

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perusahaan dagang merupakan perusahaan yang kegiatan pokoknya adalah menjual produk jadi tanpa menghasilkan sendiri produk yang akan dijual melainkan memperolehnya dari perusahaan lain. Aktivitas perusahaan dagang adalah untuk menghasilkan pendapatan dalam aktivitasnya ini melibatkan pembelian dan penjualan barang dagang. Pada saat barang dijual pendapatannya dilaporkan sebagai penjualan sedangkan biaya pembelian barang dagang diakui sebagai harga pokok pesanan.

Calisto merupakan perusahaan yang bergerak dalam bidang dagang dan jasa yang berdiri di JL. Suka Birus 75A Bandung pada tahun 2009 dan saat ini sudah memiliki lima cabang. CV Calisto melayani penjualan Alat Tulis Kantor (ATK) yang dibutuhkan oleh mahasiswa sekitar kampus, dan di bidang jasa CV Calisto melayani jasa penjiplidan. Proses transaksi penjualan dan proses pencatatan pembelian ATK yang berjalan pada tiap cabang calisto pencatatannya masih dilakukan dengan tulis tangan. Dari hal-hal tersebut menimbulkan beberapa masalah yaitu dalam menghasilkan laporan-laporan yang dibutuhkan perusahaan baik laporan penjualan maupun laporan persediaan barang.

Untuk menangani permasalahan tersebut dibutuhkan aplikasi yang dapat membantu dalam pencatatan transaksi penjualan dan pencatatan pembelian ATK, otomatisasi pembuatan laporan-laporan yang dibutuhkan oleh perusahaan, dan mempermudah pemilik perusahaan untuk dapat mengetahui aktivitas-aktivitas yang dilakukan sistem karena sistem ini dapat diakses dimanapun pemilik perusahaan berada.

Berdasarkan pada permasalahan tersebut, maka dibuat proyek akhir yang berjudul **“APLIKASI PENJUALAN TUNAI BERBASIS WEB (STUDI KASUS PADA CV CALISTO BANDUNG).”**

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dari proyek akhir ini adalah sebagai berikut.

- a. Bagaimana mengatasi pencatatan transaksi penjualan tunai pada CV Calisto yang masih manual?
- b. Bagaimana mengatasi pembuatan laporan-laporan yang dibutuhkan pada CV Calisto?

1.3 Tujuan

Tujuan dari proyek akhir ini, yaitu untuk membuat aplikasi yang dapat:

- a. Menangani pencatatan transaksi penjualan tunai pada CV Calisto, dan
- b. Menghasilkan laporan-laporan yang dibutuhkan pada CV Calisto.

1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam proposal proyek akhir ini sebagai berikut.

- a. Aplikasi ini tidak menangani konversi jenis barang (box) ke satuan dan tidak menangani perhitungan harga persatuan.
- b. Pada tahap pengembangan, hanya sampai tahap pengujian.
- c. Tidak menangani retur pembelian.
- d. Aplikasi ini hanya menangani penjualan ATK saja, tidak menangani di bidang jasa penjlidan dan *print*.
- e. Pengujian aplikasi ini menggunakan *black box testing*.

