

PROPOSAL BISNIS
“Aplikasi Manajemen Barang dan Kasir”



Dibuat oleh:

1. A11.2016.09407 Maulana Muhammadin Comara
2. A11.2016.09392 Carissa Adila Maheswari
3. A11.2016.09667 Baihaqi Luhur Pangestika
4. A11.2016.09854 Zagasi Bagus Gaotama

FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS DIAN NUSWANTORO

DAFTAR ISI

COVER.....	1
DAFTAR ISI.....	2
BAB I PENDAHULUAN.....	3
1.1 Latar Belakang	3
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Rumusan Masalah	3
BAB II DESKRIPSI UMUM PERANGKAT LUNAK	4
1.1 Deskripsi Umum Sistem.....	4
1.2 Tujuan.....	4
1.3 Lingkup dan Batasan Masalah	4
1.4 Metodologi Penelitian	5
BAB III PERENCANAAN USAHA.....	6
2.1. Perangkat Usaha.....	6
2.2. Sumber Daya Manusia	6
2.3. Proses Produksi	7
2.3.1. Project Charter	7
2.3.2. Work Breakdown Structure	8
2.3.3. Permodelan	8
2.4. Strategi Pemasaran	9
BAB IV ANALISA KEUANGAN.....	11
4.1 Analisa Investasi Usaha	11
4.2 Analisa Laba Rugi	11
4.3 Analisa Arus Kas.....	12
4.3.1 Biaya Produk.....	12
4.3.2 Pengeluaran Setiap Tahunnya.....	12
4.3.3 Periode Pengembalian Modal (Payback Period).....	13

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kalkulator adalah alat untuk menghitung dari perhitungan sederhana seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian sampai kepada kalkulator sains yang dapat menghitung rumus matematika tertentu. Pada perkembangan sekarang ini, kalkulator sering dimasukkan sebagai fungsi tambahan dari pada komputer, handphone, mesin kasir, bahkan sampai jam tangan.

Kasir merupakan tempat melakukan transaksi/pembayaran yang menjadi akhir dari sebuah transaksi jual beli antara konsumen dan produsen sehingga menghasilkan kepuasan pada masing-masing pihak. Kasir juga dapat diartikan sebagai pintu pertama dan terakhir di setiap transaksi yang terjadi di toko.

Dengan perkembangan teknologi informasi yang semakin maju, manusia dapat membuat berbagai macam peralatan sebagai alat bantu dalam menjalankan berbagai aktivitas guna mendukung produktifitas seperti penerapan mesin kasir yang membantu proses transaksi penjualan dan stok barang. Selain menghitung total belanja, mesin kasir ini juga bisa digunakan untuk membantu dalam membuat laporan penjualan yang dapat dilihat didalam basis data atau data admin.

1.2 Identifikasi Masalah

Hasil penelitian dan pengamatan pada perusahaan tersebut, kita mengidentifikasi masalah:

- Pembukuan manual yang bisa menghitung pembelian yang ada pada perusahaan
- Pencatatan data pembelian yg dilakukan perusahaan masih dilakukan secara manual
- Setiap pelanggan yang melakukan pembelian masih di catat secara manual
- pencatatan hasil transaksi masuk dan keluar masih menggunakan pencatatan manual.
- cek data barang pada gudang masih dilakukan secara manual

1.3 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang ada antara lain:

- Bagaimana membangun sebuah aplikasi yang mampu merekam data transaksi pembelian dari customer?
- Bagaimana membuat laporan hasil pembelian kepada customer(nota)?
- Bagaimana membuat rekap data stok barang?

BAB II

DESKRIPSI UMUM PERANGKAT LUNAK

1.1 Deskripsi Umum Sistem

Sistem ini digunakan untuk manajemen keuangan pada suatu perusahaan. Mulai dari menghitung transaksi penjualan maupun transaksi barang masuk dan barang keluar, agar dapat menghitung stok barang yang ada pada gudang. Di sistem ini, kita juga dapat merekap barang apa saja yang terjual dan ada berapa nota pembelian barang pada hari itu. Dalam sistem ini juga menampilkan status barang, apakah itu barang baru, atau barang returned dari pembeli yang mengembalikan barang untuk ditukar jika ada garansinya.

