



BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Rohman *Fashion* merupakan usaha dagang kecil mikro dan menengah (UKM) yang bergerak dalam bidang garmen dan tekstil yang dimiliki oleh Bapak Djunaedi. Produk yang dijual berasal dari garmen *import* yang berasal dari Korea dan Jepang. Hampir semua proses bisnis berjalan secara manual. Yang pertama pembelian yang hanya menggunakan kuitansi sehingga proses dokumentasi pembelian yang dinilai tidak terlalu membutuhkan waktu yang tidak sedikit dan memungkinkan adanya kehilangan dokumen-dokumen penting.

Yang kedua proses penjualan yang menggunakan mesin kasir yang sudah cukup membantu, namun laporan yang dihasilkan hanya pada hari itu saja, tidak dapat menampilkan pada suatu periode tertentu sehingga untuk mengetahui perkembangan penjualan harus membandingkan laporan penjualan harian yang mana hal ini membutuhkan waktu yang cukup lama.

Laporan laba-rugi yang dibuat melalui berbagai tahap perekapan terlebih dahulu, sehingga memerlukan waktu yang cukup lama dalam proses kegiatannya, sehingga hal ini akan memperlamban proses bisnis yang ada.

Dilihat dari proses bisnis yang dilakukan tersebut, terdapat solusi yang dapat ditawarkan yaitu dengan membuat aplikasi yang menangani proses bisnis dengan satu *database* yang saling terintegrasi antara pembelian, penjualan, persediaan. Aplikasi yang ditawarkan akan memanfaatkan bahasa pemrograman *PHP* dan menggunakan *MySQL*.

Dengan memperhatikan permasalahan yang diuraikan diatas, maka dibuat sebuah aplikasi dengan menggunakan bahasa pemrograman *PHP* (*Hypertext preprocessor*)



dengan judul “Aplikasi Penjualan dan Pembelian Berbasis Web Pada Toko Busana Rohman Fashion Tangerang”.

1.2 Rumusan Masalah

Dari Latar belakang yang diuraikan sebelumnya, masalah yang dapat dirumuskan sebagai berikut.

- a. Bagaimana menghasilkan aplikasi yang dapat mencatat transaksi pembelian barang sehingga menghasilkan laporan pembelian?
- b. Bagaimana menghasilkan aplikasi yang dapat mencatat transaksi penjualan barang sehingga menghasilkan laporan penjualan?
- c. Bagaimana menghasilkan aplikasi yang dapat menghasilkan laporan laba-rugi yang didapat toko Rohman *Fashion*?

1.3 Tujuan

Adapun tujuan yang ingin dicapai dari pembuatan proyek akhir ini adalah membuat aplikasi seperti berikut.

- a. Yang dapat menghasilkan pencatatan transaksi pembelian barang sehingga menghasilkan laporan pembelian.
- b. Yang dapat menghasilkan pencatatan transaksi penjualan barang sehingga menghasilkan laporan penjualan.
- c. Yang dapat menghasilkan laporan laba-rugi yang didapat Toko Rohman *Fashion*.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah yang terdapat pada pembangunan aplikasi ini berikut.

- a. Aplikasi ini hanya menangani proses penjualan tunai.
- b. Aplikasi ini tidak melakukan retur pembelian dan retur penjualan.
- c. Aplikasi ini menggunakan sistem persediaan jurnal perpetual metode *Average*.



- d. Dalam aplikasi ini hanya terdapat beban gaji, beban listrik, dan beban lain-lainnya.

1.5 Definisi Operasional

Definisi operasional yang digunakan dalam pembuatan proyek akhir ini adalah sebagai berikut.

- a. Aplikasi, adalah program komputer yang dibuat untuk menolong manusia dalam melaksanakan tugas tertentu sehingga memudahkan manusia dalam menjalankan tugasnya.
- b. Penjualan, adalah salah satu kegiatan akuntansi yang mana pihak penjual mengeluarkan barang yang tersedia di gudang sehingga menghasilkan pendapatan bagi penjual.
- c. Pembelian, adalah salah satu kegiatan akuntansi yang mana pihak pembeli mengeluarkan uang untuk mendapatkan barang atau jasa dari penjual.
- d. Aplikasi Berbasis *Web*, yaitu sebuah program komputer yang membantu dan memenuhi kebutuhan pengguna melalui *browser*. Aplikasi berbasis *web* bersifat *client-side* yang artinya pengguna dapat mengakses informasi dengan melakukan permintaan melalui *browser*, lalu sistem akan melakukan pemrosesan, dan *browser* akan menampilkan hasil dari permintaan pada jendela *browser*.

1.6 Metode Pengerjaan

Salah satu metode pengerjaan yang digunakan dalam pengerjaan proyek akhir ini adalah SDLC (*System Development Life Cycle*) pada model *waterfall*. Tahapan-tahapan tersebut dijelaskan seperti dibawah ini:



a. Analisa Kebutuhan

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan kebutuhan pengguna atau *user* berupa wawancara yang berkaitan dengan perangkat lunak aplikasi penjualan dan pembelian yang akan dibangun.

b. Desain

Pada tahap ini dilakukan pembuatan perancangan (*design*) berdasarkan informasi data yang ada di toko meliputi ER Diagram, penentuan *user interface* dan struktur menu, serta detail algoritma prosedural untuk semua fungsionalitas yang dibangun pada sistem ini.

c. Pembuatan kode program (*Coding*)

Pada bagian ini desain perangkat lunak harus diterjemahkan ke dalam sistem informasi yang siap digunakan oleh user. Dalam pembuatan proyek akhir ini menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dan *database MySQL*.

d. Pengujian (Testing)

Pengujian sistem dilakukan untuk memastikan apakah sistem yang telah dibuat sesuai dengan kebutuhan yang sudah dirancang. Pengujian ini juga digunakan untuk menemukan kesalahan yang ada pada sistem seperti *input*, proses, dan *output (black box testing)*.