

# I. PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Arus perdagangan barang yang semakin meluas hingga melewati batas wilayah negara pada era globalisasi dan perdagangan bebas mengakibatkan semakin tingginya jumlah barang yang beredar di masyarakat. Barang beredar adalah barang yang ditujukan untuk diperdagangkan di pasar ataupun sarana perdagangan lainnya untuk dipakai dan dimanfaatkan oleh konsumen. Negara telah mengatur perlindungan terhadap peredaran barang konsumsi seperti makanan juga minuman baik instan, kemasan, kaleng ataupun botol. Tugas untuk mengawasi jalannya barang yang dikonsumsi oleh masyarakat diberikan kepada lembaga atau dinas yang bertanggung jawab mengurus masalah perdagangan (Dinas et al., 2017).

Dinas Perdagangan Kota Bandar Lampung yang beralamat di Jalan Antara No 42, Kelapa Tiga, Kecamatan Tanjung Karang Pusat, Kota Bandar Lampung adalah perangkat daerah yang bertugas dalam pelaksanaan berbagai urusan pemerintahan daerah pada bidang Perdagangan, Pengelolaan Pasar, dan Metrologi. Karena merupakan lembaga yang menangani tentang perdagangan, maka tugas untuk mengawasi jalannya barang yang dikonsumsi oleh masyarakat menjadi tanggung jawab Dinas Perdagangan. Contoh barang konsumsi yang perlu diawasi yaitu minuman beralkohol (minol) yang tidak bisa dengan mudahnya diperjual belikan di kalangan masyarakat luas.

Berdasarkan Peraturan Menteri Perdagangan Nomor 20 Tahun 2014 tentang Pengendalian dan Pengawasan terhadap Pengadaan, Peredaran, dan Penjualan Minuman Beralkohol, Dinas Perdagangan Kota Bandar Lampung bertanggung jawab untuk mengendalikan dan mengawasi setiap perusahaan yang melakukan pengadaan, peredaran, dan penjualan minol baik yang berperan sebagai distributor, sub distributor, pengecer, maupun penjual langsung. Setiap perusahaan diwajibkan melaporkan hasil minuman beralkohol yang telah dijual kepada Dinas Perdagangan Kota Bandar Lampung.

Pelaporan hasil penjualan minol tersebut dilakukan perusahaan dengan membuat surat laporan penjualan setiap bulan menggunakan format yang telah ditentukan kemudian dikirimkan ke Dinas Perdagangan Kota Bandar Lampung. Cara tersebut tentu kurang efektif dan efisien. Setiap perusahaan perlu membuat laporan penjualan dalam bentuk surat terlebih dahulu sebelum mengirimkannya dan proses pengiriman laporan penjualan dari perusahaan ke kantor dinas memerlukan waktu yang cukup lama. Bidang Perdagangan juga mengalami kesulitan dalam mengelola laporan yang telah dikirimkan, surat laporan hasil penjualan bisa saja hilang atau mengalami kerusakan.

