

BAB 2

LANDASAN TEORI

2.1. *Stockopname*

Stockopname adalah kegiatan perhitungan jumlah stok persediaan barang dagang secara fisik dan menyesuaikan nya dengan catatan akutansi dalam bisnis, pada dasarnya kegiatan ini tidak hanya untuk menghitung persediaan saja, tetapi juga dapat digunakan untuk menghitung barang atau benda yang brekaitan dengan kegiatan operasional perusahaan. Pengelolaan kegiatan untuk menyesuaikan catatan akutansi dengan stok fisik yang disimpan perusahaan ini sangat diperlukan agar biaya operasional yang timbul tidak melebihi batas dan perusahaan bisa menentukan pembelian stok dengan tepat dikemudian hari. Selain itu, tujuan dilakukan nya *stockopname* yaitu untuk menyesuaikan catatan akutansi dengan stok fisik yang disimpan perusahaan. Biasanya hal ini dilakukan pada akhir tahun, namun, sejumlah perusahaan yang menerapkan sistem pengendalian yang lebih tertata biasanya melakukannya setiap tiga atau empat bulan sekali.

Dalam cara melakukan *stockopname*, selain membutuhkan aplikasi perhitungan stok gudang, anda juga membutuhkan sebuah tim yaitu tim penghitung dan tim *input*. Sekarang ini dengan perkembangan teknologi sudah ada *barcode*. Denga menggunakan barcode, proses perhitungan stok bisa dilakukan dengan cepat dan efisien. Selain itu dengan menggunakan *barcode*, kesalahan dalam pencatatan dan perhitungan barang bisa lebih diminimalisir.

Salah satu komponen penting agar *stockopname* lebih mudah, efisien, dan akurat adalah dengan penggunaan *stock keeping unit* (SKU). Penerapan SKU juga diyakini membantu perusahaan mengurangi kesalahan pencatatan dan perhitungan stok barang. *Stock keeping unit* atau SKU merupakan identitas berupa kode unik pada setiap barang ritel untuk memudahkan pihak perusahaan mengenal jenis – jenis stok barang. SKU antara satu jenis barang dengan barang lain akan berbeda sebagai penanda. Kode yang digunakan biasanya terkait dengan unsur merek, warna, ukuran, dan tipe barang. Secara teknis, SKU biasanya dicetak dalam *barcode* untuk memudahkan perusahaan dalam inventarisasi atau

stockopname. Berikut adalah beberapa tujuan dilakukannya *stockopname* yaitu adalah sebagai berikut :

1. Mencegah kerugian perusahaan karena kelalaian perhitungan.
2. Mengetahui jumlah yang sebenarnya ada.
3. Mengatur mutasi barang masuk dan keluar perusahaan.
4. Pengendalian internal.

Sedangkan manfaat *stockopname* bagi bisnis dan perusahaan lainnya yaitu sebagai berikut:

1. Meminimalisir penyimpangan terhadap barang, baik itu kekurangan atau kelebihan.
2. Bisa untuk tidak lanjut secara cepat jika ada barang hilang atau kekurangan barang, sehingga tidak sampai terjadi stok barang menjadi kosong.
3. Mengetahui secara pasti arus masuk dan keluar barang secara pasti.
4. Mengetahui kondisi barang digudang secara pasti.
5. Mengetahui keakuratan perhitungan dengan cara mencocokkan catatan pembukuan dengan stok barang yang ada.
6. Dapat digunakan sebagai analisis tahun – tahun sebelumnya sehingga perkembangan perusahaan bias diketahui.
7. Membantu menghtiung harga pokok penjualan (HPP).
8. Sebagai pembanding dengan data tahun sebelumnya atau dengan data perusahaan sejenis.
9. Mengetahui keberadaan persediaan yang sebenarnya dimiliki.
10. Mengidentifikasi kecuarnagan atau kelalaian yang terjadi perusahaan.
11. Membantu dalam hal pengambilan kebijakan perusahaan.

