

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Usaha, Mikro Kecil dan Menengah (UMKM) adalah suatu bentuk usaha produktif yang dimiliki oleh perorangan atau badan usaha yang biasanya bergerak dalam ruang lingkup kegiatan perdagangan yang dimiliki ciri atau karakteristik berbeda-beda. [1]

Pasta Nafisa merupakan UMKM yang bergerak dibidang *food & beverage* yang didirikan pada awal tahun 2020 yang berlokasi di Jl. Babakan Ciamis IV no. 85 Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung. Pada awalnya, pemilik memilih fokus pada pengolahan makanan cepat saji yaitu *pasta*. *Pasta* adalah makanan olahan yang digunakan pada masakan italia, terbuat dari campuran terigu, air, dan garam yang membentuk adonan yang dapat dibuat menjadi berbagai variasi ukuran dan bentuk. [2]

Pasta nafisa menawarkan berbagai macam *variant pasta* yaitu *Bolognese, carbonara, spicy creamy*, dan masih banyak *variant pasta* yang tersedia di Pasta Nafisa. Pasta Nafisa juga menawarkan berbagai *variant topping* seperti *chicken katsu, smoked beef, dan chicken bites*.

Di tempat tinggal pemilik Pasta Nafisa masih belum banyak masyarakat menjual *pasta*, akhirnya pemilik memutuskan membuka usaha *pasta* disekitar tempat tinggal pemilik. Penjualan *pasta* dilakukan secara *offline* dan *online*. Penjualan *online* dilakukan dengan cara menampilkan produk melalui *e-commerce* maupun pesan singkat melalui *whatsapp*. Sedangkan, penjualan *offline* dilakukan dengan memesan langsung di kios Pasta Nafisa.

Prose pengelolaan laporan keuangan Pasta Nafisa masih menggunakan sistem manual yaitu dengan mencatat semua transaksi menggunakan buku, sehingga untuk mencatat laporan keuangan masih menggunakan sistem manual. Hal

tersebut dapat mengakibatkan terjadinya kesalahan dalam pencatatan serta perhitungan. Oleh karena itu, maka dibuatlah sebuah aplikasi pengelolaan Laporan Keuangan Penjualan yang dibutuhkan Pasta Nafisa.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka rumusan masalah dalam Proyek Akhir ini sebagai berikut:

1. Bagaimana mencatat transaksi penjualan?
2. Bagaimana Mencatat transaksi pembelian?
3. Bagaimana mencatat transaksi penggajian?
4. Bagaimana memposting jurnal ke buku besar?
5. Bagaimana menghasilkan neraca saldo?
6. Bagaimana membuat laporan laba rugi?

1.3 Tujuan

Tujuan dari Proyek Akhir ini adalah untuk menghasilkan aplikasi berbasis website dan memiliki fungsionalitas sebagai berikut:

1. Membuat aplikasi yang mampu mencatat transaksi penjualan
2. Membuat aplikasi yang mampu mencatat transaksi pembelian
3. Membuat aplikasi yang mampu mencatat transaksi penggajian
4. Membuat aplikasi yang mampu mencatat jurnal dan buku besar
5. Membuat aplikasi yang mampu menghasilkan neraca saldo
6. Membuat aplikasi yang mampu membuat laporan laba rugi

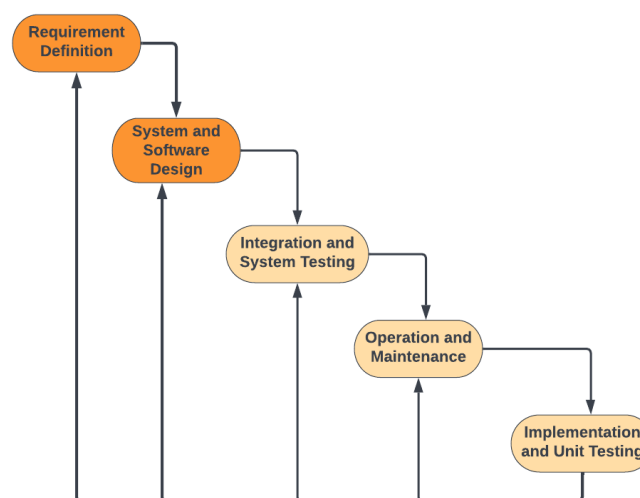
1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dari Proyek Akhir ini sebagai berikut:

1. Aplikasi ini dirancang hanya untuk mengelola laporan keuangan dan penjualan
2. Pembayaran yang dilakukan secara tunai
3. Aplikasi ini tidak menangani proses pengembalian dana jika ada retur

1.5 Metode Pengerjaan

Salah satu metode yang digunakan dalam pengerjaan Proyek Akhir ini adalah metode berbasis objek. Dimana proses pengembangan menggunakan *Software Development Life Cycle (SLDC)* yaitu metode *waterfall*. Model *waterfall* merupakan salah satu model proses perangkat lunak yang mengambil kegiatan proses seperti analisis, desain, penulisan kode, testing dan *maintenance*. [3] Tahap metode *waterfall* dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 1.1 Metode *waterfall*

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

a. *Requirement Definition*

Pada tahap ini, pengembangan sistem diperlukan memahami informasi perangkat lunak yang dibutuhkan oleh pengguna dan batasan perangkat lunak tersebut. Informasi ini dapat diperoleh melalui wawancara dan survei langsung. Lalu, informasi dianalisis untuk mendapatkan data yang dibutuhkan oleh pengguna.

b. *System and Software Design*

Dari tahap *requirement definition* akan di analisa pada tahap ini dan desain sistem disiapkan. Desain sistem diperlukan untuk spesifikasi jenis peralatan yang akan digunakan.

c. *Integration and System Testing*

Pada tahap ini akan di integrasikan menjadi sebuah kesatuan kedalam sistem dan kemudian dilakukan pengujian yang dilakukan masing – masing unit.

d. *Operation and Maintenance*

Tahap ini biasanya memerlukan waktu yang paling lama. Sistem diterapkan (*install*) dan dipakai. Pemeliharaan (*maintenance*) mencakup koreksi dari beberapa kesalahan yang tidak ditemukan pada tahapan sebelumnya, perbaikan atas implementasi unit sistem dan pengembangan pelayanan sistem, sementara persyaratan – persyaratan baru ditambahkan.

e. *Implementation and Unit Testing*

Pada tahap ini, perancangan perangkat lunak (*software*) direalisasikan sebagai serangkaian program atau unit program. Kemudian pengujian unit melibatkan verifikasi bahwa setiap unit program telah memenuhi spesifikasinya.

1.6 Jadwal Pengerjaan

Berikut jadwal pengerjaan yang disesuaikan dengan metode *waterfall* dan di implementasikan dalam pembuatan Aplikasi Penjualan dan Laporan Keuangan.

Table 1.1 Jadwal Pengerjaan

Kegiatan	2022				2023					
	Sept	Okt	Nove	Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Juni
Requirement Definition										
Design										
Development										
Testing										
Documentation										