

# BAB 1

## PENDAHULUAN

---

### 1.1. Latar Belakang

Toko 12 Bersaudara adalah toko yang bergerak dalam bidang penjualan dan penyediaan alat-alat listrik. Toko ini merupakan satu-satunya toko yang menjual alat listrik yang berlokasi di Jalan D.I. Panjaitan, Pangururan. Kegiatan di toko ini yaitu menjual alat-alat listrik kepada konsumen secara grosir dan eceran. Toko 12 bersaudara memiliki kendala dalam hal pembelian barang yang datang dari pemasok, pencatatan pesanan, dan penjualan alat-alat listrik.

Pembelian barang dari pemasok yang dilakukan oleh toko adalah untuk menjual kembali barang tersebut di toko. Kegiatan ini mengalami kendala dalam hal pencatatan pembelian barang yang datang dari pemasok ke toko karena catatan yang di dapat *supplier* berbeda dari yang diberikan oleh pihak toko. Perbedaan itu seperti mencatat nama barang, jenis barang, jumlah barang, dan harga barang yang akan dibeli dan barang yang datang ke toko. Dalam hal pencatatan persediaan barang dagangan dari pemasok juga mengalami kendala. Hal ini disebabkan karena sering tidak dilakukan pengecekan barang masuk terlebih dahulu oleh karyawan toko dengan cara mencocokkan persediaan barang yang ada dengan yang tidak ada dari pemasok.

Pencatatan pesanan mengalami kendala dalam hal pencatatan yang terjadi pada setiap hari. Dalam sehari ada sekitar 50 sampai 100 transaksi, sehingga barang yang dipesan dan dibeli konsumen sering tidak tercatat dengan jelas oleh empat orang pegawai toko di bon dan di sebuah buku. Hal ini terjadi karena semua karyawan toko sibuk melayani konsumen sehingga tidak sempat mencatatnya. Dalam hal penjualan, toko mengalami kendala karena karyawan toko sering tidak mencatat barang dalam jumlah kecil yang dibeli oleh konsumen.

Penjualan alat listrik yang ada di toko juga mengalami kendala dalam hal pembuatan laporan penjualan per hari. Dalam setiap pembuatan laporan penjualan, pegawai toko membutuhkan waktu selama dua hari untuk mengumpulkan 50 sampai 100 bon transaksi yang belum disusun berdasarkan tanggal transaksi. Selain itu juga untuk menghitung total jumlah penghasilan yang didapat dalam setiap transaksi, pegawai toko memerlukan waktu dua jam karena proses perhitungan yang masih menggunakan kalkulator.

Dari permasalahan tersebut, maka dibutuhkan suatu aplikasi untuk menanganinya yang bertujuan untuk mempermudah melakukan pencatatan pembelian barang dari *supplier*, mengurangi terjadinya kesalahan dalam mencatat pesanan konsumen yang kurang dicatat

dengan benar barang-barang yang dibeli oleh konsumen, dan lebih mudah melakukan pencatatan perhitungan pendapatan per hari tanpa harus mengumpulkan terlebih dahulu nota yang belum direkap.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Beberapa rumusan masalah yang ada, yaitu :

- a. Bagaimana cara mengatasi pencatatan pembelian barang dagang dari pemasok?
- b. Bagaimana cara mengatasi pencatatan pesanan sampai dengan penjualan?
- c. Bagaimana membuat laporan penjualan?

## **1.3. Tujuan**

Tujuan dari proyek akhir ini adalah membuat aplikasi yang dapat :

- a. Membantu pegawai dalam mencatat transaksi pembelian.
- b. Membantu pegawai dalam mencatat pesanan sampai dengan penjualan.
- c. Membantu pegawai membuat laporan penjualan.

## **1.4. Batasan Masalah**

Pada proyek ini yang menjadi batasan masalah adalah

- a. Metode pencatatan persediaan menggunakan sistem periodik.
- b. Metode pencatatan akuntansi menggunakan sistem akrual basis.
- c. Tahapan dalam siklus akuntansi hanya sampai jurnal dan buku besar.
- d. Dalam model *Software Development Life Cycle* (SDLC) hanya mencakup sampai pengujian.
- e. Form pesanan dibuat setelah melalui proses *preorder activities* sehingga barang yang dipesan sesuai dengan yang disepakati oleh *supplier*.
- f. Pembelian dan penjualan tunai, tidak menangani pembelian dan penjualan kredit.
- g. Tidak menangani diskon.
- h. Tidak menangani retur.

## 1.5. Definisi Operasional

Aplikasi adalah suatu program yang memudahkan pekerjaan manusia, dalam hal ini bagian kasir toko dan karyawan gudang. Aplikasi ini digunakan oleh kasir toko untuk proses memasukkan daftar barang berupa alat-alat listrik yang masuk dari pemasok, barang keluar yang dibeli konsumen, memperbaharui sisa *stock* persediaan barang, menghitung barang yang dibeli konsumen, membuat laporan pembelian dan penjualan. Karyawan gudang menggunakan aplikasi adalah untuk melihat sisa *stock* persediaan barang yang tersedia di gudang.

