

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era modern sekarang teknologi berkembang secara pesat. Dengan adanya teknologi dapat membantu masyarakat untuk memberi informasi secara cepat, tepat dan praktis. Perkembangan teknologi sangat mempengaruhi di berbagai bidang usaha, baik usaha besar maupun kecil seperti Usaha Mikro Kecil Menengah (UMKM).

CV Bali-Bo merupakan perusahaan yang bergerak dalam bidang usaha dagang yang menjual berbagai macam aksesoris seperti gelang, kalung, anting, gelang kaki, dan tas. CV Bali-Bo berlokasi di jalan Raya Seminyak No.35, Bali. CV Bali-Bo telah memiliki SIUP dengan nomor 749-0267/22-08/PK/X/2005. CV Bali-Bo memiliki omset 60 juta per bulan dan memiliki 1 pegawai tetap. Sejak awal didirikannya CV Bali-Bo ini, masih menggunakan sistem penjualan dan retur penjualan secara manual. Manual dalam arti, pencatatan penjualan dan retur masih dicatat dengan nota serta untuk penghitungan stok masih menghitung manual. Sehingga dalam pencatatan tersebut beresiko terdapat kesalahan penulisan, nota hilang, maupun rusak. Proses penjualannya saat ini yang terjadi di CV Bali-Bo yaitu dimana pelanggan datang ke toko untuk melakukan transaksi. Serta untuk proses retur penjualan terjadi jika terdapat barang yang rusak, pelanggan dapat melakukan retur barang tersebut, pemilik akan mengembalikan uang kepada pelanggan sesuai dengan harga barang yang diretur[1]. Kendala yang terjadi pada CV Bali-Bo yaitu belum adanya pencatatan akuntansi seperti jurnal umum, buku besar, laporan penjualan, laporan retur penjualan serta daftar stok barang.

Berdasarkan permasalahan diatas maka solusi yang ditawarkan ialah membuat sebuah aplikasi yaitu “Aplikasi Berbasis Web Pengelolaan Penjualan Aksesoris”. Dengan adanya aplikasi ini dapat membantu memberi dampak yang baik untuk CV Bali-Bo dalam memudahkan kegiatan penjualan sehari – hari.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah dalam pembuatan proyek akhir ini adalah sebagai berikut.

- a. Bagaimana mengelola pencatatan penjualan?
- b. Bagaimana mengelola daftar stok barang?
- c. Bagaimana mengelola pencatatan retur penjualan?
- d. Bagaimana cara menghasilkan jurnal umum, buku besar, laporan penjualan dan laporan retur penjualan?

1.3 Tujuan

Tujuan dari proyek akhir ini adalah membuat aplikasi yang memiliki fungsionalitas sebagai berikut:

- a. Mengelola pencatatan penjualan
- b. Mengelola daftar stok barang
- c. Mengelola pencatatan retur penjualan
- d. Menampilkan jurnal umum, buku besar, laporan penjualan dan laporan retur penjualan

1.4 Batasan Masalah

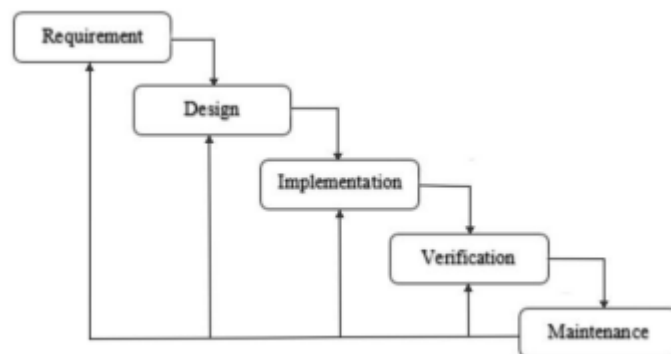
Batasan masalah dari proyek akhir ini adalah sebagai berikut.

- a. Aplikasi hanya menangani penjualan secara tunai
- b. Metode pencatatan persediaan menggunakan periodik
- c. Buku besar yang digunakan adalah buku besar bentuk skontro atau 4 kolom
- d. Aplikasi tidak menangani pajak
- e. Aplikasi ini hanya menangani penjualan produk untuk perusahaan dagang

- f. Aplikasi ini tidak menangani diskon penjualan
- g. Metode pengujian perangkat lunak menggunakan *Black Box Testing*
- h. Aplikasi ini terintegrasi yang dimana untuk pembelian ditangani oleh saudari Yolanda Devani dan untuk penggajian dan laporan laba rugi ditangani oleh saudari Ayla Syafitri

1.5 Metode Pengerjaan

Metode pengerjaan yang digunakan untuk pengerjaan proyek ini adalah metode *System Development Life Cycle (SDLC)* dengan model *Waterfall* atau air terjun. Metode *Waterfall* merupakan suatu proses pengembangan perangkat lunak, berurutan, dimana kemajuan teknologi dipandang sebagai terus mengalir ke bawah (seperti air terjun) melewati fase – fase perencanaan, pemodelan, implementasi (konstruksi) dan pengujian. Metode ini sangat berurutan dari satu tahap ke tahap berikutnya secara rinci dan meminimalisir kesalahan dalam proses pembuatan sistem.



Gambar 1- 1 Metode *Waterfall*

a. *Requirement* (Kebutuhan)

Proses kebutuhan dilakukan oleh pengembang perangkat lunak dengan melakukan wawancara kepada pengguna yaitu Pak Aka agar dapat memahami perangkat lunak yang diharapkan dan dapat membantu pengguna

b. *Design* (Desain)

Pada tahap desain dilakukan adaptasi hasil dari analisis sebelumnya dalam bentuk desain, diantaranya yaitu mulai dari mendefinisikan proses bisnis menggunakan BPMN lalu penggambaran aplikasi ini menggunakan *Use Case Diagram*, *Activity-Diagram*, *Sequence Diagram*, *Class Diagram*, dan *Entity Realtionship Diagram* (ERD).

c. *Implementation* (Implementasi)

Setelah melalui tahap analisis dan desain selanjutnya masuk ke dalam tahap implementasi yaitu pembuatan kode program dalam Bahasa pemrograman *hypertext PreProcessor* (PHP), HTML, CSS dan *framework codeigniter* serta *MySQL* untuk *database*.

d. *Verification/Testing* (Percobaan)

Testing merupakan tahap untuk memeriksa apakah aplikasi ini terdapat kesalahan dalam desain maupun pengkodean serta apakah semua fungsi pada aplikasi ini berjalan dengan lancar. *Testing* menggunakan metode *BlackBox Testing*.

e. *Maintenance* (Pemeliharaan)

Maintenance merupakan tahap akhir. *Software* yang dijalankan serta perlunya pemeliharaan.

1.6 Jadwal Pengerjaan

Jadwal pengerjaan aplikasi adalah sebagai berikut

Tabel 1- 1 Jadwal Pengerjaan

Deskripsi	2022			2023						
	Okt	Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun	Jul
Analisis Kebutuhan										
Design										
Pengodingan										
Pengujian										