

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Umum

Perkembangan teknologi mendorong manusia untuk hidup secara lebih praktis dan mudah, segala kemudahan ingin dicapai untuk menemukan kepuasan pada setiap tindakan dalam segala bidang. Dalam bidang bisnis, teknologi sangatlah dibutuhkan karena akan memberikan dampak positif yang besar untuk jalannya bisnis yang kita bangun, salah satunya didalam transaksi pembelian. Pembelian adalah proses yang terdapat dalam bidang bisnis, yang berperan penting dalam bisnis itu sendiri. Dengan pentingnya peran pembelian dalam bisnis tentu memerlukan adanya penerapan teknologi berbasis komputer.

Dalam Tugas Akhir ini, studi kasus yang diamati adalah transaksi pembelian pada CV. AL-FATH SONIC. CV. AL-FATH SONIC adalah badan usaha yang bergerak dibidang penjualan dan penyewaan pakaian adat pengantin dan aksesoris yang berada di kota pontianak. Setiap barang yang dijual atau disewa dari CV. AL-FATH SONIC ini diperoleh dengan pembelian dari pemasok. Selama ini prosedur pembelian CV. AL-FATH SONIC kurang optimal, karna masih diolah secara manual. Setiap dilakukannya proses pembelian, CV. AL-FATH SONIC tidak menggunakan kwitansi yang dapat menyebabkan kesalahan dalam proses pembelian tersebut. Dengan minimnya pendataan pembelian, seringkali barang yang di beli datang tidak sesuai dengan pesanan pihak CV. AL-FATH SONIC, sementara pihak pemasok tidak dapat bertanggung jawab dan

disalahkan karena tidak adanya kwitansi maupun nota pemesanan dari CV. AL-FATH SONIC.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka dalam Tugas Akhir ini bahwa penulis membahas penelitian dengan judul “**Aplikasi Pembelian Pakaian Adat Pengantin dan Aksesoris pada CV. AL-FATH SONIC Pontianak**”.

1.2 Maksud dan Tujuan

Maksud dari penulisan Tugas Akhir ini adalah:

1. Mengetahui prosedur pembelian pakaian adat dan aksesoris pada CV. AL-FATH SONIC.
2. Membuat aplikasi pembelian pakaian adat dan aksesoris guna memudahkan CV. AL-FATH SONIC Pontianak untuk mengolah data pembelian.

Sedangkan tujuan dari penulisan Tugas Akhir adalah sebagai salah satu syarat untuk kelulusan Program Diploma Tiga (D.III) untuk Program Studi Komputersasi Akuntansi, Akademi Manajemen Informatika dan Komputer Bina Sarana Informatika (AMIK BSI) Pontianak.

1.3 Metode Penelitian

Dalam memperoleh data yang akurat dalam penulisan tugas akhir, penulis menggunakan beberapa metode sebagai sarana untuk membantu serta memudahkan dalam penulisan laporan. Berbagai macam metode yang digunakan, antara lain:

1.3.1. Metode Pengumpulan Data

1. Metode Observasi

Observasi merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara pengamatan langsung ke lokasi sumber informasi terkait untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan penulis. Dalam Tugas Akhir ini, observasi dilakukan dengan mengamati prosedur pembelian pakaian adat pengantin dan aksesoris serta mempelajari model pengolahan data pembelian pada CV. AL-FATH SONIC.

2. Metode Wawancara

Wawancara merupakan metode pengumpulan data dengan cara sesi tanya jawab langsung kepada narasumber yang terkait dengan permasalahan. Dalam Tugas Akhir ini, wawancara dilakukan dengan mengajukan beberapa pertanyaan kepada pemilik.

3. Metode Studi Pustaka

Studi pustaka dilakukan dengan mencari data dan fakta serta mengkaji sumber-sumber pustaka yang berhubungan dengan objek penelitian. Dalam Tugas Akhir ini, studi pustaka dilakukan dengan mengumpulkan beberapa referensi yang bersumber dari buku dan referensi internet dengan bahasan yang sesuai dengan topik Tugas Akhir.

1.3.2. Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Pada pengembangan perangkat lunak ini, model yang digunakan adalah *waterfall*. *Waterfall* adalah pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut, dimulai dari analisis, desain, pengkodean, pengujian dan tahap pendukung (*Support*) (Rosa A.S dan M. Shalahuddin, 2013:28).

Pengembangan perangkat lunak model *waterfall* dalam penulisan ini menggunakan beberapa metode, antara lain:

1. Analisa kebutuhan Perangkat Lunak

Proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara intensif untuk menspesifikasikan kebutuhan perangkat lunak agar dapat dipahami perangkat lunak seperti apa yang dibutuhkan oleh *user*. Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak pada tahap ini perlu untuk di dokumentasikan.

2. Desain

Desain perangkat lunak adalah proses multi langkah yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur, perangkat lunak, representasi antar muka, dan prosedur pengkodean. Tahap ini menranslasi kebutuhan perangkat lunak dari tahap analisis kebutuhan ke representasi desain agar dapat di implementasikan menjadi program pada tahap selanjutnya. Desain perangkat lunak yang dihasilkan pada tahap ini juga perlu di dokumentasikan

3. Pembuatan Kode Program

Desain harus ditranslasikan ke dalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain.

4. Pengujian

Pengujian fokus pada perangkat lunak dari segi logik dan fungsional dan memastikan bahwa semua bagiansudah diuji. Hal ini dilakukan untuk

meminimalisir kesalahan (*error*) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan.

5. Pendukung (*support*) atau pemeliharaan (*maintance*)

Tidak menutup kemungkinan sebuah perangkat lunak mengalami perubahan ketika sudah dikirimkan ke *user*. Perubahan bisa terjadi karena adanya kesalahan yang muncul dan tidak terdeteksi saat pengujian atau perangkat lunak harus beradaptasi dengan lingkungan baru. Tahap pendukung atau pemeliharaan dapat mengulangi proses pengembangan mulai dari analisis spesifikasi untuk perubahan perangkat lunak yang sudah ada, tapi tidak untuk membuat perangkat lunak baru.

1.4 Ruang Lingkup

Dalam penulisan tugas akhir ini, penulis membatasi permasalahan pada lingkup pembelian pakaian adat dan aksesoris pada CV. AL-FATH SONIC, mulai dari pengolahan data pakaian adat pengantin dan aksesoris, data pemasok, data pengguna, serta transaksi pembelian. Keluaran (*output*) yang dihasilkan, yaitu laporan pembelian dan nota pembelian. Aplikasi pembelian pakaian adat dan aksesoris pada CV. AL-FATH SONIC Pontianak ini menggunakan bahasa pemrograman Visual Basic.Net dan database menggunakan MySQL.