

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perusahaan Dagang (*merchandising business*) adalah Perusahaan yang kegiatan utamanya membeli barang dari pemasok (*supplier*) dan disimpan sebagai persediaan, kemudian dijual kembali kepada para pelanggan tanpa melakukan pengolahan lebih lanjut atau tanpa mengubah bentuknya [1]. Perusahaan Manufaktur adalah perusahaan pengolahan, yaitu suatu usaha yang mengolah atau mengubah bahan mentah menjadi barang jadi ataupun barang setengah jadi yang mempunyai nilai tambah, yang dilakukan secara mekanis dengan mesin, ataupun tanpa menggunakan mesin [2].

Ayam Kremes Mas Jono merupakan salah satu UMKM bidang kuliner. Lokasi Ayam Kremes Mas Jono berada di Sukabirus No C45 Dayeuhkolot, Kota Bandung. Perusahaan ini menjual makanan dan minuman dan bekerja sama dengan berbagai *supplier*. Proses pengelolaan pembelian bahan baku oleh Ayam Kremes Mas Jono masih menggunakan sistem manual yaitu dengan mencatat semua transaksi menggunakan buku, sehingga untuk membuat laporan keuangan juga dilakukan secara manual. Hal tersebut sering kali mengakibatkan terjadinya kesalahan dalam pencatatan serta perhitungan. Oleh karena itu, maka diperlukan aplikasi yang bisa mengelola transaksi pembelian bahan baku serta dapat menghasilkan Laporan Keuangan yang dibutuhkan.

Pengelolaan penggajian yang dilakukan selama ini yaitu dengan proses pencatatan dalam daftar dan buku yang terkait penggajian. Dengan demikian hal ini memungkinkan terjadinya kesalahan seperti penulisan data kehadiran bahkan akan terkait dengan perhitungannya.

1.2 Rumusan Masalah

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

- a. Bagaimana mengelola data *supplier*?
- b. Bagaimana menghasilkan catatan transaksi pembelian ?

- c. Bagaimana mengelola stok bahan baku dan penolong?
- d. Bagaimana mengelola catatan biaya produksi ?
- e. Bagaimana mengelola stok produk jadi ?
- f. Bagaimana menyajikan catatan akuntansi jurnal umum dan buku besar?
- g. Bagaimana menyajikan catatan akuntansi neraca saldo?
- h. Bagaimana mengelola data karyawan?
- i. Bagaimana menghasilkan perhitungan gaji dan mencetak slip?

1.3 Tujuan

Tujuan dari Proyek Akhir ini adalah untuk menghasilkan sebuah aplikasi berbasis *website* yang memiliki fungsionalitas sebagai berikut.

- a. Membuat aplikasi yang mampu mengelola data *supplier*,
- b. Membuat aplikasi yang mampu mencatat transaksi pembelian,
- c. Membuat aplikasi yang mampu mengelola data stok bahan baku dan penolong,
- d. Membuat aplikasi yang mampu menyajikan laporan biaya produksi,
- e. Membuat aplikasi yang mampu mengelola stok produk jadi,
- f. Membuat aplikasi yang mampu menyajikan jurnal umum dan buku besar,
- g. Membuat aplikasi yang mampu menyajikan neraca saldo,
- h. Membuat aplikasi yang mampu mengelola perhitungan gaji karyawan.
- i. Membuat aplikasi yang mampu mencetak slip gaji.

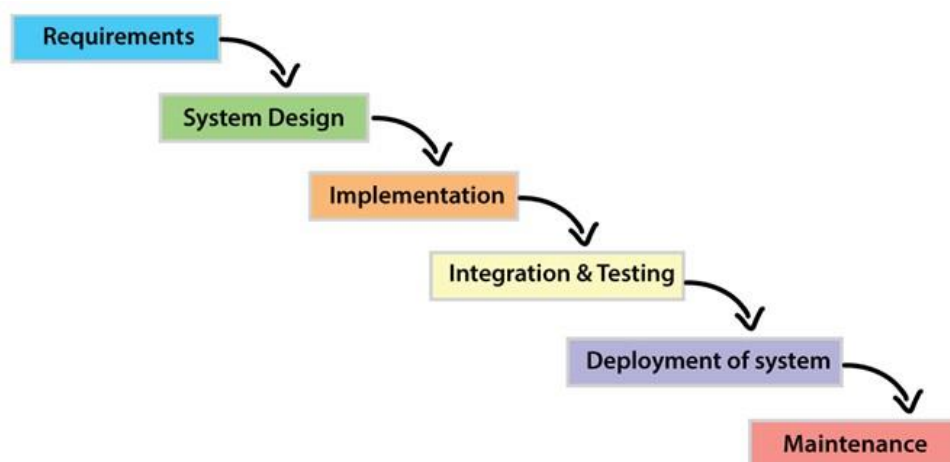
1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dari Proyek Akhir ini adalah sebagai berikut :

