

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

UMKM merupakan suatu kerangka dalam mewadahi kewirausahaan yang inisiatif dan bebas sehingga memegang peranan krusial dalam membentuk ekonomi yang kompetitif [1]. Meskipun UMKM memiliki peranan yang cukup penting terhadap perekonomian negara. Namun, terdapat beberapa kebutuhan-kebutuhan dasar yang masih cukup dipertanyakan. Problematika kebutuhan dasar tersebut selaras dengan adanya fenomena *missing middle* dalam struktur UMKM di Indonesia yang merujuk pada kesenjangan jumlah antara usaha mikro dengan usaha kecil menengah yang berarti bahwa jumlah unit usaha mikro lebih mendominasi, sedangkan jumlah usaha kecil dan menengah lebih sedikit. Hal ini menunjukkan bahwa banyak unit usaha di Indonesia yang terjebak dalam skala usaha mikro dan sulit berkembang menjadi level kecil dan seterusnya. Dalam menghadapi fenomena di atas, maka diperlukan pemenuhan kebutuhan-kebutuhan dasar UMKM yang mampu meningkatkan kinerja menjadi lebih baik.

Toko Summervale merupakan salah satu UMKM yang masuk dalam kategori usaha mikro, berlokasi di Jalan Telekomunikasi, Bojongsoang, Kabupaten Bandung. Toko Summervale merupakan sebuah perusahaan dagang yang menjual berbagai macam model aksesoris, mulai dari klasik hingga modern. Kategori aksesoris yang dijual juga bervariasi seperti kalung, anting, cincin, gelang, dan lain-lain. Berfokus pada penyediaan produk yang berkualitas dengan harga yang terjangkau, Toko Summervale selalu mengusahakan pelayanan pelanggan yang prima. Target pasar Toko Summervale merupakan mahasiswa dan warga lokal dengan kategori usia remaja yang suka terhadap aksesoris unik dan lucu.

Salah satu kebutuhan dasar yang penting bagi UMKM adalah adopsi terhadap Teknologi Informasi (TI) yang mampu menyelaraskan antara strategi bisnis dan tujuan bisnis yang dimiliki oleh pelaku usaha. Adopsi TI dapat mendorong UMKM untuk mencapai kinerja optimal dan mampu mempertahankan eksistensinya dalam dunia pasar global yang kompetitif [2]. Sistem penjualan merupakan salah satu elemen penting, pencatatan penjualan secara manual menimbulkan risiko terhadap kesalahan data. Oleh karena itu, diperlukan suatu sistem yang mampu mencatat setiap detail transaksi yang terjadi. Summervale Bandung saat ini telah menggunakan suatu sistem. Namun, terdapat beberapa permasalahan di dalamnya, di antaranya yaitu sering ditemukannya pencatatan transaksi ganda sehingga mempengaruhi rekapan akhir transaksi. Selain itu, QRIS yang digunakan masih belum terintegrasi dengan sistem sehingga diperlukannya masukan manual terhadap konfirmasi pembayaran QRIS. Hal ini menyebabkan kasir kerap kali

mengalami kesulitan dalam menjalankan transaksi QRIS serta dalam perekapan penjualan.

Dalam menjalani proses bisnis, Summervale Bandung kerap kali mengalami kendala dalam pelacakan stok barang atau manajemen inventaris secara detail, mengingat adanya arus keluar masuk barang yang cukup banyak. Arus masuk barang terjadi ketika adanya transaksi pembelian dan retur penjualan, serta arus keluar barang terjadi ketika adanya transaksi penjualan dan retur pembelian. Oleh karena itu, diperlukan sebuah solusi yang dapat menangani transaksi pembelian, penjualan, retur pembelian, dan retur penjualan yang secara otomatis memperbarui stok barang secara *real-time*.

Dalam menjawab problematika di atas, penulis menciptakan sebuah aplikasi *Point Of Sales* (POS) berbasis web *three in one* yang mampu mengintegrasikan antara manajemen inventaris, POS, dan *payment gateway* (QRIS). Sehingga diharapkan pencatatan stok barang dapat tercatat secara detail, transaksi tercatat tanpa kesalahan, dan QRIS yang terintegrasi otomatis dengan sistem. Penciptaan sistem ini berbasis bahasa pemrograman PHP dan basis data MySQL. Melalui sistem ini diharapkan pemilik (*owner*) dan kasir dapat menjalankan inventaris, penjualan, dan perekapan dengan mudah. Disisi lain, aplikasi ini juga memudahkan pemilik dalam melakukan pemantauan terhadap bisnisnya karena secara otomatis menghasilkan laporan tanpa perlu merekap secara manual. Laporan tersebut terdiri dari laporan pembelian, laporan penjualan, laporan retur pembelian, laporan retur penjualan, laporan kartu stok, jurnal umum, dan buku besar.

