



BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Arsefn Company adalah sebuah perusahaan yang bergerak di bidang *fashion* (pakaian) seperti *jeans* Denim atau jeans dengan menggunakan label perusahaan itu sendiri yaitu Arsefn. Usaha Arsefn Company ini baru berjalan selama dua tahun, tetapi sudah memiliki permintaan barang yang cukup tinggi dan semakin meningkat, sedangkan sistem yang digunakan masih sederhana, yaitu mulai dari proses pencatatan barang masuk dan keluar yang pencatatannya dilakukan dengan tulis tangan, perhitungan transaksi penjualan dilakukan dengan menggunakan alat hitung (kalkulator), dan pembuatan laporan-laporan masih menggunakan *microsoft excel*. Hal-hal tersebut dapat menimbulkan beberapa masalah yang akan dihadapi oleh perusahaan, yaitu kesalahan pencatatan barang masuk dan keluar, kurangnya keefektifan dalam melakukan perhitungan transaksi penjualan, dan kurangnya keefisienan dalam menghasilkan laporan-laporan yang dibutuhkan oleh perusahaan.

Berdasarkan hal tersebut maka Arsefn Company harus menemukan cara untuk dapat mengatasi permasalahan-permasalahan yang terjadi, yaitu dibutuhkannya pembuatan aplikasi yang dapat mempermudah aktivitas karyawan dalam melakukan pekerjaan. Maka dari itu dibuatlah “Aplikasi Penjualan Tunai Barang Dagang Berbasis *Web*”. Aplikasi ini bertujuan untuk membantu mempermudah pengguna dalam pencatatan barang masuk dan keluar, mengefektifkan perhitungan transaksi penjualan, otomatisasi pembuatan laporan-laporan yang dibutuhkan oleh perusahaan, dan mempermudah pemilik perusahaan untuk dapat mengetahui aktivitas-aktivitas yang dilakukan sistem karena sistem ini dapat diakses dimanapun pemilik perusahaan berada.

Dengan penerapan aplikasi penjualan dan persediaan barang dagang yang sistematis ini akan membantu Arsefn Company dalam menyelesaikan segala



masalah. Pada kesempatan ini penulis mengambil judul **Aplikasi Penjualan Tunai Barang Dagang Berbasis Web (Studi Kasus : Arsefn Company)**. Penulis berharap dengan aplikasi ini dapat membantu menyelesaikan permasalahan yang ada di perusahaan tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dapat di rumuskan beberapa rumusan masalah yang terjadi, sebagai berikut.

- a. Bagaimana membuat aplikasi yang dapat menangani kesalahan pencatatan barang masuk dan keluar pada Arsefn Company?
- b. Bagaimana membuat aplikasi yang dapat menangani kesalahan perhitungan dalam melakukan perhitungan transaksi penjualan pada Arsefn Company?
- c. Bagaimana membuat aplikasi yang dapat mempermudah membuat laporan-laporan yang dibutuhkan oleh perusahaan?

1.3 Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan adalah membuat aplikasi yang dapat

- a. Mengotomatisasi pencatatan barang masuk dan keluar pada Arsefn Company;
- b. Mengefektifkan perhitungan transaksi penjualan pada Arsefn Company;
- c. Menghasilkan laporan-laporan yang dibutuhkan oleh perusahaan secara otomatis dan dapat diakses oleh pemilik perusahaan dimanapun pemilik perusahaan berada.

1.4 Batasan Masalah

Penulis mempunyai batasan masalah atas pembuatan dan perancangan sistem yang akan dibuat adalah sebagai berikut.

- a. Sistem yang akan dibangun hanya menangani proses penjualan barang yang bersifat tunai;



- b. Metode yang digunakan dalam pencatatan persediaan barang dagang adalah perpetual *average*;
- c. Aplikasi hanya menangani pencatatan produk jadi;
- d. Aplikasi ini tidak menangani retur penjualan;
- e. Menyajikan jurnal, buku besar, kartu persediaan, daftar stok barang, laporan penjualan, laporan persediaan barang, dan laporan laba kotor.