- 1. Pembayaran bahan baku dilakukan secara tunai,
- 2. Metode pencatatan persediaan memakai metode *job order costing*,
- 3. Aplikasi ini tidak menangani retur pembelian,
- 4. Aplikasi ini tidak menangani ongkos kirim pembelian,
- 5. Aplikasi ini tidak menangani penjualan secara *online*,
- 6. Aplikasi ini tidak menangani pembayaran *online* dengan metode QRIS dan Gopay.

1.5 Metode Pengerjaan

Metode yang digunakan dalam pengerjaan Proyek Akhir ini adalah metode berbasis objek. Dimana proses pengerjaannya menggunakan *Software Development Life Cycle* (SDLC) yaitu Model *Waterfall*. Metode *Waterfall* sering disebut juga dengan "*Classic Life Cycle*". Tahapan metode *waterfall* dapat di lihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 1- 1 Metode pengerjaan

Metode *waterfall* merupakan model yang tahapannya harus diselesaikan satu per satu agar dapat melangkah ke tahap selanjutnya. Tahapan – tahapan dari metode *waterfall* adalah sebagai berikut:

a. *Requirement Analisis*

Pada tahap ini, pengembang sistem diperlukan komunikasi yang bertujuan untuk memahami perangkat lunak yang diharapkan oleh pengguna dan batasan perangkat lunak tersebut. Informasi ini biasanya dapat diperoleh melalui wawancara, diskusi atau survei langsung. Informasi dianalisis untuk mendapatkan data yang dibutuhkan oleh pengguna.

b. *System Design*

Spesifikasi kebutuhan dari tahap sebelumnya akan dipelajari dalam fase ini dan desain sistem disiapkan. Desain sistem membantu dalam menentukan perangkat keras (*hardware*) serta sistem persyaratan yang juga membantu dalam mendefinisikan arsitektur sistem secara keseluruhan.

c. *Implementation*

Pada tahap ini, sistem pertama kali dikembangkan di program kecil yang disebut unit, yang terintegrasi dalam tahap selanjutnya . setiap unit dikembangkan dan diuji untuk fungsionalitas yang disebut sebagai unit *testing*.

d. *Integration & Testing*

Seluruh unit yang dikembangkan dalam tahap Implementasi diintegrasikan ke dalam sistem setelah pengujian yang dilakukan masing – masing unit. Setelah integrasi seluruh sistem diuji untuk mengecek setiap kegagalan maupun kesalahan.

e. *Operation & Maintenance*

Tahap akhir dalam metode *waterfall* perangkat lunak yang sudah jadi, dijalankan serta dilakukan pemeliharaan. Pemeliharaan termasuk dalam memperbaiki kesalahan yang tidak ditemukan pada langkah sebelumnya. Perbaikan Implementasi unit sistem dan peningkatan jasa sistem sebagai kebutuhan baru [3].

1.6 Jadwal Pengerjaan

Berikut jadwal pengerjaan yang disesuaikan dengan metode *waterfall* dan diImplementasikan dalam pembuatan Aplikasi Berbasis *Website*.

Tabel 1- 1 Jadwal Pengerjaan

JADWAL Pengerjaan	2022-2023																																							
	OKT				NOV				DES				JAN				FEB				MAR				APR				MEI				JUN				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				
Analisa Kebutuhan	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■																												
Desain									■	■	■	■	■	■	■	■																								
Pengimplementasian													■	■	■	■	■	■	■	■																				
Integrasi																	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■												
Pemeliharaan																													■	■	■	■	■	■	■	■				