

# BAB 1

## PENDAHULUAN

---

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi di zaman sekarang dimulai dengan hal yang sederhana pada keseharian manusia untuk memenuhi rasa kepuasan sebagai makhluk sosial atau makhluk individu. Dari zaman ke zaman kemajuan teknologi berkembang dengan pesat mulai dari ranah teknologi informasi, teknologi ekonomi, dan teknologi industri. Perkembangan ini membawa pengaruh besar dalam kehidupan masyarakat, serta setiap manusia terdorong untuk memakai adanya perkembangan teknologi tersebut.[1] Hal ini bisa banyak sekali dimanfaatkan untuk keperluan ekonomi contohnya dalam usaha dagang.

Toko Alat Musik Nada, Bandung merupakan usaha dagang yang menjual alat-alat musik dan alat pendukungnya. Toko alat musik ini berlokasi di Jl. Naripan No.111, Kb. Pisang, Kec. Sumur Bandung Kota Bandung, Jawa Barat. Proses bisnis keseluruhan yang terjadi di Toko Alat Musik Nada masih ada pengelolaannya secara manual, sehingga timbul permasalahan yang dapat merugikan toko. Dalam artian manual itu sendiri contohnya pencatatan transaksi penjualan masih dicatat dan perhitungannya secara manual.

Pencatatan laporan penjualan yang nantinya juga berkaitan dengan transaksi juga akan berpengaruh untuk catatan laporan keuangan. Jadi untuk siklus-siklus terkait penjualan yang ada di Toko Alat Musik Nada bisa dibuat lebih efektif dan tidak memakan waktu dan bisa berjalan dengan signifikan. Perencanaan untuk pengembangan sistem pencatatan dan transaksi harus dibuat dengan tertata dan ada *recordnya*. Salah satunya untuk mencerminkan proses penjualan secara keseluruhan adalah memulai pembuatan aplikasi berbasis web.

Permasalahan yang harus diatasi Toko Alat Musik Nada, hal yang terpenting perlu dilakukannya dengan pengimplementasian sistem berbasis web yang dapat memproses pencatatan dan transaksi secara cepat. Transaksi yang bekerja dengan

perangkat lunak yang digunakan seperti akses web dapat mempermudah proses transaksi. Sistem transaksi berbasis web juga dapat menghasilkan laporan penjualan secara otomatis yang langsung tersambung dengan sistem akuntansi, sehingga meminimalisasi potensi kesalahan toko dan meningkatkan akurasi data. Penerapan aplikasi berbasis web tidak hanya mempercepat proses transaksi, tetapi juga mendapatkan laporan keuangan yang lebih transparan.

Pemanfaatan aplikasi berbasis web dalam manajemen keuangan juga memiliki dampak baik untuk menjaga kelancaran operasional toko. Penggunaan *software* ini juga dapat memudahkan admin yang untuk mengecek produk yang akan dijual. Aplikasi Toko Alat Musik Nada juga memungkinkan untuk memeriksa perencanaan data penjualan. Dengan demikian, penerapan aplikasi dalam manajemen penjualan akan menghadirkan dampak positif yang besar terhadap kinerja dan perkembangan Toko Alat Musik Nada di masa depan.

## 1.2 Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang yang sudah disebutkan di atas, sehingga rumusan masalah yang diteliti sebagai berikut.

- a) Bagaimana membuat sebuah aplikasi yang melakukan transaksi penjualan secara *online*?
- b) Bagaimana membuat sebuah aplikasi untuk mencatat dan mengelola penjualan?
- c) Bagaimana membuat sebuah aplikasi untuk menghasilkan catatan transaksi penjualan, jurnal umum dan buku besar?

## 1.3 Tujuan

Tujuan metode penelitian untuk pengelolaan proses bisnis sebagai berikut.

- a) Membuat aplikasi yang mampu menangani transaksi penjualan secara *online*.
- b) Membuat aplikasi untuk mencatat dan mengelola penjualan.
- c) Membuat aplikasi untuk menghasilkan catatan transaksi penjualan, jurnal umum dan buku besar.