Stockopname pada perusahaan biasanya memiliki kebijakan masing – masing terkait periode kegiatan *stockopname*. Berbeda jenis usaha juga pasti berbeda pula kebijakan untuk menentukan kapan sebaiknya dilakukan perhitungan stok barang ini. Umumnya periode untuk *stockopname* dilakukan dalam periode tahunan, per kuartal (4 bulan), triwulan (3 bulan), bahkan ada yang setiap sebulan sekali. untuk menekan resiko selisih dari stok, pada Armor Genuine ini hanya melakukan kegiatan *Opname stock* barang di setiap sebulan sekali (1 bulan) dan dilengkapi dengan pembuatan berita acara *opname stock*. Tujuannya adalah agar perbedaan stok dapat segera diketahui dan dicari tahu akar dari analisis perhitungannya. Jika penyebabnya adalah jumlah barang, maka jarak waktu

ketika melakukan *opname* stok barang semakin lama. Kegiatan ini dapat dilakukan di sela hari kerja atau ketika perusahaan sedang tidak beroperasi.

Berikut adalah standar operasional prosedur (SOP) cara melakukan *stockopname* pada armor genuine ini adalah :

1. Pergerakan barang masuk dan keluar tetap berjalan tetapi kegiatan *stockopname* ini memiliki batas menghitung barang keluar sampai 1 hari sebelum dilakukannya *stockopname* ini.
2. Pengerjaan penghitungan barang dilakukan oleh 2 orang dari semua outlet yang ada di Armor Genuine.
3. Pastikan seluruh dokumen yang dibutuhkan sudah lengkap sebelum melakukan *stockopname*.
4. Lakukan perhitungan secara cermat dan teliti agar tidak ada kesalahan data.
5. Setelah perhitungan fisik diketahui hasilnya, Langkah selanjutnya adalah membandingkan dengan pencatatan pada buku tentang jumlah barang yang tersedia dalam Gudang.
6. Membuat laporan *stockopname* barang.
7. Melaporkan hasil laporan *opname stock* barang.

2.2. Armor genuine

Armor genuine adalah sebuah *coffe shop* yang berdiri sejak 2021 yang terletak di kota Bandung, dimana Armor Genuine ini memiliki 7 outlet yang tersebar di kota Bandung diantaranya yaitu dago, kiara condong, jalan sunda 8, taman dilan lembang, *rabbit town* ciumbuleuit, *centrum* jalan sumbawa, dan dharpa kitchen di jalan sunda. Dari masing – masing outlet tersebut memiliki jumlah kapasitas *customer* yang berbeda – beda mulai dari outlet besar seperti sunda 8, taman dilan, dan kiara condong memiliki jumlah kapasitas tempat untuk 200 – 300 orang saja. Sedangkan outlet tempat wisata seperti *rabbit town* dan *centrum* hanya menampung untuk sekitar 400 orang, dan outlet kecil seperti dago dan dharpa *kitchen* hanya menampung sekitar 30 – 40 orang saja.

Didalam sebuah outlet terdapat struktur karyawan mulai dari operasional manajer, barista, *waiters*, *public area* dan koki. Dari masing masing struktur tersebut memiliki *jobdesk* nya masing – masing, mulai dari operasional manajer yang bertugas untuk

mengatur seluruh operasional pada sebuah outlet, lalu selanjutnya barista yang bertugas untuk mengatur operasional didalam sebuah bar, tidak hanya mengatur, barista juga berperan penting didalam sebuah outlet karena seorang barista harus menyiapkan hidangan minuman yang dipesan oleh customer, selanjutnya yaitu *waiters* yang bertugas untuk mengantarkan pesanan customer, dan *public area* yang memiliki tugas untuk merawat kebersihan didalam sebuah outlet, dan yang terakhir adalah koki yang menciptakan hidangan makanan yang dipesan oleh *customer*.