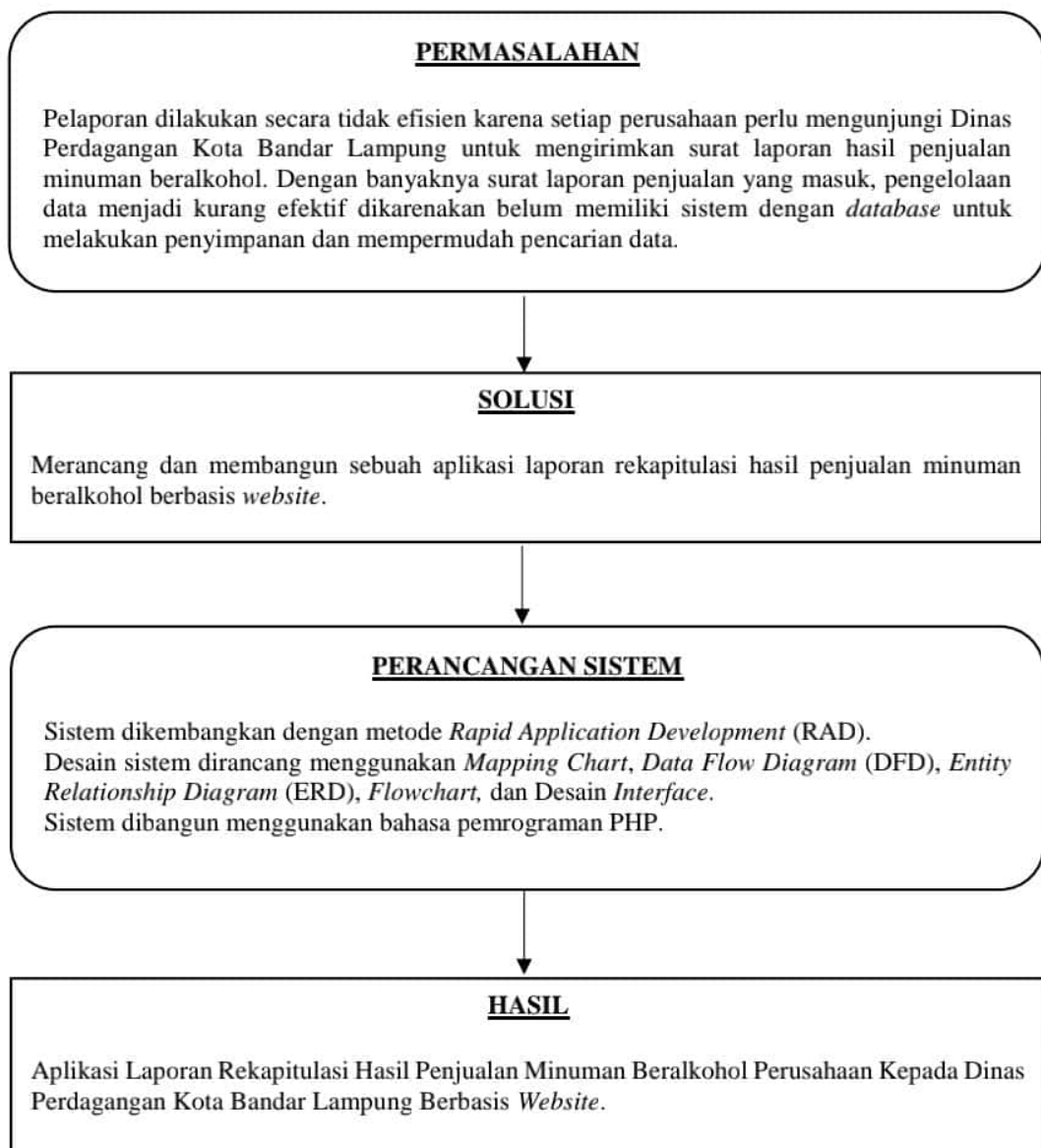
Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah aplikasi laporan rekapitulasi hasil penjualan minuman beralkohol berbasis *website*. Aplikasi ini dapat digunakan agar setiap perusahaan tidak perlu lagi mengunjungi kantor dinas untuk mengirimkan surat laporan penjualan dan laporan akan disimpan ke dalam *database* sehingga mempermudah dalam melakukan penyimpanan dan pencarian data.

## **1.2 Tujuan**

Tujuan dibuatnya tugas akhir berjudul "Rancang Bangun Aplikasi Laporan Rekapitulasi Hasil Penjualan Minuman Beralkohol Perusahaan Kepada Dinas Perdagangan Kota Bandar Lampung Berbasis *Website*" adalah menghasilkan aplikasi *web* yang berguna bagi setiap perusahaan untuk melaporkan hasil penjualan minuman beralkohol yang telah dijual.

## **1.3 Kerangka Pemikiran**

Berdasarkan uraian latar belakang, disusunlah suatu Kerangka Pemikiran yang digambarkan dalam Gambar 1.