1.5 Definisi Operasional

Penjualan adalah proses keluarnya barang atau barang yang kita produksi telah dibeli oleh konsumen. Arsefn Company barang yang kita jual yaitu celana *Jeans* Denim

Persediaan adalah barang yang masih berada di gudang, barang baru ataupun barang yang sudah ada, tetapi masih disimpan untuk stok barang yang akan dijual nantinya.

Aplikasi adalah suatu program komputer yang dibuat untuk mempermudah dan membantu pekerjaan di Arsefn Company seperti dalam hal pencatatan transaksi, pencatatan persediaan barang dan pembuatan laporan.

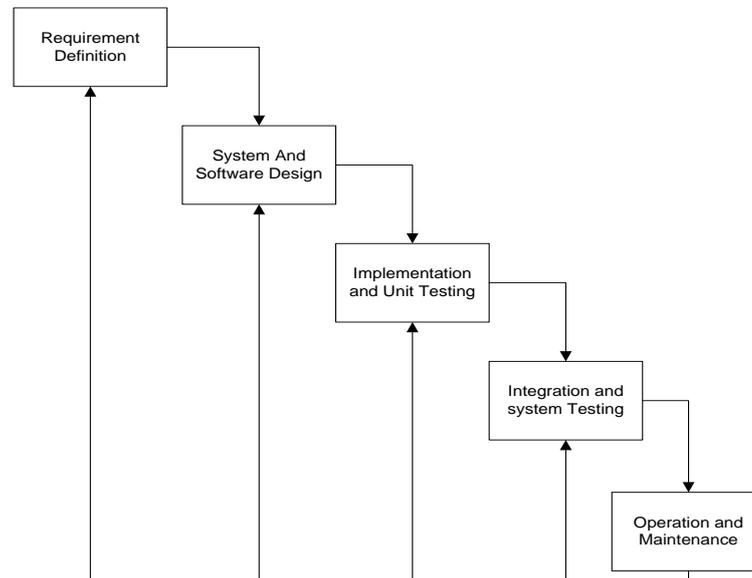
Arsefn Company adalah sebuah yang bergerak di bidang *fashion* (pakaian) seperti *jeans* Denim, *jeans*, *acesories jeans* dengan nama label perusahaan itu sendiri yaitu Arsefn Company.

1.6 Metode Pengerjaan

Dalam membangun aplikasi ini metode yang digunakan adalah proses SDLC (*System Development Life Cycle*) dengan model *Waterfall* yang berfungsi untuk menggambarkan tahapan-tahapan utama dan langkah-langkah dari setiap tahapan yang secara garis besar terbagi dalam beberapa fase .

Disebut dengan *waterfall* karena tahap demi tahap yang dilalui harus menunggu selesainya tahap sebelumnya dengan berjalan berurutan. Penggunaan *waterfall system* memiliki beberapa kelebihan yaitu adanya penerapan *system deadline*, sehingga proses yang satu tidak akan menghambat proses yang lain dan semua kebutuhan sistem dapat didefinisikan secara utuh.

Berikut adalah gambar model *waterfall*.



Sumber : Somerville

Gambar 1. 1
Model Waterfall

a. *Requirements Definition*

Pada tahapan ini dilakukan pengumpulan semua kebutuhan *user* yang berkaitan dengan perangkat lunak yang dibangun. Metode yang dilakukan yaitu dengan cara wawancara langsung kepada pemilik Arsefn company untuk mengetahui proses bisnis yang berjalan. Metode wawancara adalah metode yang dilakukan dengan mengadakan tanya jawab dengan pihak-pihak yang ada hubungannya dengan masalah yang akan dibahas. Setelah wawancara selesai dilanjutkan dengan pengumpulan data-data perusahaan yang akan membantu dalam proses pembuatan sistem. atau disebut metode observasi dan terakhir dengan metode studi literatur yaitu pengumpulan data melalui informasi dari buku-buku pedoman dan *website* yang berhubungan. Dengan melakukan kedua proses tersebut, dapat diketahui proses penjualan, persediaan barang dan laporan yang dibutuhkan oleh perusahaan.