Dari seluruh outlet pada Armor genuine ini hanya terdapat 1 gudang saja untuk menyimpan seluruh bahan pokok untuk makanan dan minuman, didalam gudang inilah proses transaksi dari mulai barang masuk hingga keluar di lakukan dan didalam sebuah gudang hanya ada 2 pegawai yang dimana karyawan tersebut memiliki *jobdesk* nya masing – masing, ada kepala gudang yang bertugas untuk mendata seluruh aktifitas keluar masuknya barang, melakukan pemesanan barang jika barang tersebut hampir kosong dan mendata seluruh aktifitas yang terjadi didalam sebuah gudang, lalu ada staff gudang yang dimana staff gudang ini hanya menyiapkan dan mengantarkan barang yang sudah dipesan dari masing – masing tiap outlet.

2.3. Sistem informasi

Sistem informasi adalah kombinasi dari teknologi informasi dan aktivitas orang yang menggunakan teknologi itu untuk mendukung operasi dan manajemen, dalam arti yang sangat luas, istilah sistem informasi yang sering digunakan merujuk kepada interaksi antara orang, proses algoritmik , data dan teknologi. Dalam pengertian ini, istilah ini digunakan untuk merujuk pada penggunaan organisasi teknologi informasi dan komunikasi (TIK), tetapi juga untuk cara dimana orang berinteraksi dengan teknologi ini dalam mendukung proses bisnis. Ada yang membuat perbedaan yang jelas antara sistem informasi, dan komputer sistem TIK, dan proses bisnis. Sistem informasi yang berbeda dari teknologi informasi dalam sistem informasi biasanya terlihat seperti memiliki komponen TIK. Hal ini terutama berkaitan dengan tujuan pemanfaatan teknologi informasi. Sistem informasi juga berbeda dari proses bisnis. Sistem informasi membantu untuk mengontrol kinerja proses bisnis. Tujuan dari sistem informasi dalam *coffe shop* ini yaitu untuk membantu memudahkan para karyawan dalam mengerjakan pekerjaannya

dan menghasilkan suatu nilai value pada perusahaan dengan meminimalisir suatu kesalahan yang sering terjadi di dalam sebuah perusahaan. Di sisi lain terdapat 4 kategori yang terdapat pada sistem informasi yaitu sistem informasi manajemen, sistem pendukung keputusan, sistem informasi eksekutif, dan yang terakhir yaitu sistem pemrosesan transaksi. Namun sistem informasi yang diterapkan dalam penelitian ini adalah sistem informasi manajemen karena bagian internal dalam suatu bisnisnya meliputi pemanfaatan manusia, dokumen, teknologi, dan prosedur oleh akuntansi manajemen.

2.4.1 Sistem informasi manajemen

Sistem informasi manajemen adalah sistem perencanaan bagian dari pengendalian internal suatu bisnis yang meliputi pemanfaatan manusia, dokumen, teknologi dan prosedur oleh akuntansi manajemen untuk memecahkan masalah bisnis seperti biaya produk, layanan atau suatu strategi bisnis. Sistem informasi manajemen dibedakan dengan sistem informasi biasa karena SIM digunakan untuk menganalisis sistem informasi lain yang diterapkan pada aktivitas operasional organisasi. Secara akademis, istilah ini umumnya digunakan untuk merujuk pada kelompok metode manajemen informasi yang berkaitan dengan otomatisasi atau dukungan terhadap pengambilan keputusan manusia, misalnya sistem pendukung keputusan, sistem pakar, dan sistem informasi eksekutif.

Didalam *coffee shop armor genuine* ini sistem informasi manajemen menjadi peran yang penting dalam membantu pendataan sebuah produk karena didalam aktifitas proses mengh untuk di analisis agar tidak memerlukan kerugian pada sebuah perusahaan dimana didalam sebuah perusahaan tersebut memiliki bahan pokok penjualan yang harus dihitung, tentu hal ini akan sangat membutuhkan sebuah teknologi yang mampu mempermudah dan memberikan keakuratan pada sebuah pencatatan dan pendataan pada suatu barang tersebut.