1.2 Tujuan

Yang termasuk dalam tujuan bisnis meliputi tujuan umum dan tujuan khusus.

Tujuan umum:

- a. Menganalisa permasalahan pada proses yang terdapat pada toko.
- b. Membuat solusi pemecahan masalah yang terdapat toko kelontong ini seperti perancangan sistem pemesanan, sistem pembayaran, sistem pengembalian barang, sistem gudang dan lain-lain.
- c. Mengevaluasi solusi pemecahan masalah yang telah dibuat.

Tujuan khusus:

- a. Membantu pemilik dalam meningkatkan sistem transaksi yang sebelumnya manual menjadi sistem yang lebih baik.
- b. Membantu pemilik dalam penambahan atau perubahan menu, seperti perubahan stok, harga, perubahan status barang saat dikembalikan atau ditukar dan penambahan menu pada barang.

1.3 Lingkup dan Batasan Masalah

Sistem ini mempunyai suatu batasan, antara lain:

- a. Sistem menangani data pembelian konsumen
- b. Sistem mencatat data pelanggan
- c. Sistem mencatat data stok barang

1.4 Metodologi Penelitian

Langkah-langkah dalam menyelesaikan Procurement Application ini yaitu:

- a. Wawancara dengan owner
- b. Menganalisa apa saja yang dibutuhkan Perusahaan
- c. Pembuatan aplikasi menggunakan VB.Net
- d. Pengujian aplikasi disesuaikan dengan analisa yang telah dibuat dengan pengujian blackbox

BAB III

PERENCANAAN USAHA

2.1. Perangkat Usaha

Kebutuhan perangkat yang mendukung untuk industri teknologi. Perangkat ini meliputi perangkat lunak, perangkat keras dan bahan baku operasional lainnya yang digunakan untuk menunjang proses produksi software/ aplikasi.

- Kebutuhan hardware:
 - a. Kabel LAN.
 - b. Laptop.
 - c. Printer.
 - d. Komputer Server
 - Processor : Intel i3.
 - RAM : 4GB.
 - Internal Storage : 500 GB.
 - LAN card : Fast Ethernet.
 - e. Komputer Client
 - Processor : Intel i5.
 - RAM : 8GB.
 - Internal Storage : 500 GB.
 - LAN card : Fast Ethernet.
- Kebutuhan software:
 - a. Text Editor: Visual Studio Code.
 - b. Xampp.
 - c. Mysql.
 - d. Operating System: Windows, Linux, MacOS.
 - e. Browser: Minimal support HTML5.

2.2. Sumber Daya Manusia

Dalam aspek ini dijelaskan mengenai kebutuhan tenaga kerja yang mempunyai keterampilan menunjang kelancaran usaha. Dan meminimalisasi jumlah tenaga kerja yang digunakan dapat menekan jumlah biaya tetap yang dikeluarkan setiap periodenya. Berikut SDM yang digunakan dalam operasi usaha:

NO	SDM	
1	Proyek Manager	Semua informasi dari yang selalu berubah, keuangan, jadwal, orang dan isu perusahaan atau semua hal yang mempengaruhi perusahaan harus dikomunikasikan dengan PM. Mengendalikan seluruh kegiatan. Berhubungan langsung dengan tim proyek untuk pihak luar (client).
2	Web Development	Sebagai penghubung dari semua sumber daya yang nantinya digunakan pada sebuah website, yang meliputi penggunaan database, membuat halaman yang bisa dinamis, sampai mengatur cara pengunjung berinteraksi dengan elemen yang ada di website yang dibuatnya.
3	Web Designer	Membuat tampilan halaman website sehingga tampak begitu cantik dan sedap dipandang mata. Biasanya desainer web mengintegrasikan berbagai komponen seperti file gambar, file video atau multimedia lain ke dalam sebuah halaman website untuk melengkapi halaman konten website.
4	Web Master	Memelihara aplikasi web yang telah dibuat, memastikan website selalu bisa diakses atau tidak down. Mengisi konten website, hingga memasarkan website itu sendiri kepada publik.
5	Client	Client sebagai pengguna aplikasi yang kita buat dalam artian pihak perusahaan

