

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Konsumsi ayam kampung dari tahun ke tahun mengalami peningkatan, menurut databoks pada tahun 2013 konsumsi ayam kampung per kapita sebesar 0,47 sedangkan pada tahun 2017 sebesar 0,78 [1]. Hal ini merupakan peluang yang bagus bagi perusahaan yang berternak ayam kampung seperti Mitra Unggas Sonofera *Farm*.

Mitra Unggas Sonofera *Farm* merupakan perusahaan yang bergerak di bidang industri budidaya ayam kampung. Dan didirikan oleh pengusaha dan praktisi perunggasan yang mempunyai pengalaman dalam menghasilkan telur, bibit/DOC, dan ayam yang sehat dan berkualitas, berlokasi di Jl. Cimande No.7, RW.05, Cimande Kec. Caringn, Bogor Jawa Barat.

Doc merupakan salah satu produk penjualan oleh Mitra Unggas Sonofera *Farm*. Doc atau bibit anak ayam yang dihasilkan dari telur yang sengaja ditetaskan oleh Mitra Unggas Sonofera *Farm*. Telur akan dimasukan mesin tetas rata-rata 21 hari dengan tingkat keberhasilan 85% berhasil, pada saat ayam menetas maka akan dicek apakah ayam itu sehat atau tidak, jika tidak maka anak ayam tidak akan dijual. Usia maksimal DOC untuk dijual yaitu 4 minggu, lebih dari 4 minggu maka DOC akan dibesarkan.

Pencatatan keuangan Mitra Unggas SonoFera *Farm* masih melakukan secara konvensional dan Dokumen keuangan tidak tersusun secara rapih, saldo yang dipegang oleh peternak tidak tercatat secara akurat hal ini menyebabkan kapasitas kandang yang tidak bertambah.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan, maka rumusan masalah yang dapat disimpulkan adalah sebagai berikut.

- a. Bagaimana mengelola dan mencatat transaksi pada saat ayam menetas?
- b. Bagaimana mengelola dan mencatat transaksi pada saat ayam usia 0-4 minggu?
- c. Bagaimana membuat catatan akuntansi laporan penjualan?
- d. Bagaimana cara mencatat kartu stok dengan menggunakan metode FIFO?

1.3 Tujuan

Adapun tujuan dari pembuatan proyek akhir ini adalah membuat aplikasi yang mampu :

- a. Aplikasi mampu melakukan pencatatan penetasan
- b. Aplikasi mampu melakukan pencatatan akuntansi penjualan
- c. Aplikasi mampu menghasilkan laporan penjualan

1.4 Batasan Masalah

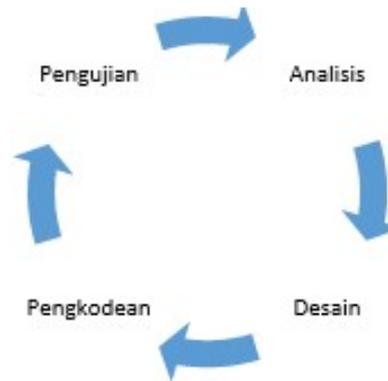
Batasan dari pembuatan makalah ini diantaranya:

- a. Aplikasi ini tidak menangani pajak
- b. Aplikasi ini tidak menangani pemotongan harga
- c. Aplikasi ini tidak menangani retur

1.5 Metode Pengerjaan

Metode yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini yaitu metode *System Development Life Cycle* (SDLC) dan model yang digunakan yaitu model *Agile* [2].

Tahapan SDLC dapat dilihat dari gambar dibawah ini.



Gambar 1.1
Tahapan SDLC

Tahap model *Agile* terdiri atas Analisis, Desain, Pengkodean, Pengujian. Dibawah ini merupakan penjelasan dari masing-masing tahap:

a. Analisis

Pengumpulan kebutuhan merupakan proses terjadinya pengumpulan dari beberapa data untuk memenuhi kebutuhan pembuatan dan pengembangan aplikasi. Beberapa tahap yang digunakan dalam pengumpulan data yaitu melakukan wawancara dan observasi lapangan, terutama observasi dikarenakan untuk pengumpulan sebuah data dibutuhkan informasi yang jelas, untuk dilakukan implementasikan kedalam aplikasi agar sesuai dengan kebutuhan yang diperlukan di perusahaan tersebut.

b. Desain

Setelah melakukan hasil Analisis, maka tahapan selanjutnya desain. Tujuan dari tahapan ini untuk memiliki gambar jelas mengenai tampilan untuk nanti di buat kode pemrograman.

c. Pengkodean

Setelah melakukan desain maka proses selanjutnya adalah menerjemahkan desain ke program dengan menggunakan tools dan Bahasa pemrograman sesuai dengan desain yang sudah dibuat.

d. Pengujian

Sebuah proses dimana *programer* melakukan sebuah pengujian dari sebuah aplikasi yang sebelumnya telah dilakukan sebuah pengkodean, tujuannya untuk mencari tahu atau memastikan apakah aplikasi tersebut berjalan dengan sesuai atau tidak ada *error*.

1.6 Jadwal Pengerjaan

Berikut merupakan jadwal pengerjaan dalam bentuk tabel.

Tabel 1.1
Jadwal pengerjaan

NO.	KEGIATAN	2021																2022																											
		SEPTEMBER				OKTOBER				NOVEMBER				DESEMBER				JANUARI				FEBRUARI				MARET				APRIL				MEI				JUNI				JULI			
		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				
1	Analisis Kebutuhan	█	█	█	█																																								
2	Desain					█	█	█	█	█	█	█	█																																
3	Pembuatan Kode Program													█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█																
4	Pengujian																													█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█				