

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Umum

Perkembangan teknologi informasi pada sisi perangkat keras dan perangkat lunak yang semakin hari memperlihatkan perkembangan yang sangat pesat, didukung dengan teknologi komunikasi yang juga mengalami peningkatan secara signifikan alternatif. Dalam dunia kerja, teknologi pun tidak luput digunakan di karenakan dapat menghemat waktu yang membuat pelaksanaan pekerjaan semakin cepat dan baik.

Seiring dengan pesatnya teknologi pertumbuhan perekonomian pun ikut berkembang, terutama di bidang perusahaan bahan bangunan. Sehingga pada masa ini, banyak perusahaan yang bergerak dalam bidang bahan bangunan masih kurang memahami pentingnya peran Teknologi Informasi (TI). Untuk mendukung beberapa kegiatan yang ada pada perusahaan tersebut. Layaknya pada CV. Makmur Multi Bangunan yang mempunyai masalah dalam sistem aplikasi pendataan pembelian dan penjualan yang belum diterapkan dan masih menggunakan transaksi secara manual atau pun tulis tangan. Hal ini tentu berdampak pada ketidakakuratan data transaksi pembelian dan penjualan tersebut.

Oleh karena itu, berdasarkan permasalahan diatas, maka pada CV. Makmur Multi Bangunan Pontianak membutuhkan adanya sistem terkomputerisasi yang dapat mengolah data transaksi pembelian dan penjualan sehingga mengurangi adanya ketidak akurat data atau data transaksi yang tidak tersimpan karena hilang nota atau berkas manual. Selain itu, sistem yang terkomputerisasi dapat memudahkan pihak CV. Makmur Multi Bangunan

Pontianak dalam mengontrol transaksi pembelian dan penjualan bahan bangunan sehingga proses pembelian dan penjualan dapat diketahui dan secara mudah mempercepat proses perhitungan, serta penyusunan laporan.

Berdasarkan uraian di atas, dalam penulisan laporan Tugas Akhir ini penulis membahas tentang pembelian dan penjualan bahan bangunan pada CV. Makmur Multi Bangunan Pontianak dengan judul “**Aplikasi Pembelian dan Penjualan Bahan Bangunan pada CV. Makmur Multi Bangunan Pontianak**”.

1.2. Maksud dan Tujuan

Maksud dari penulisan laporan Tugas Akhir ini adalah :

1. Mengetahui prosedur pembelian dan penjualan bahan bangunan pada CV. Makmur Multi Bangunan Pontianak.
2. Mempelajari kendala atau permasalahan yang terjadi didalam pengolahan data pembelian dan penjualan bahan bangunan pada CV. Makmur Multi Bangunan Pontianak.
3. Membuat aplikasi pembelian dan penjualan pada CV. Makmur Multi Bangunan Pontianak yang dapat memudahkan pihak CV. Makmur Multi Bnagunan Pontianak dalam mengolah setiap transaksi pembelian dan penjualan, serta menghasilkan laporan secara cepat dan akurat.

Sedangkan tujuan dalam penulisan laporan Tugas Akhir ini adalah untuk memenuhi dan melengkapi salah satu syarat kelulusan untuk Program Diploma III Program Studi Komputersasi Akuntansi Akademi Manajemen Informatika dan Komputer “BSI Pontianak”.

1.3. Metode Penelitian

1.3.1. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penulisan laporan Tugas Akhir ini, penulis juga menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut :

1. Teknik Observasi

Teknik observasi adalah suatu teknik yang digunakan oleh peneliti dengan cara pengamatan langsung ke lapangan untuk melihat kegiatan yang di hasil perusahaan yang berhubungan dengan masalah yang diambil agar dapat memperoleh keterangan dan data secara lengkap. Metode observasi ini di lakukan ke CV. Makmur Multi Bangunan Pontianak yang beralamat di jalan Sambas Timur Perumnas IV Pontianak dengan mengamati prosedur pembelian dan penjualan yang berjalan serta berkas pencatatan yang digunakan pada CV. Makmur Multi Bangunan Pontianak pada proses pembelian dan penjualan tersebut.

2. Wawancara

Wawancara adalah proses memperoleh tujuan penelitian dengan cara tanya jawab penanya atau pewawancara dengan narasumber. Penulis melakukan wawancara secara langsung kepada wakil direktur dari perusahaan CV. Makmur Multi Bangunan Pontianak untuk mengetahui masalah yang terjadi di perusahaan.

3. Studi Pustaka

Metode studi pustaka dilakukan dengan wawancara pada perusahaan dan mencari informasi dan mengumpulkan beberapa referensi yang bersumber dari buku, referensi internet, dan referensi lainnya yang berhubungan dengan objek penelitian.

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 berurutan dimulai dari analisis, desain, pengkodean, pengujian dan tahap pendukung (*support*) dalam Rosa.A.S dan M. Shalahuddin (2013:28) pengembangan perangkat lunak model *water fall* dalam penulisan ini menggunakan beberapa metode :

1. Analisa kebutuhan perangkat lunak

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

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 pengodean. Tahap ini mentranslasi kebutuhan perangkat lunak dari tahap analisis kebutuhan kerepresentasi desain agar dapat di implementasikan menjadi program pada tahap selanjutnya. Desain tahap perangkat lunak yang dihasilkan pada tahap ini juga perlu didokumentasikan.

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 secara dari segi logika dan fungsional dan memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (*error*) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan.

5. Pendukung (*Support*) atau pemeliharaan (*maintenance*)

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

Didalam penulisan laporan ini, penulis membahas tentang Aplikasi Pembelian dan Penjualan Bahan Bangunan pada CV. Makmur Multi Bangunan Pontianak. Maka pembahasan pada ruang lingkup meliputi pengolahan data barang, data perkiraan, transaksi penjualan, transaksi pembelian, data *supplier*, dan data *customer*. Keluaran yang dihasilkan dalam aplikasi ini adalah struk penjualan, laporan penjualan, laporan pembelian, laporan piutang usaha dan laporan data barang pada CV. Makmur Multi Bangunan Pontianak. Dalam aplikasi pembelian dan penjualan bahan bangunan, penulis menggunakan *Microsoft Visual Basic* sebagai aplikasi pemrograman, *MySQL* sebagai *database*,

WampServer sebagai *server* yang mengolah data pada *database* di *MySQL*, dan *crystal Report 1.0* sebagai *software* pendukung untuk menghasilkan keluaran.