2.3. Proses Produksi

2.3.1. Project Charter

Sistem Aplikasi Manajemen Barang dan Kasir		
Start	: 16 Oktober 2018	End : 1 Januari 2019
Sponsor	:	
Scoup	:	
	1. Pemilik Perusahaan	
	2. Karyawan	
	3. Admin Gudang	
	4. Pengembang	
Project Team	:	
Nama		Role
Carissa Adila Maheswari		Project Manager
Maulana Muhammadin Comara		Web Developer
Zagasi Bagas Gaotama		Web Designer
Baihaqi Luhur Pangestika		Web Master

2.3.2. Work Breakdown Structure

No	Aktivitas	SDM	Durasi							
1	Manajemen									
1,1	Project Plan	Project Manager								1 Minggu
1,2	Requirement	Project Manager								
1,3	Analisa Kebutuhan	Project Manager								
1,4	Analisa Masalah	Project Manager								
2	Desain									
2,1	Desain ERD	Web Designer								1 Bulan
2,2	Desain Database	Web Designer								
2,3	Desain Admin	Web Designer								
2,4	Desain Kasir	Web Designer								
3	Development									
3,1	Develop database	Web Developer								1 Bulan
3,2	Develop Admin	Web Developer								
3,3	Develop Kasir	Web Developer								
3,4	Develop Sistem Transaksi	Web Developer								
3,5	Laporan Pembuatan Sistem	Project Manager								
4	Testing									
4,1	Testing Aplikasi	Web Master								1 Minggu
		Client								
4,2	Laporan Hasil Testing	Project Manager								
5	Instalasi Aplikasi	Web Master								
6	Training Aplikasi	Web Master								1 Minggu
		Client								
7	Maintenance	Web Master								

Keterangan:

= 1 Hari

= 1 Minggu

2.3.3. Permodelan

Pada pengerjaan proyek ini, digunakan metodologi pengembangan perangkat lunak SDLC (System Development Life Cycle) dengan model prototyping. Kita memilih

SDLC karena mudah diaplikasikan, memberikan template tentang metode analisis, desain, pengkodean, pengujian, dan pemeliharaan.

1. Perencanaan, pada tahap ini dilakukan penentuan sasaran cakupan dan tujuan perencanaan ini yaitu menghasilkan proyek yang akan memenuhi kebutuhan user.
2. Analisis kebutuhan, pada tahap ini dilakukan pengumpulan data yang diperlukan untuk membangun aplikasi. Tahapan ini merupakan tahap yang menjembatani keinginan user yang dijelaskan dengan bahasa praktis oleh programmer.
3. Desain, tahapan ini merupakan tahapan untuk menerjemahkan keinginan user menjadi desain teknis yang siap untuk diimplementasikan oleh programmer. Pada tahap ini digunakan metodologi terstruktur yang meliputi Flowmap, Data Flow Diagram (DFD) dan Entity Relationship Diagram (ERD).
4. Pengkodean, hasil desain yang telah diterjemahkan ke dalam bahasa teknis tersebut kemudian diterjemahkan ke dalam bentuk aplikasi yang siap dipakai oleh user. Aplikasi ini dibangun dengan menggunakan bahasa pemrograman berbasis web PHP dan database MySQL.
5. Pengujian, proses pengujian ini dilakukan apabila aplikasi yang telah dirancang selesai dibuat. Proses pengujian ini dimulai dari kebenaran logika pengkodean serta seluruh fungsionalitas aplikasi yang telah dirancang. Pengujian ini juga bertujuan untuk memastikan jenis inputan yang digunakan untuk setiap fungsionalitas sehingga memberikan output yang benar sesuai dengan apa yang telah dirancang sebelumnya.
6. Dokumentasi. Tahap ini merupakan proses pencatatan dan pembukuan dari setiap tahap yang telah dilakukan.

2.4. Strategi Pemasaran

Aspek pemasaran merupakan ujung tombak dari seluruh aktivitas usaha, karena melalui proses pemasaranlah produk usaha dapat dikenalkan dengan masyarakat konsumen. Sehingga pemasaran yang terencana dengan baik dan sistematis akan berdampak pada kelangsungan usaha secara signifikan.