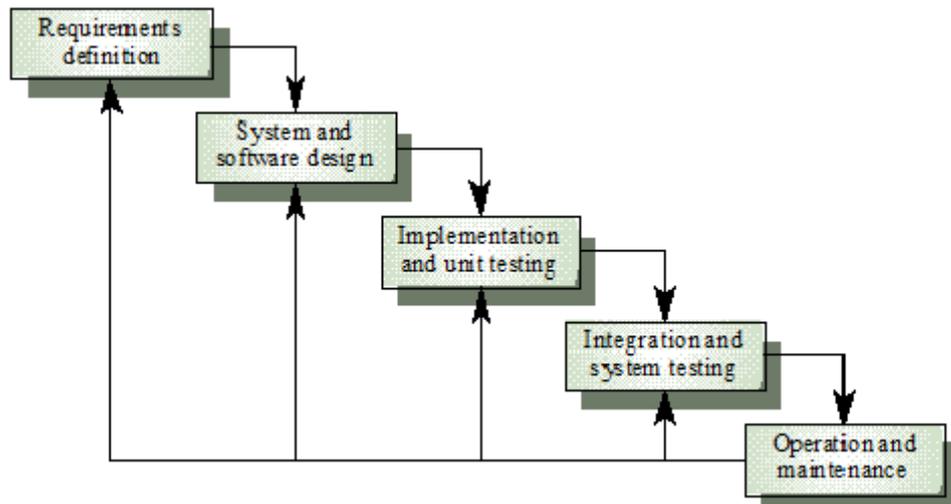
Pembelian persediaan barang dagangan adalah aktivitas yang dilakukan toko dalam membeli barang dari pemasok untuk kemudian dijual kembali kepada konsumen. Hal ini dilakukan dengan terlebih dahulu karyawan toko melihat langsung di gudang untuk menghitung persediaan barang yang masih ada, kemudian mencatat barang yang persediaannya tinggal sedikit untuk dibeli dari pemasok. Pada aplikasi ini, karyawan bagian gudang tidak perlu lagi melihat langsung di gudang untuk menghitung persediaan barang yang masih ada, tetapi dengan melihat *database* yang ada di aplikasi untuk mengetahui jumlah persediaan barang yang masih ada di gudang.

Pencatatan Pesanan adalah aktivitas yang dilakukan toko untuk mencatat barang-barang yang dipesan oleh konsumen. Hal ini dilakukan dengan konsumen datang ke toko kemudian menyebutkan barang-barang yang ingin dibeli pada karyawan toko untuk selanjutnya karyawan toko mengecek terlebih dahulu barang yang dibeli tersebut di gudang, apabila persediaan masih ada maka karyawan toko tersebut langsung mengambil dan menghitung harga barang. Pada aplikasi ini, konsumen cukup datang ke toko menyebutkan barang yang akan dibeli pada karyawan dan karyawan akan mengecek terlebih dahulu ketersediaan barang yang masih ada di gudang. Bila persediaan barang yang dipesan konsumen masih ada di gudang, karyawan langsung memasukkan barang yang dibeli tersebut ke *database* dan dicetak.

Penjualan adalah salah satu kegiatan dalam pemasaran, dengan kata lain sasaran utama dari pemasaran adalah untuk memperoleh peningkatan penjualan dari waktu ke waktu dalam periode tertentu.

## 1.6. Metode Pengerjaan

Dalam pengerjaan proyek akhir ini digunakan metodologi *Software Development Life Cycle (SDLC)* dengan model *Waterfall*. Tahapan-tahapan pada *waterfall* [1], yaitu:



Gambar 1-1  
Waterfall Model

a. *Requirements Definition* (Analisis Kebutuhan)

Pada tahap ini digunakan metode observasi ke toko 12 bersaudara dan wawancara langsung kepada Bapak Berton Naibaho sebagai karyawan toko dan juga Bapak Renaldi Naibaho sebagai pemilik toko untuk menggali informasi, menentukan masalah atau kebutuhan yang timbul langsung dari narasumber, serta untuk mendapatkan dokumen transaksi seperti daftar harga barang, daftar pesanan barang ke pemasok, dan pencatatan hasil penjualan harian pada buku.

b. *System and Software Design* (Desain)

Perancangan ini dibuat dengan menggunakan flowmap, *Usecase Diagram*, *Entity Relationship Diagram* (ERD). Flowmap akan menggambarkan bagaimana jalannya sistem yang akan dibangun sesuai dengan kebutuhan, ERD menggambarkan perancangan *database* dan *Unified Modeling Language* (UML) menggambarkan arus pembelian dan penjualan pada sistem.

c. *Implementation and Unit Testing* (Pembuatan Kode)

Untuk tahapan coding merupakan implementasi dari analisis kebutuhan dan desain setelah dibuat dan disetujui oleh pemakai. Dalam penerapannya akan menggunakan *Visual Studio* sebagai bahasa pemrograman, sedangkan untuk *database* akan menggunakan *MyStructure Query Language* (MySQL).

d. *Integration and System Testing* (Pengujian)

Setelah program selesai dibuat tahapan terakhir yaitu dengan dilakukan testing terhadap program tersebut menggunakan blackbox testing.

## 1.7. Jadwal Pengerjaan

Tabel 1-1  
Jadwal Pengerjaan

Kegiatan	Februari 2014				Maret 2014				April 2014				Mei 2014			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Analisis Kebutuhan	■	■	■	■												
Desain					■	■	■	■								
Pembuatan Kode									■	■	■	■	■	■		
Pengujian															■	■