2.5 Aplikasi

Aplikasi adalah suatu sub-kelas perangkat lunak komputer yang memanfaatkan kemampuan komputer langsung untuk melakukan suatu tugas yang diinginkan pengguna, biasanya dibandingkan dengan perangkat lunak sistem yang mengintegrasikan berbagai kemampuan komputer, tetapi tidak secara langsung menerapkan kemampuan tersebut

untuk mengerjakan suatu tugas yang menguntungkan pengguna, contoh perangkat lunak aplikasi adalah : pengolah kata, lembar kerja, dan pemutar media.

terdapat beberapa jenis aplikasi yang sudah diciptakan oleh seorang *programmer* salah satunya adalah aplikasi bisnis, aplikasi bisnis ini tentu sangat dibutuhkan oleh sebuah perusahaan termasuk *coffe shop* armor genuine ini karena terdapat beberapa manfaat tergantung dari kebutuhan apa saja yang di butuhkan agar dapat memberikan kemudahan dalam bekerja.aplikasi bisnis memiliki beragam manfaat yang berguna untuk sebuah bisnis, seperti misalnya, mampu menghemat waktu, biaya, keamanan data terjaga. Berikut beberapa manfaat aplikasi bisnis dalam sebuah perusahaan:

2.5.1 Memperbaiki efisiensi

Didalam sebuah perusahaan ini terdapat beberapa pekerjaan yang dimana dalam pengerjaan *stockopname* harus mencocokkan catatan barang masuk dan keluar, dan mencatat barang yang masih tersedia, namun sayangnya dalam hal tersebut kebanyakan dari aktifitas dalam pengerjaan *stockopname* masih menggunakan kertas untuk mencatat lalu menginputnya kedalam sebuah sistem, maka dari itu dengan diciptakan nya aplikasi bisnis didalam perusahaan tersebut dapat memperbaiki efisiensi dalam hal pengurangan menggunakan kertas.

2.5.2 Menghemat biaya

Hal – hal seperti pencatatan data secara manual tentu akan membutuhkan biaya yang tak sedikit. Melalui aplikasi bisnis yang mampu merekam data – data seperti penjualan dan pendapatan, perusahaan pun dapat melakukan penghematan biaya.

2.5.3 Meningkatkan kewanamanan

Dengan menggunakan aplikasi bisnis didalam sebuah perusahaan ini tentu akan memberikan sebuah keamanan data dimana data tersebut hanya dapat diakses oleh orang – orang yang mengetahui akses dari aplikasi tersebut.

2.6 Website

Website adalah sekumpulan halaman web yang saling berhubungan yang umumnya berada pada peladen yang sama berisikan kumpulan informasi yang disediakan secara perorangan, kelompok, atau organisasi. Sebuah situs web biasanya ditempatkan setidaknya

pada sebuah server web yang dapat diakses melalui jaringan seperti internet, ataupun jaringan area local (LAN) melalui alamat internet yang dikenali sebagai URL. Gabungan atas semua situs yang dapat diakses publik di internet disebut pula sebagai *World Wide Web* atau lebih dikenal dengan singkatan WWW. Meskipun setidaknya halaman beranda situs internet umumnya dapat diakses publik secara bebas, pada praktiknya tidak semua situs memberikan kebebasan bagi publik untuk mengaksesnya, beberapa situs web mewajibkan pengunjung untuk melakukan pendaftaran sebagai anggota, atau bahkan meminta pembayaran untuk dapat menjadi anggota untuk dapat mengakses isi yang terdapat dalam situs web tersebut, misalnya situs-situs yang menampilkan pornografi, situs-situs berita, layanan [surel](#) (*e-mail*), dan lain-lain. Pembatasan-pembatasan ini umumnya dilakukan karena alasan keamanan, menghormati privasi, atau karena tujuan komersial tertentu.

