilkan laporan harga pokok produksi.
4. Bagaimana membuat aplikasi berbasis *web* untuk memfasilitasi jurnal dan buku besar.

1.3 Tujuan

Tujuan dari proyek akhir ini adalah untuk menghasilkan sebuah aplikasi berbasis web yang memiliki fungsionalitas sebagai berikut:

1. Mengelola pencatatan bahan baku, biaya tenaga kerja, bahan penolong, dan BTKL,
2. Mampu Mengelola pencatatan harga pokok produksi,
3. Mampu mengelola laporan harga pokok produksi,
4. Mampu mengelola pembuatan jurnal dan buku besar.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dari proyek akhir ini adalah sebagai berikut:

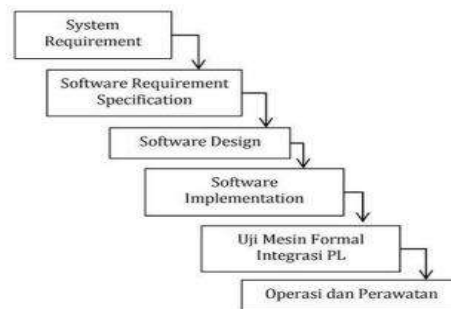
1. Tidak menangani pajak,
2. Tidak menangani penjualan secara kredit
3. Aplikasi ini tidak menangani transaksi penjualan.
4. Aplikasi ini tidak menangani penggajian dan pengupahan.
5. Aplikasi ini tidak menangani *cash in flow* dan *cash out flow*.

1.5 Metode Pengerjaan

Metode pengerjaan yang digunakan untuk membangun aplikasi penentuan harga pokok produksi yaitu SDLC (*System Development Life Cycle*) atau disebut juga Siklus Hidup Pengembangan Sistem adalah sebuah metode yang digunakan untuk mengembangkan sebuah sistem. SDLC adalah sebuah proses logika yang digunakan oleh seorang *system analyst* untuk mengembangkan sebuah sistem informasi yang melibatkan *requirements, validation, training* dan pemilik sistem [1].

SDLC memberikan kerangka kerja yang konsisten terhadap tujuan yang diinginkan dalam pembangunan dan pengembangan sistem. Metodologi SDLC dimulai dengan ide – ide yang berasal dari pengguna, melalui studi kelayakan, analisis dan desain sistem, pemograman, *pilot testing*, implementasi, dan analisis setelah 5 diimplementasikan. Jika pengembangan menginginkan proses pembuatan lebih cepat dengan cara meniadakan satu atau beberapa tahapan maka hasilnya justru sistem yang dibangun akan gagal [1].

Pada proyek akhir ini pendekatan pengembangan sistem *Software Development Life Cycle* yang digunakan adalah model *waterfall*, karena setiap pengerjaannya bertahap dengan menyelesaikan terlebih dahulu tahap awal yang kemudian baru bisa dilakukan ke tahap selanjutnya. *Waterfall* merupakan salah satu metode dalam SDLC yang mempunyai ciri khas pengerjaan yaitu pada setiap fasenya dalam *waterfall* harus diselesaikan terlebih dahulu sebelum melanjutkan ke fase selanjutnya [1].



Gambar 1 - 1 Metode Pendekatan *Waterfall*

1. *Requirement Analysis*

Seluruh kebutuhan *software* harus bisa didapatkan dalam fase ini, termasuk manfaat yang diharapkan dari perangkat lunak dan keterbatasan perangkat lunak. Informasi ini diperoleh dengan mendatangi langsung ke mitra kerja dan wawancara kepada pengurus mitra. Informasi tersebut dianalisis untuk mendapatkan dokumentasi kebutuhan pengguna untuk digunakan pada tahap selanjutnya [1].

2. *System Design*

Fase ini dimaksudkan untuk memberikan gambaran tentang apa yang harus dilakukan dan seperti apa penampilannya. Fase ini membantu menentukan perangkat keras dan persyaratan sistem dan menentukan arsitektur sistem secara keseluruhan [1].

3. *Implementation*

Di dalam tahapan ini akan dilakukan pemrograman. Pembuatan *software* dipecah menjadi modul-modul kecil yang nantinya akan digabungkan dalam tahapan selanjutnya. Selain itu juga dalam tahapan ini akan dilakukan pemeriksaan terhadap modul yang dibuat, apakah sudah memenuhi fungsi yang diinginkan atau belum [1].

4. *Integration & Testing*

Pada tahap ini akan dilakukan penggabungan modul-modul yang sudah dibuat dan dilakukan pengujian ini dilakukan untuk mengetahui apakah *software* yang dibuat telah sesuai dengan desainnya dan masih terdapat atau tidak [1].

5. *Operating & Maintenance*

Ini merupakan tahapan terakhir dalam model *waterfall*. *Software* yang sudah jadi dijalankan serta akan dilakukan pemeliharaan. Pemeliharaan termasuk memperbaiki kesalahan yang tidak ditemukan pada tahap sebelumnya. Perbaiki implementasi unit sistem dan peningkatan jasa sistem sebagai kebutuhan baru [1].

1.6 Jadwal Pengerjaan

Jadwal pengerjaan pada Proyek Akhir ini adalah sebagai berikut.

Tabel 1 - 1 Jadwal Pengerjaan

Kegiatan	2022			2023							
	Oktober	November	Desember	Januari	Februari	Maret	April	Mei	Juni	Juli	Agustus
Kebutuhan analisis	■	■	■								
desain sistem				■	■	■	■				
implementasi					■	■	■	■	■		
pengujian										■	■
dokumentasi	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■