

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Usaha konveksi merupakan merupakan usaha mikro kecil dan menengah atau orang-orang juga sering menyebutnya industri rumahan. Di Indonesia, banyak sekali usaha yang menjalankan bisnis konveksi. Konveksi merupakan tempat produksi pakaian dengan minimal kuantitas tertentu. Konveksi yang sering ada adalah konveksi pakaian berupa kaos. Biasanya kuantitas yang diterima oleh konveksi dari 1 lusin (12 pcs) sampai dengan kurang lebih 10.000 pcs. Yang diutamakan dalam hal konveksi tentunya dari kualitas bahan dan jahitannya. Begitu juga warna yang bisa menarik perhatian konsumen untuk membelinya [1].

Vanz Apparel merupakan Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah atau biasa disingkat UMKM yang bergerak pada pada bidang konveksi di perusahaan manufaktur yaitu usaha produksi kaos polos misalnya seperti baju kaos lengan pendek dan lengan panjang. Manufaktur adalah industri yang kegiatan utamanya adalah mengubah bahan baku, bagian, atau komponen lainnya menjadi barang jadi dan dijual ke masyarakat untuk mendapatkan uang. Bertempat di Jalan Raya Dayeuhkolot Kab. Bandung. Produksi kaos polos yang dihasilkan berbagai macam ukuran, model, dan bahan. Sasaran konsumen ini yaitu anak-anak dan dewasa, baik laki-laki maupun perempuan. Usaha ini selalu melakukan pembelian bahan baku sesuai dengan kebutuhan. Proses penjualan pada perusahaan ini, yaitu dengan *make to order* [1].

Dalam metode *make to order*, konsumen memiliki pilihan untuk memesan baju khusus sesuai spesifikasi atau desain yang mereka inginkan. Toko Vanz Apparel dijaga 2 orang pegawai. Untuk penyetoran barang dilihat dari ramai tidaknya toko tersebut. Jika ada pelanggan yang membeli, persediaan barang akan di catat di dalam buku untuk penjualan barang dengan sistem pesanan, pelanggan memesan barang yang diinginkan kepada pegawai, pegawai akan mencatat pesanan tersebut di dalam buku. Proses pencatatan untuk penjualan pesanan di perusahaan ini juga masih manual dengan menuliskan pesanan tersebut dan akan memberikan nota kepada pelanggan agar dapat diberikan setelah proses pelunasan.

Pada sistem pesanan ini pelanggan harus membayar DP minimal 50% dari total dan melunasi pada saat barang telah selesai. Proses pembayaran pada penjualan ini secara tunai. Setelah penjualan barang jadi selesai, pegawai akan mencatat barang yang masuk dan keluar dan akan mencatat penerimaan uang. Persediaan barang yang sudah jadi akan dihitung sebelum dikirim ke *customer*. Pencatatan barang ini masih manual dengan menuliskan di dalam buku.

Setelah penjualan selesai, pegawai akan mencocokkan barang yang ada dengan barang yang terjual. Pada transaksi ini sering terjadi masalah yaitu tidak sesuai antara barang yang ada dengan barang yang terjual akibat salah penulisan di dalam

buku dan tidak dicatatnya pengeluaran barangnya. Perusahaan ini belum memiliki pencatatan di jurnal, buku besar, dan arus kas sehingga masih kurangnya informasi akuntansi yang diperoleh. Oleh karena itu, perusahaan ini sangat memerlukan sebuah sistem informasi yang dapat menangani data transaksi mulai dari penjualan, persediaan barang jadi, dan laporan keuangan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan, maka dirumusan masalah sebagai berikut.

- A. Bagaimana mengelola pencatatan transaksi penjualan dalam sistem *make to order* agar setiap pesanan dapat diidentifikasi sesuai permintaan pelanggan?
- B. Bagaimana menghasilkan jurnal umum, buku besar, laporan penjualan, dan laporan laba rugi?

1.3 Tujuan

Adapun tujuan yang hendak dicapai dalam tugas akhir ini adalah membuat aplikasi berbasis web yang memenuhi fungsi sebagai berikut.

- A. Mengelola pemesanan dan transaksi penjualan berdasarkan pesanan.
- B. Menghasilkan jurnal umum, buku besar, laporan penjualan, dan laporan laba rugi.

