

# BAB 1

## PENDAHULUAN

---

### 1.1 Latar Belakang

Usaha Mikro Kecil Menengah (UMKM) merupakan kegiatan ekonomi yang dilakukan oleh sebagian besar masyarakat Indonesia sebagai sumber pendapatan [1]. Terdapat jutaan penduduk di Indonesia yang tidak dapat terserap oleh sektor formal dalam lapangan pekerjaan [2]. Maka dari itu, sektor yang dapat menangani masalah kemiskinan dan tidak terserapnya penduduk Indonesia dalam lapangan pekerjaan adalah sektor Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM) [2]. Saat ini, UMKM termasuk ke dalam jenis usaha produktif yang hingga saat ini perkembangannya tergolong sangat pesat [3]. Dalam perkembangannya tidak terlepas dari dukungan pemanfaatan sarana teknologi, informasi, dan komunikasi yang optimal [3]. Oleh karena itu, sangat penting bagi pelaku usaha untuk memanfaatkan perkembangan teknologi informasi saat ini demi kelancaran usaha. Selain itu, penting bagi pelaku usaha, khususnya UMKM, untuk menerapkan pencatatan akuntansi pada setiap transaksi, terutama pada transaksi penjualan. Hal ini perlu dilakukan karena sebagian besar pemilik usaha kurang mengetahui jumlah laba yang diperoleh dari usahanya [4]. Banyak pemilik usaha menjawab pertanyaan tentang laba dengan menyebutkan barang-barang yang mereka miliki, bukan nominal laba yang sebenarnya. Hal ini tidak mencerminkan laba yang sebenarnya dan dapat dikategorikan sebagai penggunaan dana [4]. Selain dari sisi pemilik, pelanggan juga menginginkan proses pemesanan yang efektif melalui aplikasi. Dengan kemudahan penggunaan, aplikasi memungkinkan pesanan dikirimkan langsung kepada pemilik dan diawasi dengan baik. Diharapkan, sistem ini tidak hanya meningkatkan efisiensi dan performa bisnis, tetapi juga memperkuat kepuasan pelanggan [5].

Dapur Cabita adalah sebuah Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) yang beroperasi di Palembang, Sumatera Selatan, tepatnya berlokasi di Jl. Ekor Kuning No 1. UMKM ini dikelola oleh Ibu Diah Mardiyah Hayati, yang telah dikenal oleh masyarakat setempat melalui penjualan berbagai produk makanan dan minuman

menarik seperti kue sus, risol mayo, minuman ximilu, dan lainnya. Dapur Cabita beroperasi berdasarkan pesanan dari masyarakat sekitar serta pelanggan yang telah dikenal oleh pemilik. Selain itu, menu yang diproduksi juga sering kali disesuaikan dengan permintaan pelanggan.

Seiring dengan perkembangan usahanya, Dapur Cabita kini telah mempekerjakan seorang pegawai untuk membantu dalam proses produksi, sehingga dapat mempercepat dan meningkatkan efisiensi dalam penjualan. Ibu Diah, sebagai pemilik, juga aktif mengikuti berbagai pelatihan pemasaran untuk meningkatkan keterampilannya dalam berbisnis. Beliau juga kerap berbagi ilmu dan pengalaman dengan pelaku UMKM lain di Palembang, dengan tujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan inovasi dalam bidang penjualan.

Proses penjualan di Dapur Cabita dimulai dengan menerima pesanan dari pelanggan, baik melalui kontak langsung maupun pesan singkat. Setelah pesanan diterima, pemilik Dapur Cabita, Ibu Diah Mardiyah Hayati, memastikan ketersediaan bahan dan memulai proses produksi sesuai permintaan pelanggan. Setelah produk selesai diproduksi, Ibu Diah atau pegawai yang membantu akan mengemas produk dengan rapi dan sesuai standar yang telah ditentukan. Produk kemudian disiapkan untuk dikirim atau diambil oleh pelanggan sesuai kesepakatan. Untuk pengiriman, Dapur Cabita biasanya bekerja sama dengan jasa kurir lokal untuk memastikan produk sampai ke tangan pelanggan dengan baik. Pembayaran atas pesanan dilakukan oleh pelanggan, yang umumnya dapat dibayar secara tunai saat pengambilan atau melalui transfer bank sebelum produk dikirimkan. Dapur Cabita juga mengutamakan hubungan baik dengan pelanggan dengan memastikan setiap pesanan dipenuhi dengan tepat waktu dan kualitas produk tetap terjaga.

