

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 penjualan. Penjualan adalah proses yang terdapat dalam bidang bisnis, yang berperan penting dalam bisnis itu sendiri. Dengan pentingnya peran penjualan dalam bisnis tentu memerlukan adanya penerapan teknologi berbasis komputer.

Dalam Tugas Akhir ini, studi kasus yang diamati adalah transaksi penjualan pada CV. AL-FATH . CV. AL-FATH adalah badan usaha yang bergerak dibidang penjualan dan penyewaan pakaian adat pengantin dan aksesoris yang berada di kota pontianak. Selama ini prosedur penjualan CV. AL-FATH kurang optimal, karna masih diolah secara manual. Setiap dilakukannya proses penjualan, CV. AL-FATH tidak efektifnya penyimpanan data karen pencatatan data masih menggunakan buku jurnal. Dengan minimnya pendataan pejualan, seringkali kasir harus mencari buku jurnal untuk melihat kode pakaian untuk mencari pakaian yang di pilih pelanggan.

Salah satu cara untuk mendapatkan hasil yang optimal dengan mengelola data yang cepat dan akurat maka digunakan komputer sebagai media atau alat

untuk pencapaian hasil tersebut. Dengan menggunakan komputer, tingkat kecepatan serta mudah dalam pencarian data tersebut.

Dari permasalahan yang ada maka Tugas Akhir ini membahas penelitian dengan judul **"Aplikasi Penjualan dan Piutang Dagang pada CV. ALFATH Pontianak"**

1.2. Maksud Dan Tujuan

Maksud dan Tujuan dari penulisan Tugas akhir ini adalah:

1. Mengetahui prosedur dan pengolahan data penjualan dan piutang dagang pada CV.ALFATH Pontianak.
2. Membantu proses penjualan dan piutang dagang pada CV.ALFATH Pontianak.
3. Menambah wawasan dalam pembuatan aplikasi penjualan yang berbasis VB.Net.

Sedangkan tujuan dari tugas akhir ini adalah untuk memenuhi salah satu persyaratan keklulusan pada Program Diploma Tiga (D.III) Program Studi Komputerisasi Akutansi pada Akademi Manajemen Informatika dan Komputer Bina Sarana Informatika (AMIK BSI).

1.3. Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan 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. Pengamatan Langsung (Observasi)

Yaitu penulis melakukan pengamatan langsung terhadap proses dan prosedur penjualan yang berlangsung pada CV. ALFATH jalan H.Rias Rahman Ruko No. 2-3 Pontianak untuk memperoleh data dan keterangan yang lebih lengkap.

2. Wawancara (*Interview*)

Untuk mendapatkan informasi penjualan secara lengkap, maka dilakukan tanya jawab mengenai permasalahan dengan narasumber. Yaitu kepada Nabila selaku direktur CV. ALFATH.

3. Studi Pustaka

Selain metode yang dilakukan diatas, penulis juga melakukan studi kepustakaan dengan membaca literatur-literatur atau referensi-referensi yang ada di perpustakaan Akademi Manajemen Informatika Bina Sarana Informatika Pontianak dan internet (geogle book).

1.3.2 Metode Pengembangan *Software*

Metode yang digunakan pada pengembangan perangkat lunak ini menggunakan model *waterfall*. *Waterfall* adalah pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut di mulai dari analisa, desain, pengodean, pengujian dan tahap pendukung (*support*) (Rosa dan Salahudin M. 2015:28). 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 memenuhi spesifikasi kebutuhan perangkat lunak agar dapat dipahami perangkat lunak seperti 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 antara muka, dan prosedur pengodean. Tahap ini mentranslasi 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 didokumentasikan.

3. Pembuatan kode program

Desain harus ditranslasikan ke dalam program perangkat lunak. Hasil dari tahapan ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain, bahasa pemrograman VB.Net, DBMS MY SQLyog.

4. Pengujian

Pengujian fokus pada perangkat lunak secara dari segi logik dan fungsional dan memastikan bahwa semua form sudah 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 atau perubahan perangkat lunak yang sudah ada, tapi tidak untuk membuat perangkat baru.

1.4. Ruang Lingkup

Ruang lingkup digunakan sebagai pembuatan program, atau sebagai pembahasan yang nantinya digunakan sebagai pembatas pemecahan masalah dalam pembuatan program.

Dalam penyusunan Tugas Akhir ini, penulis membatasi permasalahan hanya pada pengolahan data user, pengolahan data pakaian, transaksi penjualan pakaian secara tunai maupun piutang, transaksi pelunasan pembayaran, laporan penjualan, laporan pelunasan pembayaran, laporan barang masuk, laporan persediaan pakaian.

Program ini menggunakan Visual Basic.NET sebagai tampilan program, MySQL sebagai tempat penyimpanan data, serta Crystal Report sebagai tampilan laporan dan Xampp sebagai server.

Pemilik biasa mengakses semua menu dari *form* masuk, *form* menu utama, *form* pakaian, *form* penjualan, *form* pembeli, *form* bayar, *form* pengguna, *form* piutang, *form* adat, *form* model, *form* warna, *form* jenis. Admin bisa mengakses semua menu dari *form* masuk, *form* menu utama, *form* pakaian, *form* penjualan,

form pembeli, form bayar, form piutang, form adat, form model, form warna, form jenis.