

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di Indonesia, definisi UMKM diatur dalam Undang-Undang Republik Indonesia No.20 Tahun 2008 tentang UMKM.(1) Pasal 1 dari UU tersebut, dinyatakan bahwa usaha mikro adalah usaha produktif milik orang perorangan dan/atau badan usaha perorangan yang memiliki kriteria usaha mikro sebagaimana diatur dalam UU tersebut. (2) Usaha kecil adalah usaha ekonomi produktif yang berdiri sendiri, yang dilakukan oleh orang perorangan atau badan usaha yang buka merupakan anak perusahaan atau bukan anak cabang yang dimiliki, dikuasai atau menjadi bagian, baik langsung maupun tidak langsung, dari usaha menengah atau usaha besar yang memenuhi kriteria usaha kecil sebagaimana dimaksud dalam UU tersebut.

Di era globalisasi saat ini UMKM sangat mendominasi dunia bisnis, salah satunya di sektor kuliner. Jenis usaha UMKM di bidang kuliner ini yang paling banyak diminati, karena kuliner disebut sebagai bisnis yang tidak pernah mati tergores zaman. Nasi Krawu Cak Darma adalah salah satu contoh UMKM di kota Bekasi. Berdiri sejak tahun 2019, berada di Grand Galaxy City – Kios Fresh Market, Kel. Jaka Setia, Kec. Bekasi Selatan, Kota Bekasi, Jawa Barat dengan kode pos 17148. Nasi Krawu Cak Darma adalah makanan khas Jawa Timur, menu utamanya adalah nasi krawu dan ada beberapa menu lain seperti Rawon, Mendoan, dan ayam penyet Surabaya. Setiap bulannya Nasi Krawu Cak Darma memiliki omset sebesar Rp.25.000.000 sampai Rp. 50.000.000. Nasi Krawu Cak Darma memiliki karyawan yang berjumlah 2 orang yang menjabat sebagai pekerja biasa. *System* pembayaran yang diterapkan dalam penjualan terdapat 3 metode pembayaran yakni pembayaran secara *cash*, QRIS, dan debit. Pencatatan penjualan Nasi Krawu Cak Darma diketahui masih menggunakan pencatatan manual, sehingga seringkali pencatatan yang terjadi tidak tercatat dengan baik. Maka dari ini penulis tertarik untuk mengembangkan sebuah aplikasi berbasis web untuk melakukan pencatatan penjualan.

Aplikasi ini didesain dengan tujuan membantu Nasi Krawu Cak Darma dalam mengelola pencatatan penjualan.

Proses transaksi dimulai ketika pelanggan memesan produk yang diinginkan ke pegawai, lalu pegawai akan menghitung total harga yang dipesan oleh pelanggan. Pelanggan melakukan pembayaran secara tunai dan apabila diperlukan, pegawai akan memberikan kembalian. Nasi Krawu Cak Darm tidak menangani retur penjualan dan tidak ada PPN. Keseluruhan transaksi ini akan dicatat kedalam pencatatan laporan.

Nasi Krawu Cak Darma belum memiliki pencatatan akuntansi seperti jurnal, buku besar, pencatatan transaksi penggajian, dan laporan penjualan. Pencatatan penjualan di Nasi Krawu Cak Darma masih dilakukan secara manual menggunakan buku dalam pencatatan laporan yang mengakibatkan pencatatan dan laporan menjadi tidak rapih. Untuk mengatasi masalah di atas diperlukan aplikasi yang dapat menyelesaikan permasalahan yang telah diuraikan sebelumnya. Oleh karena itu untuk menyesuaikan kebutuhan pengolahan data informasi yang ada di dalam Nasi Krawu Cak Darma, proyek akhir ini diberi judul **“Aplikasi berbasis web untuk menangani transaksi penjualan pada UMKM Nasi Krawu Cak Darma”**. Aplikasi ini dikhususkan untuk menangani transaksi penjualan yang ada di Nasi Krawu Cak Darma.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah pada Proyek Akhir ini adalah:

- a. Bagaimana membuat sebuah aplikasi dapat menghasilkan laporan penjualan, jurnal umum, dan buku besar di Nasi Krawu Cak Darma?
- b. Bagaimana membuat sebuah aplikasi untuk pencatatan transaksi penggajian?
- c. Bagaimana membuat sebuah aplikasi untuk menangani dan mencatat transaksi penjualan?

1.3 Tujuan

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

- a. Aplikasi mampu mengelola dan mencatat penjualan di Nasi Krawu Cak Darma.
- b. Aplikasi mampu menghasilkan laporan penjualan, jurnal umum, dan buku besar di Nasi Krawu Cak Darma
- c. Aplikasi mampu mencatat penggajian

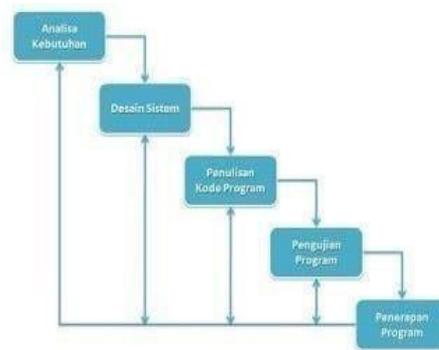
1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dari Proyek Akhir ini sebagai berikut:

1. Aplikasi ini dibuat menggunakan *framework laravel*, bahasa pemrograman PHP dan menggunakan database MySQL.
2. Aplikasi ini dirancang hanya untuk mengelola laporan penjualan dan pencatatan transaksi.
3. Aplikasi ini tidak menangani proses pengembalian dana jika ada retur.
4. Aplikasi ini tidak menangani PPN.

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 (SDLC)* adalah dengan model waterfall atau lebih dikenal dengan model linear sequential, yang merupakan model klasik bersifat sistematis, yang digunakan sebagai acuan dalam mengembangkan suatu proyek yang inovatif dan kompleks. Tahap metode waterfall dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



source: www.referensiinternet.blogspot.com

Gambar 1.1 Metode waterfall

Model waterfall menurut Sommerville (2007: 30) adalah “tahap utama yang langsung mencerminkan dasar pembangunan kegiatan”, berikut ini adalah tahapannya:

a. Requirements definition:

Mengumpulkan apa yang dibutuhkan secara lengkap untuk kemudian dianalisis guna mendefinisikan kebutuhan yang harus dipenuhi oleh program yang akan dibangun. Fase ini harus dikerjakan dengan lengkap untuk menghasilkan desain yang lengkap.

b. System and software design:

Setelah kebutuhan dikumpulkan, sistem dirancang menggunakan *Framework Laravel* dengan MySQL sebagai database. Pengembangan dilakukan berdasarkan **Software Development Life Cycle (SDLC)** dengan model *Waterfall*. Tahapan-tahapan dalam model *Waterfall* mencakup analisis, desain, implementasi, pengujian, dan pemeliharaan

c. Implementation and unit testing:

Aplikasi diimplementasikan berdasarkan desain yang sudah dibuat. Fungsi inti, seperti pencatatan penjualan, jurnal umum, buku besar, dan penggajian, dikembangkan sesuai dengan kebutuhan UMKM

1.6 Jadwal Pengerjaan

Tabel 1-1 Jadwal Pengerjaan

Bulan	Sep-23				Okt-23				Nov-23				Des-23				Jan-24				Feb-24				Mar-24				Apr-24				Mei-24				Jun-24							
Minggu	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				
Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak																																												
Desain																																												
Pembuatan Kode Program																																												
Pengujian																																												
Dokumen																																												