2.7 Metode waterfall

Metode waterfall merupakan model pengembangan sistem informasi yang sistematis dan sekuensial. Metode waterfall memiliki tahapan – tahapan sebagai berikut :

1. *Requirement analysis*

Sebelum melakukan pengembangan perangkat lunak, seorang pengembang harus mengetahui dan memahami bagaimana informasi kebutuhan pengguna terhadap sebuah perangkat lunak. Metode pengumpulan informasi ini dapat diperoleh dengan berbagai macam cara diantaranya, diskusi, observasi, survei, wawancara, dan sebagainya. Informasi yang diperoleh kemudian diolah dan dianalisa sehingga didapatkan data atau informasi yang lengkap mengenai spesifikasi kebutuhan pengguna akan perangkat lunak yang akan dikembangkan.

2. *System and software design*

Informasi mengenai spesifikasi kebutuhan dari tahap Requirement Analysis selanjutnya di analisa pada tahap ini untuk kemudian diimplementasikan pada desain pengembangan. Perancangan desain dilakukan dengan tujuan membantu memberikan gambaran lengkap mengenai apa yang harus dikerjakan. Tahap ini juga akan membantu pengembang untuk menyiapkan kebutuhan hardware

dalam pembuatan arsitektur sistem perangkat lunak yang akan dibuat secara keseluruhan.

3. *Implementation and unit testing*

Tahap implementation and unit testing merupakan tahap pemrograman. Pembuatan perangkat lunak dibagi menjadi modul-modul kecil yang nantinya akan digabungkan dalam tahap berikutnya. Disamping itu, pada fase ini juga dilakukan pengujian dan pemeriksaan terhadap fungsionalitas modul yang sudah dibuat, apakah sudah memenuhi kriteria yang diinginkan atau belum.

4. *Integration and system setting*

Setelah seluruh unit atau modul yang dikembangkan dan diuji di tahap implementasi selanjutnya diintegrasikan dalam sistem secara keseluruhan. Setelah proses integrasi selesai, selanjutnya dilakukan pemeriksaan dan pengujian sistem secara keseluruhan untuk mengidentifikasi kemungkinan adanya kegagalan dan kesalahan sistem.

5. *Operation and maintenance*

Pada tahap terakhir dalam Metode Waterfall, perangkat lunak yang sudah jadi dioperasikan pengguna dan dilakukan pemeliharaan. Pemeliharaan memungkinkan pengembang untuk melakukan perbaikan atas kesalahan yang tidak terdeteksi pada tahap-tahap sebelumnya. Pemeliharaan meliputi perbaikan kesalahan, perbaikan implementasi unit sistem, dan peningkatan dan penyesuaian sistem sesuai dengan kebutuhan.

2.8 Metode analisis desain terstruktur

Perancangan Sistem adalah kegiatan untuk menemukan dan mengembangkan masukan. Tahapan perancangan sistem mempunyai dua maksud, yaitu sebagai berikut: a. Untuk memenuhi kebutuhan kepada pemakai sistem. b. Untuk memberikan gambaran yang jelas dan rancangan bangunan yang lengkap kepada pemrogram komputer dan ahli-ahli teknik lainnya yang terlibat. Pendekatan terstruktur dilengkapi dengan alat-alat (tools) yang

dibutuhkan dalam pengembangan sistem seperti Data Flow Diagram (DFD), Kamus Data, dan Entity Relationship Diagram (ERD).

2.8.1 Data flow diagram (DFD)

Data flow diagram (DFD) adalah ilustrasi alur sebuah sistem. yang penggunaanya sangat membantu untuk memahami sistem secara logika, terstruktur dan jelas. DFD juga merupakan alat untuk membuat diagram sederhana. Data Flow Diagram terdiri dari notasi penyimpanan data (data store), proses (process), aliran data (data flow), dan sumber masukan (external entity).