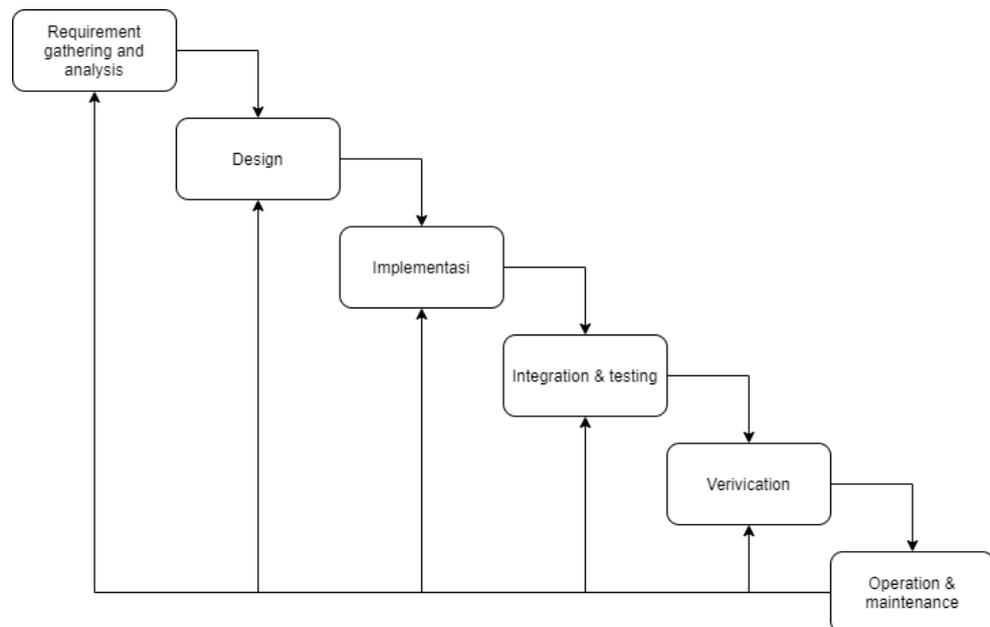
## 1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah penelitian ini berisi:

- a) Menggunakan metode pencatatan secara periodik.
- b) Buku besar yang digunakan adalah bentuk skontro.
- c) Aplikasi memakai Bahasa pemrograman web *PHP*, *Framework Laravel*, *Web Server XAMPP*, dan *Database MySQL*.
- d) Aplikasi menangani penjualan non tunai.
- e) Aplikasi tidak menangani pembelian, stok barang ditentukan oleh admin.

## 1.5 Metode Pengerjaan

Metode pengerjaan yang dibuatkan untuk proyek akhir ini menggunakan metode *System Development Life Cycle (SDLC)* dengan model *waterfall*. Metode *waterfall* adalah suatu proses pengembangan perangkat lunak berurutan di mana kemajuan teknologi akan terlihat seperti air terjun yang terus mengalir ke bawah melalui fase-fase perencanaan, pemodelan, implementasi, dan perencanaan. Metode ini tersusun dari tahap satu ke tahap selanjutnya dengan konkret dan meminimalisasi kesalahan dalam suatu proses perancangan sistem.



**Gambar 1-1 Metode *waterfall***

a) *Requirement gathering and analysis*

Proses kebutuhan dilakukan dengan ekspansi perangkat lunak yang melangsungkan wawancara kepada pengguna agar dapat memahami perangkat lunak yang diharapkan untuk membantu pengguna.

b) *Design*

Dalam tahap desain dilakukan adaptasi hasil dari analisis sebelumnya dalam bentuk desain, yaitu memulai identifikasi proses bisnis menggunakan *Business Process Modeling Notation (BPMN)* lalu pemaparan aplikasi ini menggunakan *Use Case Diagram, Activity Diagram, Sequence Diagram, Class Diagram, dan Entity Relationship Diagram*.

c) *Implementasi*

Setelah selesai dari tahap analisis dan desain, tahap selanjutnya tahap implementasi yang akan membuat kode program dalam Bahasa pemrograman yaitu PHP, HTML, CSS, *Framework Laravel* juga MySQL yang ditetapkan untuk perancangan *database*.

d) *Integration and testing*

*Integration and testing* adalah satu tahap pemeriksaan aplikasi apakah terjadi dalam desain maupun kode program juga memastikan semua fungsi pada aplikasi berjalan dengan lancar dengan menggunakan *Black Box Testing*.

e) *Verification*

Dalam tahapan verifikasi pengguna sendiri yang akan langsung memastikan pengujian dalam sistem, apakah sistem akan diuji sudah sesuai dengan persetujuan ataupun belum sesuai.

f) *Operation and maintenance*

Tahapan terakhir dari metode *waterfall*. Sistem yang berjalan telah diselesaikan akan diberlakukan pemeliharaan untuk membenahi kesalahan yang tidak ditemukan pada langkah sebelumnya.

## 1.6 Jadwal Pengerjaan

Jadwal Pengerjaan Proyek Akhir.

**Tabel 1-1 Jadwal Pengerjaan**

Deskripsi	2023			2024												2025
	O K T	N O V	D E S	J A N	F E B	M A R	A P R	M E I	J U N	J U L	A G U S	S E P	O K T	N O V	D E S	J A N
Analisis																
Desain																
<i>Coding</i>																
Pengujian																