

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Usaha *Furniture* merupakan salah satu aspek yang berpengaruh dalam perkembangan di Indonesia, Karena konsumsi *furniture* di negara Indonesia sendiri sangat besar dan telah menjadi kebutuhan penting yang diperlukan untuk memberikan desain *interior* yang baik bagi rumah serta dapat memuaskan bagi si konsumen tersebut. Maka dari itu banyak para pengusaha berlomba-lomba mendirikan toko *furniture* guna mendapatkan keuntungan yang akan diperoleh.

Dan pada dunia perdagangan, kekuatan informasi sangatlah dibutuhkan, untuk mengetahui informasi mengenai harga jual dan harga pokok penjualan dalam sistem informasi penjualan karena keakuratan informasi-informasi tersebut mempengaruhi hubungan perusahaan terhadap konsumen serta sistem penjualan pada perusahaan itu sendiri. Kemampuan mengolah data dan menggunakan informasi secara efektif merupakan hal yang sangat penting bagi suatu perusahaan.

Toko Cahaya Makmur adalah suatu perusahaan yang bergerak pada bidang penjualan seperti barang-barang *furniture*. Toko ini masih menggunakan pencatatan data dan transaksi secara manual, belum menggunakan sistem terkomputerisasi. Hal ini menjadi permasalahan karena sistem yang saat ini berjalan sering mengalami kesulitan dalam mencari data atau dokumen lainnya.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka penulis tertarik untuk menyusun Tugas Akhir dengan judul **“Rancang Bangun Sistem Informasi Akutansi Penjualan Pada Toko Furniture Cahaya Makmur Bayah”**.

## **1.2. Maksud dan Tujuan**

Adapun maksud dan tujuan penulisan dalam penyusunan TA ini adalah sebagai berikut :

1. Memudahkan toko agar rapih dan tersusun dalam hal menyimpan data-data toko.
2. Membuat Toko Cahaya Makmur Berkembang dalam hal Jaman degan menggunakan sistem terkomputerisasi.
3. Memberikan kemudahan dalam pengolahandata transaksi serta pembuatan laporan pada toko Cahaya Makmur.

Sedangkan tujuan penulisan Tugas Akhir ini adalah sebagai syarat kelulusan Program Diploma Tiga (DIII) program studi Sistem Informasi Akuntansi di Universitas Bina Sarana Informatika (UBSI).

## **1.3. Metode Penelitian**

Metode penelitian merupakan cara untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu.

### **1.3.1. Metode Pengumpulan Data**

Dalam penulisan ini untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan, penulis menggunakan beberapa data dan sumber data yang akan membantu penulis dalam proses penyusunan Tugas Akhir ini, yaitu:

1. Observasi(*Observation*)

Observasi ini dilakukan untuk mengetahui proses penjualan apa saja yang dilakukan oleh toko cahaya makmur dan menyimpulkan masalah yang terjadi pada toko tersebut lalu serta memberikan usulan yang terbaik agar Toko Cahaya Makmur dapat berkembang lebih baik lagi.

## 2. Wawancara (*Interview*)

Dalam metode ini penulis melakukan pengumpulan data dengan cara melakukan tanya jawab secara langsung kepada pak Dani selaku anak dari pemilik Toko Cahaya Makmur dan staff yang berhubungan dengan sistem penjualan yang ada di Toko Cahaya Makmur.

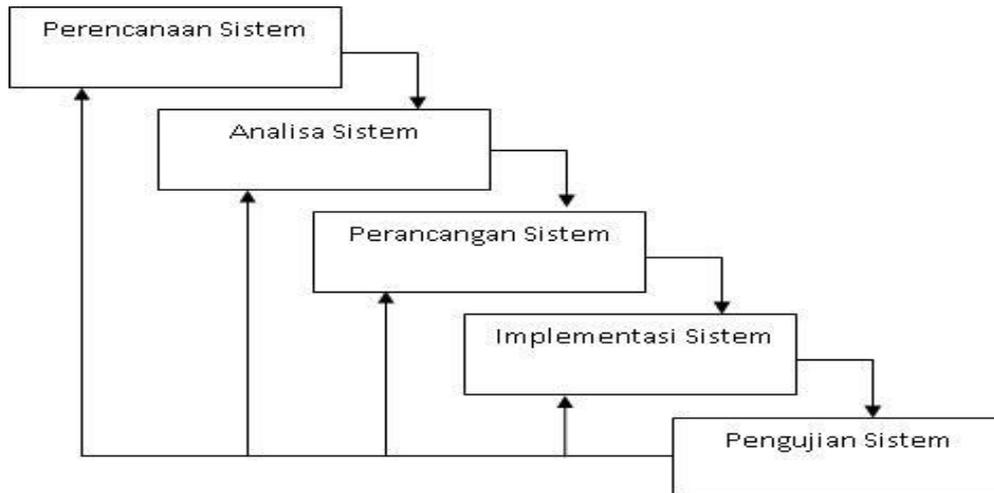
## 3. Studi Pustaka (*Library Research*)

Studi kepustakaan dilaksanakan dengan tujuan memperoleh informasi dan data secara teori melalui buku-buku dan bahan tertulis seperti jurnal yang ada relevansinya dengan tema Tugas Akhir guna memperoleh landasan teori dalam mengolah data dan menarik kesimpulan.