2.8.2 Kamus data

Kamus data (data dictionary) merupakan daftar elemen data yang terorganisir dengan definisi yang tetap dan sesuai dengan sistem sehingga user dan analis sistem mempunyai pengertian yang samatentang input, output, dan data storage. Kamus data adalah katalog fakta tentang data dan kebutuhan-kebutuhan informasi dari sistem informasi.

2.8.3 Entity Relationship Diagram (ERD)

ERD adalah diagram yang memperlihatkan entitas-entitas yang terlibat dalam suatu sistem serta relasi antar entitas. ERD merupakan tabel-tabel yang merepresentasikan entitas-entitas serta tabel-tabel yang merepresentasikan relasi antar entitas itu sendiri. ERD untuk memodelkan struktur data dan hubungan antar data, untuk menggambarannya digunakan beberapa notasi dan simbol. Pada dasarnya ada tiga simbol yang digunakan, yaitu:

C. Entity

Entity merupakan objek yang mewakili sesuatu yang nyata dan dapat dibedakan dari sesuatu yang lain. Simbol dari entity ini biasanya digambarkan dengan persegi panjang.

D. Atribut

Setiap entitas pasti mempunyai elemen yang disebut atribut yang berfungsi untuk mendeskripsikan karakteristik dari entitas tersebut. Isi dari atribut

mempunyai suatu yang dapat mengidentifikasi isi elemen satu dengan yang lain. Gambar atribut diwakili oleh simbol elips.

E. Hubungan / Relasi

35 Hubungan antara sejumlah entitas yang berasal dari himpunan entitas yang berbeda.

2.9 MYSQL

MySQL merupakan sebuah sistem database relasional, sehingga dapat mengelompokkan informasi ke dalam tabel-tabel atau grup-grup informasi yang berkaitan. Setiap tabel memuat bidang-bidang yang terpisah, yang mempresentasikan setiap bit informasi. MySQL menggunakan indeks untuk mempercepat proses pencarian terhadap baris informasi tertentu. MySQL memerlukan sedikitnya satu indeks pada tiap tabel. Biasanya akan menggunakan suatu primary key atau pengenal unik untuk membantu penjejakan data

2.10 XAMPP

XAMPP adalah *software open source* berbasis *web server* yang berisi berbagai program. Aplikasi ini mendukung berbagai sistem operasi seperti Linux, Windows, MacOS, dan Solaris. Fungsi XAMPP adalah sebagai server lokal/*localhost*, di dalamnya sudah mencakup program Apache, MySQL dan PHP. Kemunculan XAMPP diawali dengan adanya kesulitan dalam menginstall Apache dan jika akan menambahkan dukungan PHP dan MySQL. Hal ini kemudian menjadikan munculnya XAMPP, sebagai aplikasi untuk mempermudah developer yang membutuhkan web server di localhost hanya dengan satu aplikasi.

2.11 PHP (*Hypertext Preprocessor*)

Bahasa pemrograman PHP merupakan bahasa pemrograman untuk membuat *website* yang bersifat server-side scripting. PHP bersifat dinamis. PHP dapat dijalankan pada berbagai macam sistem operasi seperti Windows, Linux, dan Mac Os. Selain Apache, PHP juga mendukung beberapa web server lain, seperti Microsoft ISS, Caudium, dan PWS. PHP

dapat memanfaatkan database untuk menghasilkan halaman web yang dinamis. 36 PHP adalah salah satu bahasan pemrograman skrip yang dirancang untuk membangun aplikasi web. Ketika dipanggil dari web browser, program yang ditulis dengan PHP akan di-parsing di dalam web server oleh interpreter PHP dan diterjemahkan ke dalam dokumen HTML, yang selanjutnya akan ditampilkan kembali web server. Karena pemrosesan program PHP dilakukan didalam lingkungan web browser, PHP dikatakan sebagai bahasa sisi server (server-side).