

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Penjualan atau *murabahah* merupakan salah satu hal terpenting dalam proses bisnis sebuah perusahaan terutama pada perusahaan dagang atau manufaktur. Proses yang melibatkan dua entitas yaitu penjual dan pembeli ini menjadi penentu dalam keberhasilan perusahaan. Oleh karena itu, membutuhkan kemudahan dalam bertransaksi, seperti bertransaksi secara *online*.

Koperasi syari'ah BMT Al-fitrah merupakan koperasi yang menyediakan beberapa layanan untuk anggotanya, seperti simpan pinjam, penjualan, antar-jemput, catering, dan aqiqah. Sistem penjualan yang diterapkan pada koperasi ini masih menggunakan sistem manual. Proses penjualan pada koperasi ini melayani transaksi tunai, transaksi kredit, dan transaksi yang berdasarkan pesanan. Transaksi penjualan tunai dan kredit hampir sama untuk keseluruhan prosesnya dengan penjualan pada umumnya, pelanggan atau anggota datang ke koperasi untuk membeli barang dan transaksi pembayarannya tergantung kesepakatan antara penjual dan pembeli. Transaksi penjualan kredit, koperasi menargetkan pembayaran cicilan maksimal 10 kali atau 10 bulan. Akan tetapi, angka ini tidak sepenuhnya akurat karena ada beberapa pelanggan yang meminta keringanan pembayaran hingga 12 kali pembayaran atau lebih tergantung kesepakatan, sedangkan transaksi penjualan berdasarkan pesanan, proses dimulai dari pengisian *form* pemesanan penjualan oleh anggota, pembelian barang pesanan oleh kasir, pembayaran, sampai pembuatan laporan harian transaksi.

Koperasi ini hanya memiliki satu pegawai untuk menangani beberapa transaksi tersebut di atas dengan bantuan *Microsoft Excel* yaitu bagian kasir yang menyebabkan pekerjaan menjadi kurang efektif ketika bagian kasir harus menangani seluruh proses yang ada secara bersamaan seperti melayani penjualan, memasukkan transaksi harian, menerima angsuran piutang anggota, menangani

retur penjualan dan proses lainnya yang menjadi tugas pegawai kasir. Pengelolaan kartu piutang yang diterapkan juga memiliki kendala kurang efektif dalam masalah waktu penanganan, yaitu ketika beberapa anggota ingin membayar angsuran atau sekedar melihat kartu miliknya, anggota harus mengantri. Hal ini yang menjadi latar belakang perlu adanya sistem yang terkomputerisasi atau sebuah sistem yang dapat menangani beberapa transaksi di atas secara cepat seperti transaksi *online*. Dengan adanya transaksi ini, pegawai akan lebih mudah dalam melakukan pekerjaannya karena proses penjualan dapat ditangani secara *online* dan pegawai tidak perlu lagi memasukkan data transaksi harian atau membuat laporan penjualan karena aplikasi yang akan dibuat, akan secara otomatis menyimpan data tersebut sehingga bagian-bagian terkait dapat mengakses atau melihat laporan yang dibutuhkan dan untuk anggota yang hanya ingin melihat angsurannya tidak perlu datang ke koperasi.

1.2 Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang di atas, rumusan masalah dalam pembuatan Aplikasi Penjualan Berbasis Web pada Koperasi Syari'ah BMT Al-Fitrah yaitu sebagai berikut.

1. Bagaimana anggota dapat melakukan transaksi secara *online* tanpa harus datang ke koperasi ?
2. Bagaimana kasir dapat mengelola kartu piutang sehingga anggota dapat melihat angsuran mereka dengan mudah ?
3. Bagaimana laporan penjualan dapat diakses oleh semua pihak yang bersangkutan ?

1.3 Tujuan

Tujuan dari proyek akhir ini adalah menghasilkan aplikasi yang dapat menangani hal-hal sebagai berikut.

1. Transaksi secara *online* baik untuk penjualan berdasarkan pesanan atau tidak berdasarkan pesanan, dan penjualan kredit atau tunai, penerimaan piutang, pengenaan diskon penjualan tunai, adanya biaya angkut penjualan dan retur penjualan.
2. Pengelolaan kartu piutang.
3. Penyediaan informasi terkait laporan penjualan untuk pihak-pihak tertentu.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam proyek akhir ini adalah sebagai berikut.