Namun, dalam operasional UMKM ini, pencatatan transaksi penjualan makanan masih dilakukan secara manual menggunakan buku atau kertas. Metode ini rentan terhadap kesalahan dan kurang akurat, yang dapat mempersulit pemilik dalam melacak pendapatan dan pengeluaran secara efektif. Selain itu, pemesanan oleh pelanggan yang masih dilakukan melalui media sosial seringkali menyebabkan data yang masuk menjadi kurang teratur. Untuk mengatasi permasalahan tersebut,

penulis bertujuan untuk membuat sebuah sistem yang dapat membantu dalam melakukan pencatatan transaksi penjualan makanan, pengelolaan data penjualan, pembuatan laporan laba rugi, hingga aplikasi dapat digunakan oleh pelanggan, yakni berupa Sistem Aplikasi Berbasis Web untuk Pencatatan Transaksi Penjualan Makanan dan Pembuatan Laporan Laba Rugi.

Aplikasi ini akan membantu pemilik UMKM mencatat setiap transaksi penjualan dengan lebih efisien, mengurangi risiko kesalahan, dan memberikan kemudahan dalam mengakses data penjualan. Selain itu, aplikasi ini akan mengotomatisasi proses perhitungan laba rugi, sehingga pemilik dapat dengan mudah melihat performa bisnisnya dalam periode tertentu. Dengan integrasi ke dalam jurnal umum dan buku besar, laporan keuangan yang dihasilkan akan lebih akurat dan terstruktur, memberikan wawasan yang lebih jelas untuk pengambilan keputusan bisnis.

Dalam pengembangan aplikasi ini, penulis akan menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan *framework* Laravel, serta MySQL untuk pengelolaan data. Aplikasi ini diharapkan dapat menjadi alat yang efektif untuk membantu pemilik UMKM dalam mengelola keuangan dan mengoptimalkan profitabilitas usaha.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diperoleh rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana membuat aplikasi pengelolaan transaksi penjualan tunai pada UMKM Dapur Cabita?
2. Bagaimana membuat aplikasi yang dapat diakses pelanggan dalam memesan produk?
3. Bagaimana aplikasi dapat menampilkan jurnal umum dan buku besar?
4. Bagaimana aplikasi ini dapat memberikan sebuah laporan laba rugi atas transaksi penjualan yang dilakukan pada UMKM Dapur Cabita?

### 1.3 Tujuan

Tujuan yang hendak dicapai dalam proyek akhir ini yaitu membuat aplikasi yang memiliki fungsi sebagai berikut:

1. Membuat aplikasi pengelolaan transaksi penjualan.
2. Membuat aplikasi yang dapat diakses oleh pelanggan dalam memesan produk.
3. Membuat aplikasi yang dapat menampilkan jurnal umum dan buku besar.
4. Membuat aplikasi yang dapat memberikan laporan laba rugi.