Untuk mencapai itu semua, Kita menggunakan strategi cara promosi produk secara efektif berikut ini, antara lain:

1. Manfaatkan Media Sosial

Di era globalisasi dengan teknologi yang serba canggih ini, media sosial adalah kewajiban yang harus dimiliki para pelaku bisnis termasuk kita, mulai dari facebook,

instagram, dan sebagainya. Dengan menggunakan media sosial, akan terasa lebih personal dalam pendekatan dengan pelanggan atau calon pelanggan kita

2. Ikut Serta dalam Mengadakan Event

Menyelenggarakan event dan menjadi sponsor pada satu event, merupakan salah satu peluang bagi sebuah usaha kecil menengah untuk mendapatkan pelanggan potensial. Dengan menjadi sponsor sebuah event, kesempatan produk usaha untuk dikenal masyarakat sangat besar.

3. Kumpulkan Data Pelanggan

menerapkan pengumpulan data pelanggan ketika mereka membeli suatu produk selama penjualan berlangsung. Dengan mendapatkan data ini, bisa kita gunakan untuk menerapkan strategi promosi atau rencana kegiatan yang selanjutnya.

4. Berikan Intensif Bagi Pelanggan

Memberikan intensif bagi setiap pelanggan setia. Wujud dari intensif ini bisa berupa diskon, kupon, uang atau produk yang sedang hangat dipasarkan. Tak lupa pula berikan pelayanan terbaik dalam merekomendasikan produk kepada pelanggan.

5. Menggunakan Barang Promosi

Menggunakan barang promosi yang sudah ada label resminya. Hal inilah yang nanti akan diingat orang tentang produk yang sedang dilihat dan dibelinya sehingga mudah menarik hati masyarakat.

BAB IV

ANALISA KEUANGAN

4.1 Analisa Investasi Usaha

Pada sistem ini, investasi awal full ditanggung oleh owner perusahaan sebesar Rp25.000.000 (dua puluh lima juta rupiah)

4.2 Analisa Laba Rugi

Pendapatan Usaha		
1	Pendapatan jasa service	Rp2.000.000
2	Pendapatan penjualan barang	Rp2.150.000
3	Pendapatan bunga	Rp300.000
4	Pendapatan dropship	Rp1.000.000
Jumlah pendapatan		Rp5.450.000
Beban Usaha		
1	Beban Gaji	Rp4.200.000
2	Beban penyusutan peralatan	Rp200.000
3	Beban asuransi	Rp300.000
4	Beban perlengkapan	Rp100.000
5	Beban bunga	Rp100.000
Jumlah beban usaha		Rp4.900.000
Laba bersih		Rp550.000
Laba Bersih = Laba Rugi		
Laba Rugi = Rp 550.000		

4.3 Analisa Arus Kas

4.3.1 Biaya Produk

No	Aktivitas	Cost	SDM	Jumlah SDM	Lama
1	Manajement				
1,1	Project Plan	Rp20.000	Project Manager	1	1 minggu
1,2	Requirement	Rp30.000	Project Manager	1	
1,3	Analisa Kebutuhan	Rp20.000	Project Manager	1	
1,4	Analisa Masalah	Rp20.000	Project Manager	1	
2	Desain				
2,1	Desain ERD	Rp150.000	Web Designer	1	1 minggu
2,2	Desain Database	Rp300.000	Web Designer	1	1 minggu
2,3	Desain Admin	Rp150.000	Web Designer	1	1 minggu
2,4	Desain Kasir	Rp150.000	Web Designer	1	1 minggu
3	Development				
3,1	Develop database	Rp1.200.000	Web Developer	1	1 minggu
3,2	Develop Admin	Rp1.100.000	Web Developer	1	
3,3	Develop Kasir	Rp1.200.000	Web Developer	1	1 minggu
3,4	Develop Sistem Transaksi	Rp2.000.000	Web Developer	1	1 minggu
3,5	Laporan Pembuatan Sistem	Rp0	Project Manager	1	1 minggu
4	Testing				
4,1	Testing Aplikasi	Rp50.000	Web Master	1	1 minggu
			Client	4	
4,2	Laporan Hasil Testing	Rp0	Project Manager	1	
5	Instalasi Aplikasi	Rp200.000	Web Master	1	
6	Training Aplikasi	Rp250.000	Web Master	1	1 minggu
			Client	4	
7	Maintenance	Rp0	Web Master	1	
8	Jumlah	Rp6.840.000			