Gambar 1. Kerangka Pemikiran

#### **1.4 Kontribusi**

Pembuatan aplikasi berjudul laporan rekapitulasi hasil penjualan minuman beralkohol berbasis *website* menghasilkan kontribusi yang diberikan pada beberapa pihak diantaranya :

1. Bagi perusahaan, memudahkan untuk melaporkan hasil penjualan minuman beralkohol tanpa harus terlebih dahulu membuat surat laporan hasil penjualan lalu mengirimkannya ke kantor dinas.
2. Bagi Dinas Perdagangan Kota Bandar Lampung khususnya bidang perdagangan, mempermudah dalam melakukan pengelolaan, penyimpanan, dan pencarian data penjualan minuman beralkohol yang telah dilaporkan setiap perusahaan.

## **II. TINJAUAN PUSTAKA**

### **2.1 Rancang Bangun**

Menurut Triyanto (2020), Rancang bangun adalah proses mengubah analisis sistem yang dihasilkan ke dalam suatu bahasa pemrograman dengan membuat sistem baru, memperbaiki atau mengubah sistem lama yang dilakukan secara menyeluruh ataupun hanya sebagian untuk menggambarkan secara rinci komponen-komponen yang dimasukkan dan digunakan.

### **2.2 Aplikasi**

Aplikasi adalah program dengan berbagai perintah yang dirancang untuk melakukan tugas tertentu juga memproses data pada sebuah perangkat (Nurhayati et al., 2018). Aplikasi merupakan perangkat lunak dalam program komputer yang siap dipakai untuk mengolah data juga melayani kebutuhan pengguna.

### **2.3 Laporan**

Laporan adalah sebuah teks tertulis (tulisan) maupun tidak tertulis (lisan) bentuk dari penyampaian suatu informasi, berita, ataupun keterangan yang dilakukan sebagai salah satu cara komunikasi antar pihak, dari pihak satu dengan pihak lainnya (Ali, 2019).

### **2.4 Rekapitulasi**

Menurut KBBI rekapitulasi berarti ringkasan akhir laporan atau akhir hitungan sehingga dapat didefinisikan bahwa rekapitulasi adalah kegiatan meringkas data pada suatu laporan dalam periode tertentu.

### **2.5 Penjualan**

Penjualan merupakan kegiatan yang dijalankan oleh seorang penjual sebagai penyedia barang dan atau jasa dengan memenuhi kebutuhan atau keinginan pembeli atau konsumen untuk menghasilkan laba (Noviandhiny et al., 2018).

## 2.6 Minuman Beralkohol

Minuman Beralkohol atau biasa disebut minol merupakan minuman yang di dalamnya terkandung zat bernama etil alkohol (etanol). Zat ini dibuat dengan cara mengolah hasil pertanian dengan kandungan karbohidrat di dalamnya yang telah melalui proses fermentasi (Perdagangan & Indonesia, 2014).

Minuman Beralkohol dibagi menjadi beberapa kelompok sebagai berikut :

- a. Minuman Beralkohol golongan A ialah minuman yang mengandung etanol sampai dengan 5%.
- b. Minuman Beralkohol golongan B yaitu minuman dengan kandungan etil alkohol lebih dari 5% hingga 20%.
- c. Minuman Beralkohol golongan C adalah minuman yang mengandung etanol lebih dari 20% sampai dengan 55%.

## 2.7 Perusahaan

Menurut Perdagangan & Indonesia (2014), Perusahaan merupakan segala bentuk badan usaha milik individu ataupun kelompok masyarakat Indonesia dalam wilayah Negara Republik Indonesia, yang memiliki bentuk hukum ataupun tidak. Perusahaan yang melakukan peredaran atau penjualan minuman beralkohol dibedakan menjadi empat bagian sebagai berikut :

Distributor adalah perusahaan yang dipilih produsen minol untuk menjual minuman tersebut kepada sub distributor untuk diedarkan kembali.

Sub Distributor yaitu perusahaan yang bertindak sebagai perpanjangan tangan distributor yang membantu dalam mengedarkan minol pada pengecer juga penjual langsung.

Pengecer yaitu perusahaan yang menjualnya kepada para konsumen dalam bentuk yang sudah dikemas.