### 1.3.2. Metode Pengembangan *Software*

Pengembangan aplikasi sistem penjualan ini akan menggunakan metode sekuensial linier (*waterfall*).

Menurut Sukanto dan M.Shalahuddin dalam(Sagita : 2016), menyimpulkan bahwa: Model SDLC air terjun (*waterfall*) sering juga disebut model sekuensial linear (*sequential linear*) atau alur hidup klasik (*classic life cycle*). Model air terjun menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisis, desain, pengodean, pengujian, dan tahap pendukung (*support*).



Sumber: Sukamto dan M. Shalahuddin dalam (Sagita : 2016).

**Gambar 1.1**  
**Model Air Terjun Linear (Waterfall)**

Dan dalam tahap ini juga mengemukakan tentang metode *Waterfall*, menurut (Sukamto dan Shalahuddin :2016) terbagi menjadi lima tahapan, yaitu sebagai berikut:

1. Analisa Kebutuhan *Software*

Analisis 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 didokumentasikan.

Kami menganalisis semua kebutuhan termasuk dokumen dan *interface* yang diperlukan oleh *user* guna menentukan solusi *software* yang akan digunakan sebagai proses komputerisasi sistem.

2. Desain

Desain perangkat lunak adalah proses multistep yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antarmuka dan prosedur pengkodean. Tahap ini mentranslasi kebutuhan perangkat lunak dari tahap analisis kebutuhan ke representasi desain agar dapat diimplementasikan menjadi program pada tahap selanjutnya. Desain perangkat lunak yang dihasilkan pada tahap ini juga perlu didokumentasikan.

Desain yang kami buat mendefinisikan kebutuhan sistem yang terkait dengan pengembangan aplikasi rancangan database, *software architecture* dan *user interface* lalu memenuhi kebutuhan perangkat lunak dari tahap analisis kebutuhan ke perangkat desain agar dapat ditampilkan menjadi program. Program yang digunakan penulis dalam Tugas Akhir ini antara lain menggunakan css, html, Php, MySQL, java script, dan data base.

### 3. Pengkodean (*Code Generation*)

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

Kami Menentukan bahasa pemrograman yang digunakan adalah di Java dan PHP my admin. Lalu menentukan sendiri apakah program yang dibuat termasuk pemrograman terstruktur atau berbasis object dan dapat didokumentasikan secara otomatis.

### 4. Pengujian (*Testing*)

Pengujian fokus pada perangkat lunak dari segi logis dan fungsional untuk memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (*error*) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan.

Kami Mendeskripsikan proses pengujian yang akan dilakukan dengan menggunakan *blackbox testing*.

#### 5. *Support*

Tidak menutup kemungkinan sebuah perangkat lunak mengalami perubahan ketika sudah dikirim ke user. Perubahan bisa terjadi karena adanya kesalahan yang muncul dan tidak terdeteksi saat pengujian atau perangkat lunak yang harus beradaptasi dengan lingkungan baru. Tahap pendukung atau pemeliharaan dapat mengulangi proses pengembangan mulai dari analisis spesifikasi untuk perubahan perangkat lunak yang sudah ada, tetapi tidak untuk membuat perangkat lunak yang baru. Dan Kami mendefinisikan upaya-upaya pengembangan terhadap sistem yang sedang dibuat dalam menghadapi mengantisipasi perkembangan maupun perubahan sistem bersangkutan terkait dengan *hardware* dan *software* yang akan digunakan.

#### 1.4. **Ruang Lingkup**

Untuk lebih memusatkan permasalahan yang ada dan agar tidak menyimpang dari pokok permasalahan. Maka penulis membuat batasan permasalahan yaitu mengenai alur atau proses kerjanya penjualan secara tunai pada Toko Cahaya Makmur. Beberapa aktifitas tahapan penjualan pada Toko ini diantaranya yaitu dari proses penjualan, proses pembayaran, proses pengiriman, dan proses pembuatan laporan penjualan selama periode sebulan dan diserahkan kepada pemilik Toko Cahaya Makmur yaitu Ibu Poppi.