4.3.2 Pengeluaran Setiap Tahunnya

Tahun 1			
NO	Nama Aktivitas	unit	cost/unit
1	Hasil Projek Aplikasi	1	Rp6.840.000
2	Service Instalasi Server	1	Rp500.000
3	Maintenance	1	Rp0
4	Biaya Jasa		
	Proyek Manager	1	Rp300.000
	Web Designer	1	Rp200.000
	Web Developmer	1	Rp200.000
	Web Master	1	Rp200.000
5	Hardware		
	Komputer core i5	1	Rp3.500.000
	Komputer core i3	1	Rp2.500.000
	Kabel LAN	10 m	Rp150.000
	Printer	1	Rp1.500.000
6	Total		Rp15.890.000

Tahun 2			
NO	Nama Aktivitas	unit	cost/unit
1	Maintenance	1	Rp100.000
2	Biaya Jasa		
	Proyek Manager	1	Rp200.000
	Web Master	1	Rp100.000
3	Lain-lain		
	Hosting & Domain (1 tahun 15 GB)	1	Rp4.000.000
4	Total		Rp4.400.000

Tahun 3			
NO	Nama Aktivitas	unit	cost/unit
1	Maintenance	1	Rp150.000
2	Lain-lain		
	Hosting & Domain (1 tahun 15 GB)	1	Rp3.800.000
3	Total		Rp3.950.000

Tahun 4			
NO	Nama Aktivitas	unit	cost/unit
1	Maintenance	1	Rp200.000
2	Lain-lain		
	Hosting & Domain (1 tahun 15 GB)	1	Rp3.600.000
3	Total		Rp3.800.000

4.3.3 Periode Pengembalian Modal (Payback Period)

Investasi awal = Rp 25.000.000

PP	=	payback periode
n	=	jumlah tahun terakhir perhitungan kas
a	=	jumlah investasi
b	=	jumlah kumulatif arus kas pada tahun ke n
c	=	jumlah kumulatif arus kas pada tahun ke n+1

$$\begin{aligned}
 PP &= \frac{n + (a-b)}{(c-b)} \times 1 \text{ tahun} = \frac{2 + (Rp25.000.000 - Rp20.290.000)}{(Rp24.240.000 - Rp20.290.000)} \times 1 \text{ tahun} \\
 &= \frac{Rp4.710.002}{Rp3.950.000} \times 1 \text{ tahun} \\
 &= 1,192 \\
 &= 1 \text{ tahun 2 bulan}
 \end{aligned}$$

BAB V

PENUTUP

Demikian proposal ini kami sampaikan dengan harapan pembuatan aplikasi manajemen barang dan kasir ini dapat diterima. Pembuatan aplikasi ini bertujuan untuk mempermudah manajemen keuangan dan barang dalam dunia usaha. Dari pendirian usaha ini, kami menyimpulkan bahwa pembuatan aplikasi ini karena kebutuhan masyarakat dan permintaan pasar yang sangat mendukung perkembangan usaha ini. Selain itu kami membuat aplikasi ini juga mempunyai tujuan untuk membantu pengusaha yang masih memanajemen secara manual.

Kami menyadari bahwa tiada yang sempurna di dunia ini kecuali yang Maha Kuasa. Dalam pembuatan proposal ini tentunya masih banyak kekurangan, untuk itu kami mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun guna lebih baiknya penyusunan proposal yang selanjutnya.

Akhir dari penulisan proposal ini kami ucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah ikut serta berpartisipasi dalam penyusunan proposal dan pembuatan “Aplikasi Barang dan kasir”. Dan terima kasih juga atas terkabulnya proposal ini, serta kami berharap agar aplikasi yang kami dirikan ini dapat berjalan dengan baik dan lancar seperti harapan kami.