

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

UMKM merupakan sektor bisnis yang sangat penting dalam meningkatkan pembangunan ekonomi secara nyata [1]. Fungsi utama UMKM yaitu menjadi pertumbuhan ekonomi bagi masyarakat. Salah satu contoh UMKM adalah Wonderful Rotan yang terletak di Jl. Kolonel Masturi Atas No. 107, Desa Jambudipa, Cisarua, Kab. Bandung Barat. UMKM ini khusus dalam membuat kerajinan anyaman rotan yang berbasis bahan rotan asli dan sintetis. UMKM ini berdiri sejak bulan Maret tahun 2022 yang dikelola oleh Bapak Agus Riki.

Kerajinan rotan yang ada di Desa Jambudipa merupakan kerajinan yang sudah memasuki pada tingkat industri dengan pengelolaan melalui Usaha Mikro, Kecil dan Menengah (UMKM). UMKM Wonderful Rotan bergerak diberbagai penjualan produk kerajinan anyaman rotan. Sebagai contoh, produk akhir dari kerajinan rotan yang tersedia untuk dijual termasuk vas bunga, piring rotan, kursi rotan, keranjang laundry, keranjang kucing dan sebagainya.

Proses pembuatan produk kerajinan rotan dimulai dari proses pemilihan bahan baku rotan yang berkualitas, kemudian dilakukan tahap penganyaman, setelah itu dilakukan proses pelelehan atau pembakaran, kemudian dilanjutkan ke tahap pengamplasan. Setelah itu, dilakukan pengecatan produk rotan, penjemuran dan tahap terakhir yaitu *quality control* guna untuk melakukan pemeriksaan produk secara menyeluruh untuk memastikan bahwa produk kerajinan rotan telah memenuhi standar kualitas yang ditetapkan.

Proses penjualan barang jadi dilakukan secara *offline*. Penjualan tersebut dilakukan secara langsung di toko dan di stand Hotel Mercure Nexa Supratman Bandung. Saat ini, UMKM Wonderful Rotan masih menggunakan metode manual dalam pencatatan akuntansi, di mana proses mencatat transaksi penjualan masih dilakukan secara manual, sehingga perusahaan mengalami kesulitan dalam menghitung nilai penjualan per hari dan per periode tertentu. Kesulitan lain yang dialami oleh

perusahaan adalah tidak mampu menghasilkan jumlah stok yang *valid*. Stok yang tidak valid menyebabkan perusahaan seringkali mengalami kesalahan dalam penawaran barang kepada konsumen. Oleh karena itu untuk menjawab semua permasalahan yang ada, maka di buatlah aplikasi berbasis *web* pencatatan transaksi penjualan berdasarkan *accrual* basis untuk produk rotan sehingga dapat memudahkan UMKM Wonderful Rotan dalam mengelola pencatatan penjualan UMKM dan transaksi penjualan dapat tersusun lebih rapi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan pada latar belakang, maka rumusan masalah yang didapat sebagai berikut :

1. Bagaimana cara pengelolaan *master data* pelanggan?
2. Bagaimana cara pengelolaan *master data* barang jadi?
3. Bagaimana cara menghasilkan *sales order* dan menampilkan jurnal penjualan kredit?
4. Bagaimana menangani proses pencatatan transaksi penjualan secara tunai dan menampilkan jurnal penjualan tunai?
5. Bagaimana cara menampilkan laporan penjualan?
6. Bagaimana cara menampilkan buku besar penjualan?

1.3 Tujuan

Tujuan pembuatan aplikasi penjualan dan laporan keuangan yaitu :

1. Mampu mengelola *master data* pelanggan.
2. Mampu mengelola *master data* barang jadi.
3. Mampu membuat *sales order* dan menampilkan jurnal penjualan kredit.
4. Mampu menangani proses pencatatan transaksi penjualan tunai dan menampilkan jurnal penjualan tunai.
5. Mampu menampilkan laporan penjualan.
6. Mampu menampilkan buku besar penjualan.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dari proyek akhir ini yaitu :

1. Aplikasi ini hanya berfokus pengelolaan stok penjualan barang jadi rotan.
2. Aplikasi ini hanya menangani pencatatan penjualan secara tunai dan kredit.
3. Aplikasi ini hanya mengeluarkan *sales order*.
4. Aplikasi ini dibuat menggunakan jurnal perpetual.
5. Aplikasi ini tidak menangani perhitungan pajak penjualan dan PPN.
6. Proyek akhir ini terintegrasi, di mana modul produksi ditangani oleh Khania Tyana Putri, modul pembelian ditangani oleh Najwa Latvia Adhiyatunnisa, modul pendataan laporan keuangan oleh Muhammad Faizul Ula.
7. Aplikasi ini hanya dapat diakses oleh pemilik UMKM Wonderful Rotan.

