# BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini akan dijelaskan perencanaan pembuatan program Point of Sales Kerja Praktek dari UD Bintang Jaya dengan pendekatan dari berbagai sudut pandang, diantaranya adalah latar belakang, tujuan, batasan sistem, aplikasi dan hardware yang digunakan, metodologi, serta sistematika program.

## 1.1 Latar Belakang

Toko Bangunan Bintang Jaya adalah toko bangunan yang terletak di Jalan Gatot Subroto Barat No.411, Denpasar, Bali. Toko Bangunan Bintang Jaya menyediakan bahan baku untuk pembuatan bangunan, perkakas, dan kelengkapan pembangunan. Pemilik toko membutuhkan software ini untuk memudahkan pemilik toko mencatat penjualan, menulis laporan, manajemen barang, hingga pengiriman barang.

Point of Sales (POS) adalah sistem terkomputerisasi yang memanfaatkan kombinasi dari perangkat lunak dan perangkat keras untuk melakukan berbagai fungsi selain hanya merekam penjualan. Pada kesempatan kali ini, Toko Bangunan Bintang Jaya menugaskan untuk membuat software Point of Sales untuk memudahkan menghitung dan mencatat transaksi yang terjadi dan dapat mencatat stok barang-barang di gudang yang dimiliki. Dengan dibuatnya software Point of Sales tersebut diharapkan dapat memudahkan pemilik Toko Bangunan Bintang Jaya.

## 1.2 Tujuan

Dalam melakukan atau membuat sesuatu pasti memiliki suatu tujuan tertentu. Begitu juga dalam pembuatan program ini. Berikut adalah tujuan dibuatnya program Point of Sales UD Bintang Jaya.

* Mempermudah pemilik untuk melakukan transaksi,
* Mempermudah pemilik untuk melakukan pengecekan stok barang-barang yang dimiliki
* Mempermudah pemilik untuk melakukan pembayaran hutang ke supplier
* Membuatkan laporan-laporan toko untuk pemilik toko untuk memudahkan pengumpulan informasi

## 1.3 Ruang Lingkup

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), ruang lingkup berarti luas subjek yang tercakup[[1]](#footnote-1). Maka dari itu, subbab ini akan menjelaskan tentang batasan-batasan yang akan digunakan dalam pembuatan Point of Sales ini. Terdapat beberapa ruang lingkup yang akan dibahas pada subbab ini, dimana ruang lingkup tersebut akan dibagi menjadi beberapa bagian. Beberapa bagian yang akan dibahas adalah *role* user yang disediakan oleh sistem, fitur-fitur yang akan dibuat, beserta laporan dan batasan dari Point of Sales ini.

### 1.3.1 Role Akuntan

*Role* Akuntan adalah salah satu bagian dari ruang lingkup yang akan dibahas. Pada bagian ini, akan dibahas *privilege* yang dimiliki oleh Akuntan yang terdaftar dalam sistem. Berikut adalah *role* Akuntan yang ada dari fitur – fitur yang tersedia di aplikasi ini:

● Akuntan

* Dapat melakukan *login*
* Dapat melihat peringatan stok yang akan segera habis
* Dapat melakukan Transaksi barang
* Dapat melihat Katalog Barang
* Dapat melakukan melihat, menambah, mengubah, dan menghapus barang
* Dapat melihat Transaksi
* Dapat melihat beberapa *report*, antara lain :
* *Report* Penjualan. Report ini menampilkan data penjualan pada hari atau bulan tertentu
* *Report* Barang Paling Laku. *Report* ini menampilkan barang yang paling laku pada bulan tertentu
* *Report* Pembelian per Supplier. *Report* ini menampilkan daftar pembelian barang per supplier pada tanggal tertentu
* *Report* Surat Jalan. *Report* ini menampilkan data yang diperlukan untuk mengirimkan barang.
* Dapat melakukan melihat, menambah, mengubah, dan menghapus Kategori
* Dapat melakukan melihat, dan mengubah *password* User
* Dapat melakukan melihat, menambah, mengubah, dan menghapus Gudang

● Kasir

* Dapat melakukan *login*
* Dapat melakukan Transaksi barang
* Dapat melihat Transaksi
* Dapat melihat beberapa *report*, antara lain :
* *Report* Penjualan. *Report* ini menampilkan data penjualan pada hari atau bulan tertentu
* *Report* Surat Jalan. *Report* ini berguna untuk menampilkan surat jalan barang yang ingin dikirimkan kepada customer.

## 1.4 Software dan Hardware yang Digunakan

Bagian ini akan menjelaskan *software* dan *hardware* yang akan digunakan dalam pembuatan program Point of Sales UD Bintang Jaya. Pada program Point of Sales ini, akan digunakan dua jenis *software*. Kedua *software* yang akan digunakan tersebut adalah *C#,* dan *Oracle DATABASE*. Berikut merupakan penjelasan singkat mengenai kedua *software* tersebut:

● C# atau C Sharp

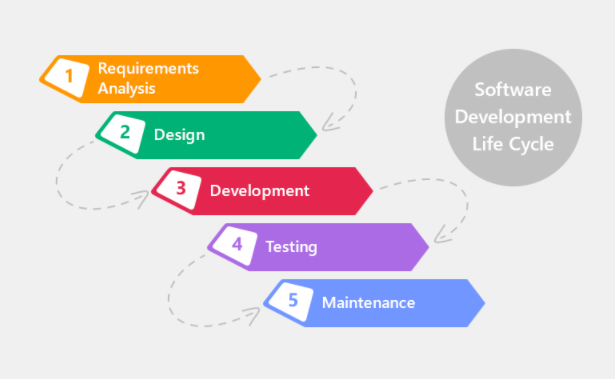
C# merupakan sebuah [bahasa pemrograman](https://id.wikipedia.org/wiki/Bahasa_pemrograman) yang [berorientasi objek](https://id.wikipedia.org/wiki/Pemrograman_Berorientasi_Objek) yang dikembangkan oleh [Microsoft](https://id.wikipedia.org/wiki/Microsoft) sebagai bagian dari inisiatif kerangka [.NET Framework](https://id.wikipedia.org/wiki/Microsoft_.NET). Bahasa pemrograman ini dibuat berbasiskan bahasa [C++](https://id.wikipedia.org/wiki/C%2B%2B) yang telah dipengaruhi oleh aspek-aspek ataupun fitur bahasa yang terdapat pada bahasa-bahasa pemrograman lainnya seperti [Java](https://id.wikipedia.org/wiki/Java), [Delphi](https://id.wikipedia.org/wiki/Delphi), [Visual Basic](https://id.wikipedia.org/wiki/Visual_Basic), dan lain-lain) dengan beberapa penyederhanaan.

● Oracle DATABASE

Basis data Oracle adalah [basis data](https://id.wikipedia.org/wiki/Basis_data) relasional yang terdiri dari kumpulan data dalam suatu sistem manajemen basis data [RDBMS](https://id.wikipedia.org/wiki/RDBMS) atau sering disebut dengan Relation *database management system* buatan dari Oracle Corporation. Oracle *database* ini sering digunakan untuk membangun sebuah sistem yang berskala besar, seperti yang ada pada sistem perbankan.

## 1.5 Metodologi

Untuk membuat program ini, kami menggunakan metodologi waterfall, yang dimana metodologi waterfall ini dipakai karena sesuai dengan proses dari program ini. Metodologi waterfall memiliki 5 proses yaitu requirements analysis, system and software design, implement and unit testing (development), integration and system testing, dan operation and maintenance. Berikut gambar dan penjelasan dari setiap tahapannya :

****

**Gambar 1.1**

**Metodologi Waterfall**

1. Requirement Analysis :

Pengembang atau Developer harus mengetahui dan memahami kebutuhan pengguna terhadap software yang akan dibuat, untuk mengetahui dan memahami informasi ini dapat melakukan beberapa cara yaitu, Diskusi, Observasi, Survei, Wawancara, Kuesioner, dll. Pada bagian ini kami melakukan diskusi, wawancara , dan observasi bersama pemilik toko, kami melakukan wawancara tersebut melalui telepon WhatsApp untuk mengetahui kebutuhan dan keinginan pemilik toko untuk software yang akan dibuat.

1. System and Software Design :

Setelah mendapatkan informasi Requirement Analysis akan diimplementasikan di System and software Design untuk mendapatkan gambaran mengenai tampilan software. dan kami telah bertanya kepada pemilik apakah User Interface nya mudah dipahami atau tidak.

1. Implementation and Unit Testing (Development) :

Tahap implementation and unit testing merupakan tahap pemrograman. Setelah melakukan pembuatan User Interface dan disetujui oleh pemilik toko, setelah itu kita akan membuatkan software ini dan melakukan pengujian dan pemeriksaan terhadap fungsionalitas modul, apakah sudah memenuhi kriteria yang diinginkan atau belum.

1. Integration and System Testing :

Tahap ini akan dilakukan penggabungan semua modul yang telah dibuat sebelumnya, dan akan dilakukan pengujian sistem secara keseluruhan untuk mengetahui apakah sistem berjalan dengan baik. Jika tidak berjalan dengan lancar maka kita akan membenarkan sistem yang salah.

1. Operation and Maintenance :

Software yang sudah jadi dioperasikan oleh pemilik toko dan kita melakukan pemeliharan jika terjadi error atau sesuatu Proses pemeliharaan meliputi perbaikan kesalahan, dan peningkatan dan penyesuaian sistem sesuai dengan kebutuhan.

## 1.6 Sistematika Pembahasan

Pada sistematika pembahasan ini akan dijelaskan secara garis besar tentang isi-isi dari setiap bab. Terdapat beberapa bagian yang akan dibahas pada sub-bab ini. Beberapa bagian tersebut adalah pendahuluan, analisa sistem, desain sistem, implementasi, user manual, dan penutup. Berikut adalah penjelasan setiap bagian tersebut secara garis besar.

* BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dijelaskan program apa yang akan dibuat dan tujuan dari pembuatan program. Selain itu, juga akan dijelaskan batasan sistem yang ada, yaitu detail-detail batasan apa saja yang terdapat pada program yang akan dibuat. Pada bagian akhir bab ini akan disertakan sistematika pembahasan yaitu berisi garis besar dari setiap bab yang terdapat pada buku proyek ini.

* BAB II : ANALISA SISTEM

Pada bab ini akan dibahas secara lengkap mengenai deskripsi dari Program Point of Sales dari UD Bintang Jaya.

* BAB III : DESAIN SISTEM

Bab ini akan berisikan uraian dari desain arsitektur dan juga desain database.

* BAB IV : IMPLEMENTASI

Bab ini akan berisikan uraian dari potongan bagian dari program yang ada, seperti code yang digunakan untuk membuat Program Point of Sales dari UD Bintang Jaya.

* BAB V : USER MANUAL

Bab ini akan berisikan uraian dari penjelasan atau langkah - langkah cara penggunaan dari Program Point of Sales dari UD Bintang Jaya.

* BAB VI : PENUTUP

Bab ini akan berisikan penutup, kesimpulan, dan juga saran.

1. https://kbbi.lektur.id/ruang-lingkup [↑](#footnote-ref-1)