Penjual langsung yaitu perusahaan dengan penjualan minol yang dilakukan secara langsung kepada konsumen akhir untuk diminum ditempat.

## 2.8 Website

Menurut Rina Noviana (2022), *Website* atau *World Wide Web* (WWW) ialah salah satu layanan internet dengan kumpulan halaman untuk menampilkan informasi dan dapat diakses oleh pengguna komputer. Informasi tersebut berupa teks, suara, animasi, gambar diam atau gerak, ataupun gabungan dari semuanya sehingga membentuk satu rangkaian terkait baik statis maupun dinamis yang dihubungkan dengan *hyperlink*.

## 2.9 PHP

*Hypertext Preprocessor* (PHP) adalah bahasa pemrograman yang digunakan dalam membuat dan mengelola situs *web*. PHP bersifat *open source*, berada pada server dan menggunakan kode yang terhubung dengan HTML. Bahasa pemrograman ini digunakan untuk merancang dan menulis sebuah halaman *web* dinamis secara mudah dan cepat. Terdapat berbagai model pemrograman yang dapat digunakan, namun model pemrograman berorientasi objek adalah model dengan penggunaan terbanyak pada bahasa pemrograman modern. Dan PHP telah mendukung model pemrograman ini (Pangkerego & Pungus, 2016).

## 2.10 MySQL

*MySQL* adalah *tools open source Database Management System* (DBMS) yang mendukung banyak pengguna, mampu menjalankan tugas secara bersamaan, digemari banyak orang, dan dapat digunakan secara gratis (Rina Noviana, 2022). SQL adalah bahasa permintaan *database* tertentu yang digunakan untuk mengakses, mengelola, dan mengambil data dari *database*. Dengan SQL, pengguna dapat membuat, memperbarui, menghapus data, serta menjalankan kueri berdasarkan konsep *Relational Database Management System* (RDBMS).

## 2.11 Database

Menurut Noviandhiny et al., (2018), *Database* adalah kumpulan data berisi informasi yang mudah diperbarui, dikelola, dan diakses karena saling terorganisir. *Database* adalah pusat dari sistem aplikasi karena dapat dengan mudah diakses dan dimanipulasi oleh aplikasi untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan. *Database* digunakan untuk menjalankan fitur yang pada aplikasi agar dapat berfungsi (Nurhayati et al., 2018).

### **2.12 XAMPP**

Menurut Rina Noviana (2022), XAMPP adalah *software web server open source* di beberapa sistem operasi, seperti *Windows, Linux*, atau *Mac OS* (Masri et al., 2021). XAMPP digunakan sebagai *localhost* yang dapat mempermudah proses desain juga pengembangan aplikasi. XAMPP dengan tiga komponen penyusun utamanya yaitu *htdocs, Control Panel*, dan *PhpMyAdmin* sangat dibutuhkan untuk lebih mudah dan cepat dalam mengembangkan *software* ataupun tampilan *website* yang terstruktur.

### **2.13 RAD**




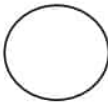


*Rapid Application Development* (RAD) ialah salah satu metode pengembangan sistem yang terdiri dari tahapan *requirement planning, design system, construction*, dan *cutover* (Masri et al., 2021). Waktu yang dibutuhkan dalam pengembangan aplikasi dengan menggunakan metode RAD relatif lebih cepat karena melibatkan pengguna dalam setiap proses dengan menjadikannya penentu keputusan di setiap tahapan yang dilakukan (Parhusip et al., 2022).

### **2.14 Mapping Chart**

*Mapping Chart* merupakan proses mengorganisir suatu data menjadi dokumen ke dalam sebuah sistem. Sistem bekerja dengan saling terhubung satu sama lain. Kegiatan yang terjadi dalam pengiriman dokumen juga dapat berhubungan dengan entitas di luar sistem (Suyanto & Andri, 2020). Simbol *Mapping Chart* dapat dilihat pada Tabel 1.