1.2 Rumusan Masalah

- a. Bagaimana menangani transaksi pembelian dan penjualan di Summervale Bandung?
- b. Bagaimana menangani transaksi retur pembelian dan retur penjualan di Summervale Bandung?
- c. Bagaimana mengintegrasikan *payment gateway* QRIS dalam transaksi penjualan sehingga pembayaran digital mampu terotomatisasi tanpa perlu memasukkan secara manual?
- d. Bagaimana melakukan manajemen inventaris?
- e. Bagaimana menyusun jurnal umum dan buku besar secara otomatis?
- f. Bagaimana menghasilkan laporan pembelian, laporan penjualan, laporan retur pembelian, laporan retur penjualan, serta laporan stok?

1.3 Tujuan

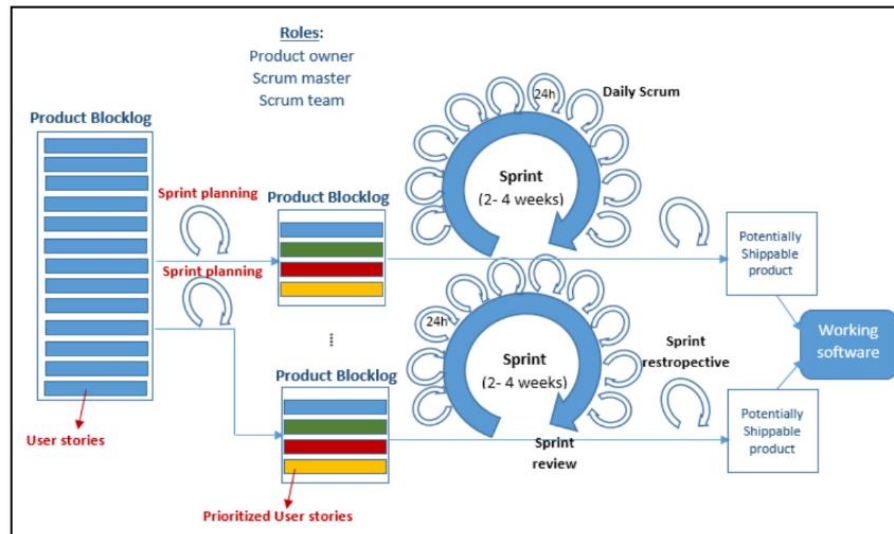
- a. Membuat aplikasi POS berbasis web yang mampu menangani transaksi pembelian dan penjualan.
- b. Membuat aplikasi POS berbasis web yang mampu menangani transaksi retur pembelian dan retur penjualan.
- c. Membuat aplikasi POS yang terintegrasi dengan *payment gateway* (QRIS).
- d. Membuat aplikasi yang mampu melakukan manajemen inventaris.
- e. Menciptakan aplikasi yang mampu menyusun jurnal umum dan buku besar secara otomatis.
- f. Membuat aplikasi yang mampu menghasilkan laporan pembelian, laporan penjualan, laporan retur pembelian, laporan retur penjualan, serta laporan stok.

1.4 Batasan

- a. Toko Summervale hanya menangani pembelian barang jadi yang dijual kembali, bukan pembelian bahan baku lalu diolah menjadi suatu barang jadi.
- b. Penetapan harga jual barang tidak berdasarkan perhitungan atau metode tertentu. Harga jual barang ditentukan langsung oleh pemilik berdasarkan pertimbangan pribadi.
- c. Laporan keuangan yang dirancang hanya mencakup jurnal umum dan buku besar untuk akun-akun yang terlibat dalam transaksi pembelian dan penjualan.