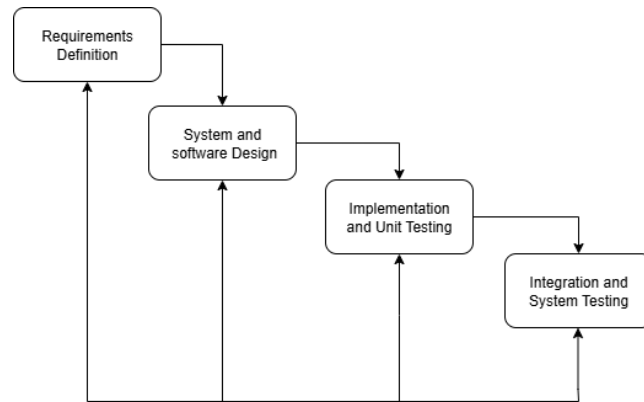
1.4 Batasan

Batasan masalah ini bertujuan untuk menjaga agar pembahasan tidak keluar dari topik permasalahan. Adapun batasan-batasannya adalah sebagai berikut.

- A. Metode pengerjaan *waterfall* hanya sampai tahap pengujian.
- B. Sistem pembayaran menggunakan *down payment* (DP) untuk penjualan menurut pesanan.
- C. Aplikasi tidak menangani pembayaran gaji.
- D. Aplikasi tidak membahas tentang pajak.
- E. Aplikasi ini tidak menangani perhitungan harga pokok penjualan (HPP).
- F. Aplikasi mengasumsikan bahan baku selalu tersedia sehingga tidak menyediakan fitur pembelian.
- G. Pencatatan transaksi penjualan dilakukan menggunakan *cash basis*, yaitu pendapatan diakui pada saat kas diterima, baik secara penuh maupun sebagian sebagai uang muka (DP).

1.5 Metodologi

Metode pengerjaan yang digunakan pada tugas akhir ini adalah *Software Development Life Cycle (SDLC)*. Metode SDLC adalah proses mengembangkan atau mengubah suatu sistem perangkat lunak dengan menggunakan model-model yang digunakan untuk mengembangkan sistem perangkat lunak sebelumnya [2].



Gambar 1.1 Waterfall System

Sumber: Ardana & Suharjito (2018), dimodifikasi oleh penulis (2025).

Dalam gambar 1.1 menunjukkan tahapan-tahapan yang terdapat dalam model *Waterfall* yang digunakan sebagai pendekatan dalam pengembangan sistem. Model ini membagi proses pengembangan menjadi beberapa tahap yang saling berurutan, dimulai dari analisis kebutuhan hingga tahap pemeliharaan. Adapun penjelasan dari masing-masing tahapan adalah sebagai berikut.

1. Tahapan Analisis (*Requirements Definition*) [3]

Pada tahapan analisis kebutuhan dilakukan pengumpulan data kebutuhan untuk mengetahui spesifikasi sistem yang dibutuhkan oleh pengguna [3]. Dalam proses ini, teknik yang digunakan adalah wawancara, yaitu dengan cara tanya jawab secara langsung kepada Ali Nur Alim selaku pegawai toko mengenai kebutuhan terhadap aplikasi yang akan dibangun dan meminta informasi mengenai kegiatan Produksi Pakaian, Pengelolaan Stok, Fitur Permintaan dan laporan.

2. Sistem Desain (*System and software design*)

Pada tahap desain ini, mencakup tahapan yang dilakukan sebagai pembuatan desain dari sistem perangkat lunak yang akan dibangun. Perancangan ini dibuat dengan menggunakan *Entity Relationship Diagram* (ERD) yang akan menggambarkan perancangan pada basis data, relasi antar tabel dan struktur tabel [3].

3. Tahap Pengodean (*Implementation and unit testing*)

Pada tahap ini Pembuatan program dilakukan dengan menggunakan pemrograman Framework yang merupakan bahasa pemrograman PHP dengan menggunakan metode *Model, View, Controller*. MySQL digunakan dalam pengelolaan basis data untuk mendukung pembuatan aplikasi [3].

4. Tahapan Pengujian (*Integration and system Testing*)

Tahap pengujian ini merupakan tahap pengujian aplikasi yang telah dibuat, pengujian bertujuan untuk memastikan apakah sistem yang dibangun telah sesuai dengan kebutuhan dan apakah tahap pembangunan telah sesuai dengan metodologi yang digunakan. Hal ini dilakukan agar dapat meminimalisir terjadinya kesalahan (error). Pada tahap ini, pengujian dilakukan dengan menggunakan *Black Box Testing* [3].

1.6 Jadwal Pengerjaan

Berikut adalah tabel Jadwal pengerjaan dalam menyusun tugas akhir ini dapat dilihat pada tabel 1.1 berikut. Jadwal pengerjaan tugas akhir ini disusun untuk memastikan setiap tahap pengerjaan dapat berjalan dan selesai tepat waktu.

Tabel 1.1 Jadwal Pengerjaan

Kegiatan	Sep	Okt	Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun	Jul
<i>Requirement Definityion</i>											
<i>System and Software Design</i>											
<i>Implementation and Unit Testing</i>											
<i>Implementation and System Testing</i>											