Tabel 1. Simbol *Mapping Chart*

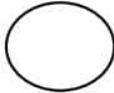

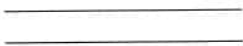
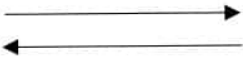
Nama	Simbol	Keterangan
<i>Keyboard</i>		Melakukan <i>input</i> dengan <i>keyboard</i> .
<i>Manual Activity</i>		Proses manual.
<i>Database</i>		Media penyimpanan data.
<i>Connector</i>		Sambungan proses ke proses lain.
<i>Document</i>		Dokumen <i>input</i> dan <i>output</i> .
<i>Process</i>		Menyatakan suatu proses.

Sumber : (Suyanto & Andri, 2020)

## 2.15 DFD

Menurut Bernadi (2013), *Data Flow Diagram* (DFD) ialah suatu model untuk menggambarkan bagaimana data bergerak dalam sebuah sistem yang berlangsung dari satu proses ke proses lainnya. *Data Flow Diagram* atau Diagram Alir Data (dalam bahasa Indonesia) menggambarkan perubahan informasi yang dikendalikan dari apa yang dimasukkan dan dikeluarkan (Marsudi et al., 2020). Simbol DFD digambarkan pada Tabel 2.

Tabel 2. Simbol DFD


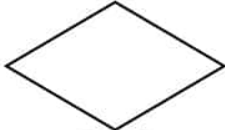
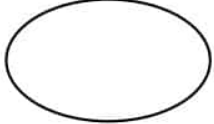

Nama	Simbol	Keterangan
Proses		Transformasi dari masukan menjadi pengeluaran.
Entitas Eksternal		Objek yang melakukan komunikasi dengan sistem.
Penyimpanan		Menunjukkan penyimpanan pada basisdata.
Aliran		Menggambarkan aliran data masuk atau keluar.

Sumber : (Marsudi et al., 2020)

## 2.16 ERD

*Entity Relationship Diagram* (ERD) adalah model yang menggunakan simbol dan notasi tertentu untuk menunjukkan entitas, atribut, dan hubungan di antara entitas. ERD menggambarkan struktur dan hubungan data dalam *database* agar mudah dipahami. Seorang pengembang dan analisis sistem memodelkan data untuk dijadikan suatu penyimpanan atau *database* dengan menggunakan ERD (Suhatsyah et al., 2021). Simbol ERD disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Simbol ERD




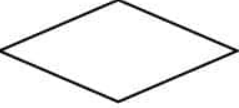

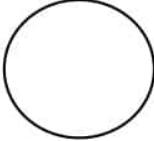
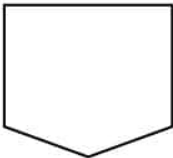

Nama	Simbol	Keterangan
Entitas		Objek unik yang dapat diidentifikasi dalam lingkungan pemakai.
Relasi		Hubungan yang terjadi antar entitas.
Atribut		Karakteristik dari entitas atau relasi.
Alur		Alur penghubung entitas dan relasi.

Sumber : (Suhatsyah et al., 2021)

### 2.17 Flowchart

*Flowchart* adalah diagram atau bagan dengan simbol-simbol yang memiliki fungsi dan digunakan untuk menjelaskan urutan atau alur suatu proses. Setiap fungsi berguna untuk menunjukkan langkah-langkah atau urutan proses secara detail. *Flowchart* juga menggambarkan hubungan antara proses-proses tersebut, bagaimana satu proses terkait dengan proses lainnya dalam sebuah alur kerja (Imaniawan, 2019). Simbol *Flowchart* dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Simbol *Flowchart*

Nama	Simbol	Keterangan
<i>Terminator</i>		Awal atau akhir prosedur.
<i>Process</i>		Pemrosesan dengan komputer.
<i>Document</i>		Data dalam bentuk <i>print out</i> atau <i>softcopy</i> .
<i>Decision</i>		Memilih suatu proses keputusan.
<i>Data</i>		<i>Input</i> dan <i>output</i> .
<i>Connector</i>		Penghubung alur pada satu halaman.
<i>Off-page Connector</i>		Penghubung alur di halaman berbeda.
<i>Flow</i>		Alur suatu proses.

Sumber : (Imaniawan, 2019)