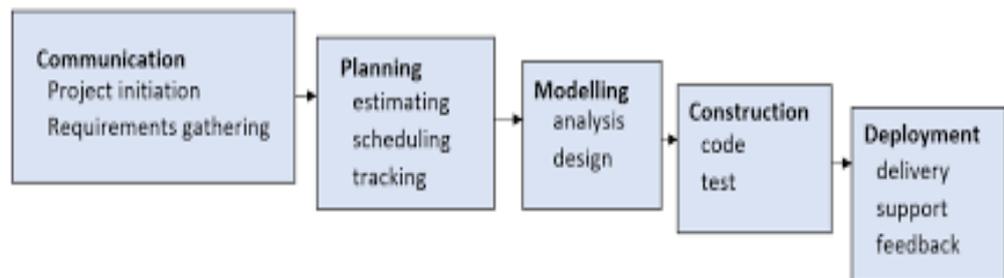
1.5 Definisi Operasional

- a. Penjualan adalah suatu proses pertukaran barang atau jasa antara penjual (UMKM Wonderful Rotan) dan pembeli yang memerlukan imbalan uang menurut harga yang telah ditentukan atau atas dengan persetujuan bersama kedua belah pihak [2].
- b. Transaksi adalah suatu kejadian ekonomi atau keuangan yang melibatkan paling tidak dua belah pihak (seseorang dengan seseorang atau beberapa orang lainnya) yang saling melakukan pertukaran, melibatkan diri dalam perserikatan usaha pinjam meminjam dan lain-lain atas dasar suatu ketentuan hukum/syariat yang berlaku [3].
- c. Metode pencatatan perpetual merupakan metode yang pencatatannya dilakukan setiap waktu secara terus menerus berdasarkan transaksi atas pemasukan dan pengeluaran persediaan barang yang dilakukan oleh perusahaan [4].

1.6 Metode Pengerjaan

Metode yang digunakan dalam pembuatan proyek akhir ini adalah metode *Software Development Life Cycle* (SDLC) dengan menggunakan metode *waterfall* sebagai metode pengembangan perangkat lunak yang akan digunakan dalam membangun

aplikasi ini. Metode *waterfall* merupakan suatu proses pengembangan perangkat lunak yang dilakukan secara berurutan, dimana kemajuan dari teknologi dipandang terus mengalir ke bawah yang melewati fase-fase komunikasi, perencanaan, pemodelan, implementasi dan pengujian.



Gambar 1-1 Metode *Waterfall*

Berikut merupakan penjelasan mengenai fase-fase dalam metode *waterfall* menurut referensi dari Pressman yang dikutip dalam [5]:

1. *Communication (Project Initiation & Requirements Gathering)*

Tahap ini merupakan tahap pertama dan tahap yang paling penting karena pada tahap ini akan melakukan komunikasi untuk mengetahui kebutuhan pengguna. Pada tahap ini penulis melakukan wawancara kepada UMKM Wonderful Rotan terkait permasalahan yang ada pada UMKM, lalu penulis melakukan analisis kebutuhan yang akan diimplementasikan pada sistem.

2. *Planning (Estimating, Scheduling, Tracking)*

Tahapan selanjutnya adalah tahap perencanaan yang menjelaskan terkait estimasi tugas-tugas teknis yang akan dilakukan, sumber daya yang diperlukan dalam pembuatan sistem, resiko yang kemungkinan akan terjadi, produk kerja yang ingin dihasilkan, jadwal kerja yang akan dilaksanakan dan tracking dalam proses pengerjaan sistem.

3. *Modeling (Analysis & Design)*

Pada tahap ini adalah tahap permodelan arsitektur dalam sebuah sistem yang berfokus pada, rancangan struktur basis data menggunakan ERD (*Entity Relationship Diagram*), perancangan pemodelan aplikasi menggunakan UML (*Unified Modelling Language*) dan tampilan *interface* aplikasi.

4. *Construction (Code & Test)*

Pada tahap ini merupakan proses penerjemahan bentuk desain menjadi kode program atau Bahasa yang dapat dibaca oleh mesin. Setelah pengkodean selesai, maka akan dilakukan pengujian terhadap sistem dari kode yang telah dibuat. Hal ini bertujuan untuk menemukan kesalahan yang mungkin terjadi untuk dapat diperbaiki.

5. *Deployment (Delivery, Support, Feedback)*

Tahapan ini merupakan tahap implementasi *software* kepada pelanggan, perbaikan *software*, evaluasi *software*, pemeliharaan *software* secara berkala, dan pengembangan *software* berdasarkan umpan balik yang diberikan agar sistem dapat tetap berjalan dan berkembang sesuai dengan fungsinya.

1.7 Jadwal Pengerjaan

Tabel 1-1 Jadwal Pengerjaan

Kegiatan	2023												2024																															
	Sept				Oct				Nov				Des				Jan				Feb				Mar				Apr				Mei				Jun							
	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				
<i>Communication</i>																																												
<i>Planning</i>																																												
<i>Modelling</i>																																												
<i>Construction</i>																																												
<i>Deployment</i>																																												