b. *Design System and Software Design*

Desain *Sistem and software design* merupakan tahapan untuk menterjemahkan keinginan *user* menjadi desain teknis yang siap diimplementasikan oleh



programmer. Dalam hal ini penulis menggunakan metode analisis terstruktur. Tahap pertama yang dilakukan dalam metode ini adalah membuat *flowchart* sebagai diagram yang menunjukkan alur data dan tahap operasi sebuah sistem. Tahap kedua adalah pembuatan DFD untuk menggambarkan pembagian sistem ke modul yang lebih kecil. Tahap ketiga perancangan *entity relationship* diagram untuk menggambarkan untuk menggambarkan struktur logis dari basis data berbasis grafis. Tahap keempat kamus data sebagai sebuah daftar yang terorganisasi dari elemen data yang berhubungan dengan sistem. Dan tahap terakhir adalah spesifikasi proses untuk menggambarkan deskripsi dan spesifikasi dari setiap proses.

c. *Implementation and Unit Testing*

Desain perangkat lunak harus diterjemahkan ke dalam aplikasi yang siap digunakan oleh *user*. Untuk menterjemahkan desain menjadi program aplikasi Dalam pengimplementasian sistem yang akan dibuat penulis akan menggunakan aplikasi berbasis *web*, sebagai bahasa pemrograman yang akan digunakan PHP dan sistem *database* yang dipakai adalah MYSQL.

d. *Integration and System Testing*

Pengujian terhadap program dilaksanakan setelah sebuah program aplikasi selesai dibuat. Proses pengujian dimulai dari kebenaran logika perangkat lunak, kemudian dipastikan bahwa di setiap aktivitas perangkat lunak terdapat scenario pengujiannya. Dalam tahap pengujian penulis menggunakan pengujian secara *Black box testing* yaitu pengujian yang dilakukan dengan cara mengamati hasil eksekusi melalui data uji dan memeriksa fungsional dari perangkat lunak.

e. *Making Report*

Tahap pembuatan laporan ini sebenarnya tidak masuk ke langkah-langkah yang ada pada SDLC. Namun tahap pembuatan laporan ini tetap penting dilakukan. Pada tahap ini laporan mengenai pembangunan aplikasi dan design sistem serta hasil pengujian dibuat. Laporan dibuat untuk dokumentasi sehingga dapat dijadikan acuan dalam pembuatan aplikasi selanjutnya. Sekaligus dapat digunakan sebagai bahan revisi metode pengerjaan oleh *developer*.



Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan untuk mendapatkan data dan bahan laporan penelitian ada tiga jenis, diantaranya sebagai berikut.

a. Studi Literatur

Dalam metode ini penulis mengumpulkan data-data maupun informasi dengan mengadakan dan menelaah buku-buku pedoman dan *website* yang berkaitan dengan masalah yang berkaitan dengan judul proyek akhir ini dan sebagai dasar teoritis untuk mengembangkannya.

b. Metode Pengamatan (Observasi)

Dalam metode ini penulis mengadakan pengumpulan data di PT Centra Dini Castrena Tangerang dengan mengadakan pengamatan langsung atas kegiatan penjualan dan pengelolaan ketersediaan bahan kimia terhadap objek yang dituju seperti bagian penjualan, bagian pembelian, konsumen, dan gudang secara langsung.

c. Metode Wawancara

Dalam metode ini dilakukan penelitian dengan mengadakan tanya jawab kepada bagian penjualan yang bertanggung jawab atas segala transaksi penjualan serta gudang yang memiliki tugas atas pengadaan ketersediaan bahan kimia yang ada di PT Centra Dini Castrena.

1.7 Jadwal Pengerjaan

Tabel 1. 1
Jadwal Pengerjaan Tahun 2012

Kegiatan	Tahun 2012																									
	Februari				Maret				April				Mei				Juni				Juli				Agustus	
Minggu ke-	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
Requirements Definition																										
Design System and Software Design																										
Implementation and Unit Testing																										
Integration and System Testing																										
Making Report																										