

BAB 1

PENDAHULUAN

Perusahaan Dagang (*merchandising business*) adalah Perusahaan yang kegiatan utamanya membeli barang dari pemasok (*supplier*) dan disimpan sebagai persediaan, kemudian dijual kembali kepada para pelanggan tanpa melakukan pengolahan lebih lanjut atau tanpa mengubah bentuknya. [1]

DIA Optik merupakan salah satu Perusahaan Dagang yang bergerak di bidang usaha Dagang. Lokasi DIA optik berada di Ruko Kepandean No 7 Serang, Banten. Perusahaan ini menjual kacamata dan lensa kontak, untuk kacamata terdiri dari *frame* dan lensa. Dimana, *frame* sendiri memiliki banyak model dan bahan seperti *frame* yang berbahan metal atau plastik. Untuk kacamata dan lensa kotak, Perusahaan ini bekerja sama dengan berbagai *supplier*.

Proses pengelolaan penjualan oleh DIA Optik masih menggunakan sistem manual yaitu dengan mencatat semua transaksi menggunakan buku, sehingga untuk membuat laporan keuangan juga menggunakan sistem manual. Hal tersebut dapat mengakibatkan terjadinya kesalahan dalam pencatatan serta perhitungan. Oleh karena itu, maka dibuatlah sebuah aplikasi yang bisa mengelolah transaksi penjualan serta dapat menghasilkan Laporan Keuangan yang dibutuhkan.

1.1 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, adapun rumusan masalah dalam Proyek Akhir ini sebagai berikut.

- a. Bagaimana mengelola data pelanggan ?
- b. Bagaimana untuk mengelola stok *frame* dan lensa?
- c. Bagaimana mengelola pencatatan *frame* dan lensa?
 - a. Bagaimana menghasilkan Laporan Laba Rugi?

1.2 Tujuan

Tujuan dari Proyek Akhir ini adalah untuk menghasilkan sebuah aplikasi berbasis *website* yang memiliki fungsionalitas sebagai berikut.

- a. Membuat aplikasi yang mampu mengelola data pelanggan.
- b. Membuat aplikasi yang mampu mengelola stok *frame* dan lensa.
- c. Membuat aplikasi yang mampu mengelola pencatatan *frame* dan lensa.
 - a. Membuat aplikasi yang mampu menghasilkan laporan laba rugi.

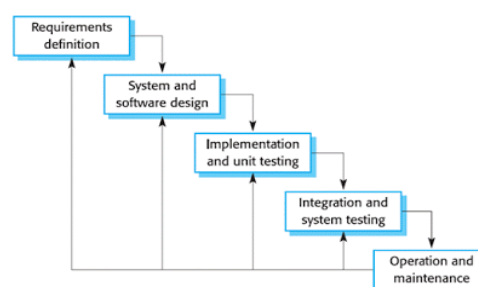
1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dari Proyek Akhir ini adalah sebagai berikut:

- a. Aplikasi ini tidak menangani pengembalian kacamata dan lensa.
- b. Aplikasi ini tidak melayani pemesanan secara *online*.
- c. Pembayaran dilakukan secara tunai.
 - a. Aplikasi ini tidak dapat digunakan untuk layanan perbaikan kacamata dan lensa.

1.4 Metode Pengerjaan

Metode yang digunakan dalam pengerjaan Proyek Akhir ini adalah metode berbasis objek. Dimana proses Pengerjaannya menggunakan *Software Development Life Cycle* (SDLC) yaitu Model *Waterfall*. Metode *Waterfall* sering disebut juga dengan "*Classic Life Cycle*". Tahapan metode *waterfall* dapat di lihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 1- 1
Metode *Waterfall*

Metode *waterfall* merupakan model yang tahapannya harus diselesaikan satu per satu agar dapat melangkah ke tahap selanjutnya. Tahapan – tahapan dari metode *waterfall* adalah sebagai berikut:

a. *Requirement Analysis*

Pada tahap ini, pengembang sistem diperlukan komunikasi yang bertujuan untuk memahami perangkat lunak yang diharapkan oleh pengguna dan batasan perangkat lunak tersebut. Informasi ini biasanya dapat diperoleh melalui wawancara, diskusi atau survei langsung. Informasi dianalisis untuk mendapatkan data yang dibutuhkan oleh pengguna.

b. *Sistem Design*

Spesifikasi kebutuhan dari tahap sebelumnya akan dipelajari dalam fase ini dan desain sistem disiapkan. Desain sistem membantu dalam menentukan perangkat keras (*hardware*) serta sistem persyaratan yang juga membantu dalam mendefinisikan arsitektur sistem secara keseluruhan.

c. *Implementation*

Pada tahap ini, sistem pertama kali dikembangkan di program kecil yang disebut unit, yang terintegrasi dalam tahap selanjutnya . setiap unit dikembangkan dan diuji untuk fungsionalitas yang disebut sebagai unit *testing* .

d. *Integration & Testing*

Seluruh unit yang dikembangkan dalam tahap implementasi diintegrasikan ke dalam sistem setelah pengujian yang dilakukan masing – masing unit. Setelah integrasi seluruh sistem diuji untuk mengecek setiap kegagalan maupun kesalahan.

e. *Operation & Maintenance*

Tahap akhir dalam metode *waterfall* perangkat lunak yang sudah jadi, dijalankan serta dilakukan pemeliharaan. Pemeliharaan termasuk dalam memperbaiki kesalahan yang tidak ditemukan pada langkah sebelumnya. Perbaikan implementasi unit sistem dan peningkatan jasa sistem sebagai kebutuhan baru. [2]

1.5 Jadwal Pengerjaan

Berikut jadwal pengerjaan yang disesuaikan dengan metode *waterfall* dan diimplementasikan dalam pembuatan Aplikasi Berbasis *Website*.

Tabel 1- 1
Jadwal Pengerjaan

Kegiatan	2021				2022					
	Sep	Okt	Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun
<i>Requirments Analysis</i>										
<i>Design</i>										
<i>Development</i>										
<i>Testing</i>										
<i>Documentation</i>										