1. Aplikasi ini hanya menangani penjualan barang dagang, bukan penjualan jasa.
2. Aplikasi ini tidak menangani pengelolaan penghapusan kerugian piutang.
3. Aplikasi ini hanya menangani diskon penjualan tunai, bukan kredit.
4. Aplikasi ini menangani penjualan hanya sampai penyediaan laporan penjualan dan jurnal, bukan sampai dengan laporan keuangan.
5. Metode *Software Development Life Cycle* (SDLC) hanya sampai pengujian (*testing*) bukan *maintenance*.
6. Aplikasi ini tidak melayani penjualan dengan harga pokok yang berbeda dengan yang tersedia pada database.
7. Harga pengiriman pada aplikasi ini tidak berdasarkan berat dan jenis, tetapi dari data yang dimasukkan oleh admin sesuai dengan alamat tujuan.
8. Proses penjualan harus terhubung ke jaringan internet.

1.5 Definisi Operasional

1. Aplikasi

Aplikasi yang akan dibangun pada koperasi syari'ah BMT Al-fitrah yaitu aplikasi penjualan berbasis web dengan menggunakan database MySQL yang ditujukan untuk membantu proses pencatatan transaksi penjualan dan laporan-laporannya.

2. Penjualan

Penjualan merupakan kegiatan yang terdiri dari transaksi penjualan barang atau jasa secara kredit maupun tunai. Proses penulalan pada koperasi ini memiliki dua macam, yaitu:

a. Penjualan berdasarkan pesanan

Proses penjualan ini merupakan penjualan yang penjualan barangnya berdasarkan pesanan pelanggan atau dalam hal ini yaitu anggota, seperti penjualan seragam, bahan pokok dan barang-barang yang tidak tersedia pada koperasi atau dengan kata lain barang yang telah habis. Selanjutnya, untuk pembayaran, pelanggan dapat membayar secara tunai maupun kredit, sesuai kesepakatan.

b. Penjualan tidak berdasarkan pesanan

Penjualan ini sama dengan penjualan pada umumnya. Cara pembayarannya juga sama, dapat secara tunai atau kredit.

1.6 Metode Pengerjaan

Metode yang digunakan untuk pedoman dalam membuat aplikasi ini yaitu metode penelitian dan metode pengembangan.

1.6.1 Metode Penelitian

1. Wawancara

Metode ini dilakukan dengan cara mewawancarai bagian terkait penjualan pihak koperasi yang dalam hal ini yaitu bagian kasir. Hal ini bertujuan untuk mendapatkan data yang akurat untuk proses bisnis yang ada.

2. Studi Pustaka

Metode ini dilakukan dengan cara mempelajari *soft copy* yang diberikan oleh pihak koperasi, membaca literatur terkait dengan maksud dan tujuan masalah yang diperlukan untuk penulisan dan pembuatan aplikasi.

1.6.2 Metode Pengembangan

Pembuatan aplikasi ini menggunakan *Software Development Life Cycle (SDLC)* dengan metode *waterfall*, agar pembuatan sistem tersusun secara sistematis. Metode ini memiliki beberapa fase yang dimulai dari analisis, desain sistem, pengkodean atau implementasi, pengujian dan pemeliharaan atau *maintenance*. Akan tetapi, aplikasi akan dibuat hanya sampai dengan fase pengujian (*testing*).

1. *Requirements definition*

Fase ini adalah fase untuk menganalisis setiap kebutuhan yang diperlukan untuk membangun sistem. Tahapan yang dilakukan adalah melakukan wawancara dan studi kepustakaan. Dokumen yang dihasilkan dari fase ini yaitu dokumen analisis yang digunakan dalam fase kedua.

2. *System and software design*

Fase kedua ini adalah fase untuk pembuatan desain sistem atau perangkat lunak. Tahapan yang dilakukan yaitu penggambaran proses bisnis berjalan

menggunakan *flowchart*, pemodelan aplikasi menggunakan *Unified Modeling Language (UML)* dan perancangan basis data menggunakan *Entity Relationship Diagram (ERD)*.

3. *Implementation and unit testing*

Fase selanjutnya yaitu implementasi. Pada fase ini, yang dilakukan adalah pembuatan kode program menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan *framework code igniter*, editor aplikasi menggunakan *code lobster versi 4.7.1* dan implementasi *database* menggunakan *MySQL*.

4. *Integration and system testing*

Fase ini bertujuan untuk melakukan penyatuan unit program yang akan diuji menggunakan pengujian *Black Box Testing*. Pengujian ini dilakukan dengan cara membandingkan hasil manual dengan hasil dari aplikasi, apabila hasilnya seperti yang diharapkan, maka pengujian dikatakan *valid*.

1.7 Jadwal Pengerjaan

Tabel 1-1

Jadwal pengerjaan

Kegiatan	Februari		Maret				April				Mei				Juni				Juli		
	2014		2014				2014				2014				2014				2014		
	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	
Studi Literatur																					
Analisis Kebutuhan																					
Desain																					
Pengkodean																					
Pengujian																					
Dokumentasi																					