1.5 Metodologi

Software Development Life Cycle (SDLC) merupakan sebuah metode dalam pengembangan perangkat lunak. Salah satu metode SDLC yaitu *Agile Development*, yaitu kerangka kerja konseptual dalam pengembangan perangkat lunak yang diawali dengan tahap perencanaan dan diikuti dengan tahap implementasi dengan interaksi berulang dan bertahap dalam rentang siklus proyek. Sasaran utama metode *agile* adalah untuk meminimalkan *overhead* dalam proses pengembangan perangkat lunak dengan kemampuan mengadopsi setiap perubahan tanpa mempertaruhkan proses yang sudah terjadi atau meminimalkan pengerjaan ulang secara berlebihan. Pada penelitian ini, penulis menggunakan pendekatan *Agile* dengan metode *Scrum*, yakni metodologi *Agile* untuk mengelola proyek secara iteratif dan inkremental. *Scrum* bertujuan untuk meningkatkan transparansi dan fleksibilitas dalam menghadapi perubahan kebutuhan pengguna [3]. Berikut merupakan gambar siklus hidup metode *scrum*.



Gambar 1. 1 Siklus Hidup Metode Scrum

1.5.1. Fase Awal (Pra-Sprint)

Fase awal merupakan fase untuk merencanakan kebutuhan sistem yang akan dikembangkan. Pada tahap ini, *product backlog* dibuat untuk mendokumentasikan kebutuhan pelanggan. Kebutuhan yang ada harus dicatat kemudian dianalisis dan ditentukan urutan prioritasnya. Selama proses pengembangan, *product backlog* harus diperbarui secara berkala [3].

1.5.2. Fase Pengembangan (Sprint)

Fase pengembangan terdiri dari siklus *sprint* yang umumnya berlangsung di antara dua sampai dengan empat minggu. Setiap awal dimulainya *sprint*, akan dilakukan *sprint planning meeting* untuk menyetujui pekerjaan yang akan dilakukan. Selain itu, terdapat pula pertemuan harian yang bernama *daily scrum* yang bertujuan untuk berfokus pada masalah yang terjadi pada hari itu, dan diadakan juga *sprint review* di akhir siklus untuk meninjau luaran, serta *Sprint Retrospective* untuk evaluasi dan persiapan siklus sprint selanjutnya [3].

1.5.3. Fase Penutupan Proyek

Fase ini terjadi ketika semua persyaratan telah dipenuhi. Versi terbaru produk siap dirilis, didistribusikan, dan didokumentasikan sepenuhnya [3].

1.6 Jadwal Pengerjaan

Dalam penyusunan tugas akhir, penulis telah menentukan jadwal sesuai dengan tahapan dari metode penelitian yang dipilih. Jadwal ini diharapkan mampu menjadi acuan dalam mengerjakan proyek sehingga proses pengerjaan dapat berjalan dengan lancar. Berikut merupakan rincian jadwal pengerjaan tugas akhir:

Tabel 1. 1 Jadwal Pengerjaan

Bulan	Sprint	Minggu	Aktivitas
Sep & Okt 24	Sprint 1	Minggu 3 (Sep)	<i>Sprint Planning</i>
		Minggu 4 (Sep) - Minggu 1 (Okt)	Desain Sistem
		Minggu 3	Pengembangan Fitur
		Minggu 4	Pengujian Internal
Nov-24	Sprint 2	Minggu 1	<i>Sprint Planning</i>
		Minggu 2	Desain UI/UX
		Minggu 3	Pengembangan dan Integrasi
		Minggu 4	Pengujian Fitur dan <i>Debug</i>
Des- 24	Sprint 3	Minggu 1	<i>Sprint Planning</i>
		Minggu 2	Pengembangan Fitur Baru
		Minggu 3	Pengujian dan <i>Review</i>
		Minggu 4	<i>Sprint Review</i>
Jan-25	Sprint 4	Minggu 1	<i>Sprint Planning</i>
		Minggu 2	Desain Fitur Lanjutan
		Minggu 3	Pengembangan dan Integrasi
		Minggu 4	Pengujian dan Perbaikan
Feb-25	Sprint 5	Minggu 1	<i>Sprint Planning</i>
		Minggu 2	Pengembangan Fitur Baru
		Minggu 3	Pengujian dan <i>Debug</i>
		Minggu 4	<i>Sprint Review</i>
Mar-25	Sprint 6	Minggu 1	<i>Sprint Planning</i>
		Minggu 2	Desain dan Dokumentasi
		Minggu 3	Finalisasi Fitur
		Minggu 4	Pengujian Akhir dan Rilis