1.5 Definisi Operasional

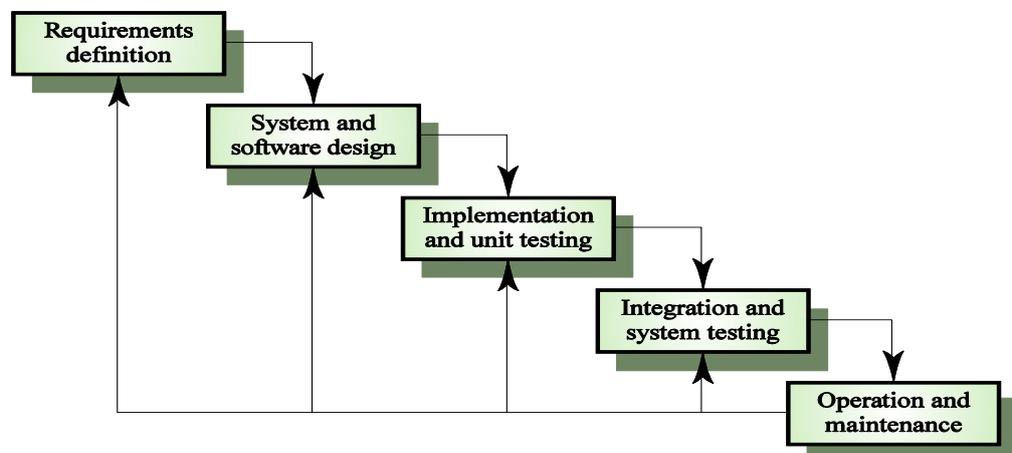
Definisi operasional pada proyek akhir ini adalah sebagai berikut.

- a. Aplikasi penjualan tunai merupakan aplikasi penjualan yang didasarkan pada saat pembeli melakukan pembayaran secara tunai atas barang yang di belinya.

- b. Berbasis *web* adalah aplikasi yang menggunakan sistem informasi yang disajikan dalam bentuk teks, gambar, suara, dan lain-lain yang tersimpan dalam sebuah *server web* internet yang disajikan dalam bentuk *hypertext*.

1.6 Metode Pengerjaan

Metode yang digunakan pada sistem informasi ini adalah metode *Systems Development Life Cycle* (SDLC) dengan model *waterfall* sebagai model pengembangan perangkat lunak yang akan dibuat.



Gambar 1- 1 *Waterfall Model*

Tahapan-tahapan dari model *waterfall* yang digunakan sebagai berikut yaitu *requirements definition*, *system and software design*, *implementation and unit testing*, *integration and system testing*.

a. *Requirements definition*

Langkah ini merupakan analisis terhadap kebutuhan sistem. Mengumpulkan kebutuhan secara lengkap kemudian dianalisis dan didefinisikan kebutuhan yang harus dipenuhi oleh program yang akan dibangun. Pada fase ini yang diperlukan adalah melakukan analisis kebutuhan sistem dan *user* dengan melakukan wawancara untuk mengumpulkan data yang akan digunakan.

b. *System and software design*

Setelah mengumpulkan data yang diinginkan, maka tahap selanjutnya yaitu membuat gambaran mengenai sistem yang lama maupun sistem yang diusulkan.

Hal-hal yang dilakukan diantaranya membuat *flowmap*, *Data Flow Diagram*, *ER-Diagram*, spesifikasi proses, dan kamus data.

c. Implementation and unit testing

Desain program diterjemahkan ke dalam kode-kode dengan menggunakan bahasa pemrograman yang sudah ditentukan. Pada tahapan ini perancang membuat sebuah aplikasi menggunakan bahasa pemrograman PHP dan *database* MySQL.

d. Integration and system testing

Tahapan ini bisa dikatakan selesai dalam pembuatan sebuah sistem. Setelah melakukan analisis, desain dan pengkodean maka sistem yang sudah jadi akan digunakan oleh *user*. Tetapi sebelumnya akan diadakan pengujian terlebih dahulu, jenis pengujian yang digunakan yaitu jenis pengujian *black box*.

1.7 Jadwal Pengerjaan

Jadwal pengerjaan proyek akhir sesuai dengan metode SDLC adalah sebagai berikut.

Tabel 1- 1
Jadwal Pengerjaan

Kegiatan	Januari		Februari				Maret				April				Mei				Juni									
	2015		2015				2015				2015				2015				2015									
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
<i>Requirements definition</i>	█	█	█	█																								
<i>System and software design</i>					█	█	█	█	█	█	█	█																
<i>Implementation and unit testing</i>									█	█	█	█	█	█	█	█												
<i>Integration and system testing</i>																	█	█	█	█	█	█	█	█				
<i>Documentation</i>	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█				