### 1.4 Batasan Masalah

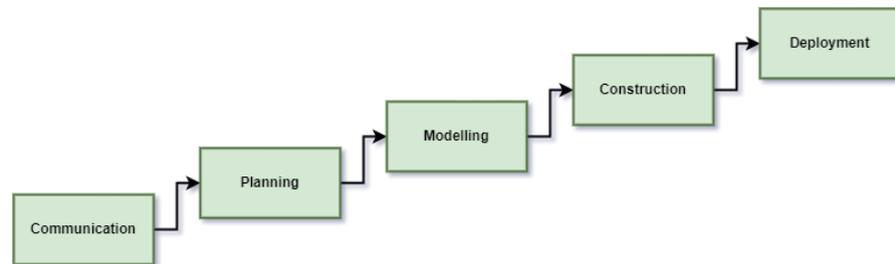
Adapun batasan masalah dalam pembuatan proyek akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi berfokus pada pengelolaan transaksi penjualan.
2. Aplikasi berfokus pada akses pelanggan dalam memesan produk.
3. Aplikasi berfokus pada menampilkan jurnal umum dan buku besar.
4. Aplikasi berfokus pada laporan laba rugi.
5. Aplikasi ini terbatas hanya untuk pencatatan transaksi penjualan dan laporan laba rugi. Pengelolaan data pembelian dan produksi akan dikelola oleh Nabila Alya.
6. Pembuatan aplikasi ini akan berfokus pada operasi UMKM Dapur Cabita yang berlokasi di Jl. Ekor Kuning, Kec. Kalidoni, Kota Palembang, Sumatera Selatan.

### 1.5 Metode Pengerjaan

Metode pengerjaan perangkat lunak yang digunakan pada proyek akhir ini adalah metode SDLC (*System Development Life Cycle*). Pembangunan perangkat lunak harus mencakup dengan proses, metode, dan alat yang dibutuhkan. Salah satu metode yang digunakan untuk pengembangan perangkat lunak yaitu menggunakan *waterfall*.

Metode ini terdiri dari beberapa tahapan, yaitu [6]:



**Gambar 1-1 SDLC**

Berikut merupakan langkah yang dilakukan pada metode *waterfall* [6]:

a) *Communication*

*Communication* adalah langkah yang digunakan untuk mengumpulkan data dengan cara mengadakan pertemuan dengan klien, serta mencari informasi tambahan melalui berbagai sumber seperti jurnal, artikel, dan internet.

b) *Planning*

*Planning* merupakan langkah lanjutan yang dilakukan setelah proses komunikasi. Pada tahap ini, akan dihasilkan dokumen persyaratan pengguna atau dapat disebut sebagai data yang terkait dengan keinginan pengguna dalam pembuatan perangkat lunak, termasuk rencana pelaksanaan yang akan diimplementasikan.

c) *Modelling*

*Modelling* adalah langkah yang dilakukan untuk menerjemahkan persyaratan kebutuhan menjadi perancangan perangkat lunak yang dapat diprediksi sebelum tahap pengkodean. Proses ini berfokus pada perancangan struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antarmuka, dan rincian prosedural (algoritma). Tahap ini menghasilkan dokumen yang disebut sebagai spesifikasi kebutuhan perangkat lunak.

d) *Construction*

*Construction* adalah proses pembuatan kode (*coding*). Pengkodean merupakan penerjemahan desain ke dalam bahasa yang dapat dikenali oleh komputer. Pada tahap ini, *programmer* akan menerjemahkan kebutuhan pengguna menjadi transaksi yang dapat dijalankan oleh sistem. Ini adalah tahap konkret dalam pengembangan perangkat lunak, di mana penggunaan

komputer dioptimalkan. Setelah pengkodean selesai, dilakukan pengujian terhadap sistem yang telah dibangun. Pengujian bertujuan untuk menemukan kesalahan dalam sistem agar dapat segera diperbaiki.

e) *Deployment*

*Deployment* adalah tahap akhir dalam pengembangan perangkat lunak atau sistem. Setelah melewati tahapan analisis, desain, dan pengkodean, sistem yang telah selesai akan diimplementasikan untuk digunakan oleh pengguna. Selanjutnya, perangkat lunak tersebut perlu menjalani pemeliharaan secara rutin untuk memastikan kinerja yang optimal.

### 1.6 Jadwal Pengerjaan

Berikut merupakan jadwal pengerjaan proyek akhir.

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>																																												