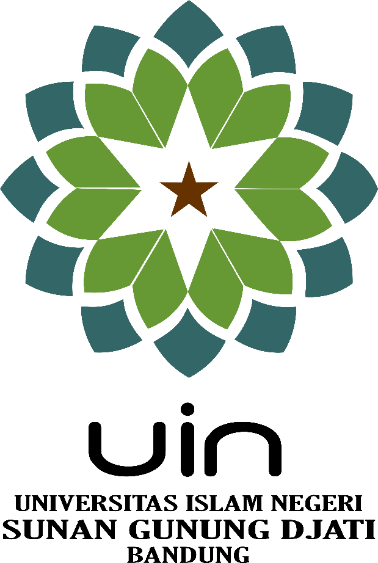
**APLIKASI PENJUALAN BARANG KREDIT DAN TUNAI**

**(STUDI KASUS:TOKO KUNINGAN MAKMUR)**

**Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Tugas Perkuliahan Rekayasa Perangkat Lunak**

**Dosen Pengampu : Wisnu Uriawan, M.Kom**



**Disusun oleh :**

**Muhamad Farid Padilah**

**1157050094**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA**

**FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN GUNUNG DJATI**

**BANDUNG**

**2017 / 1438 H**

**APLIKASI PENJUALAN BARANG KREDIT DAN TUNAI**

**(STUDI KASUS:TOKO KUNINGAN MAKMUR)**

**A. Latar Belakang**

Saat ini, perkembangan teknologi semakin meningkat seperti teknologi informasi dan komunikasi. Banyak yang memanfaatkan suatu sistem aplikasi usaha bisnis sebagai suatu alat bantu dalam mencetak atau mencatat setiap transaksi penjualan maupun pembelian. banyak terobosan yang di lakukan untuk mempermudah pengolahan data suatu produk, diantaranya transaksi yang dilakukan pada suatu penjualan baik secara tunai maupun kredit,manfaaat dari penjualan hkredit salahsatunya yaitu untuk menjangkau kalangan menengah ke bawah, dan jenis penjualan seperti ini juga dapat memberikan keuntungan kepada pembeli, diantaranya pembeli merasa di untungkan karena tidak terlalu di beratkan pada suatu pembayaran produk yang dibeli.

Salahsatu toko yang bergerak pada jenis penjualan barang secara tunai dan kredit yaitu toko kuningan makmur, toko kuningan makmur menjual produk seperti barang pecah belah dan peralatan rumah tangga,karena dalam skala penjualan yang besar,maka toko kuningan makmur ini kesulitan dalam mengatur dan mengolah data tokonya, Toko kuningan makmur ini membutuhkan suatu alat untuk membantu dalam pengolahan data seperti data pelanggan,data barang, data tagihan dan data pembayaran.

**B. Rumusan Masalah**

permasalahan yang dapat dirumuskan diantaranya:

1. Bagaimana merancang Aplikasi pengolahan data pada Toko?

2. Bagaimana melakukan implementasi aplikasi kredit barang dan penjualan barang?

**C. Batasan Masalah**

Ruang lingkup aplikasi ini pada pembuatan aplikasi kredit Barang dan penjualan barang untuk mengelola transaksi keluar masuk persediaan barang, kredit barang dalam jangka waktu tertentu, memesan barang yang tidak tersedia, transaksi penjualan barang.

**D. Tujuan**

beberapa Tujuan dari Pembuatan Aplikasi ini yaitu :

1. Untuk mengatur data produk.

2. Mempermudah dalam transaksi dengan pembeli.

3. Mempermudah mengetahui stok barang yang tersedia.

4. Dapat memesan barang yang di inginkan.

5. Mempermudah manage kredit suatu barang

1. **Metoda Pengembangan Perangkat Lunak**
2. Model Perangkat Lunak

Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah Model *Waterfall* :

1. *ANALISIS*
2. IMPLEMENTASION
3. MAINTENANCE
4. *DESIGN*
5. *PROGRAMMING*
6. *TESTING*

2. analisis data

Analisis data adalah pendeskripsian data yang akan diteliti untuk mendapatkan pengetahuan ilmiah yang didapatkan untuk pengembangan program yang akan dibuat.

3. Design

Desain data dimaksudkan untuk membuat tampilan program yang akan dibuat dengan berdasarkan analisis data yang sudah teliti. Agar terdapat kesesuaian antara program yang dibutuhkan dengan kebutuhan data yang diperlukan .

4. Coding

Pembuatan *source code*, algoritma, database, dalam pembuatan program ini dilakukan dalam bab coding. Setiap pembuatan *source code* akan dilakukan pemecahan masalah yang harus dilakukan agar program lebih efisien untuk digunakan.

5. Testing

Dalam tahap ini dilakukan pengetesan program yang dibuat, baik berupa desain atau *source code* agar program yang dibuat dapat memecahkan masalah yang ada dalam pembuatan program ini.

6. Pemeliharaan

Program yang sudah dibuat akan mengalami perubahan dan perawatan, karena kemungkinan ditemukan kesalahan atau kekurangan dalam pembuatan program ini ditemukan ketika program sudah berada di tangan pengguna.

**P. Penjadwalan**

Pengerjaan akan dilakukan selama 1 semester selama mata kuliah Rekayasa Perangkat Lunak.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Penjadwalan Kegiatan | Bulan ke-1  (Februari) | | | | Bulan ke-2  (Maret) | | | | Bulan ke-3  (April) | | | | Bulan ke-4  (Mei) | | | |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 |
| Requirments |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Analisis |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Design |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Coding |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Testing |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Maintenance |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

**H. Sistematika Penulisan**

Laporan penelitian ini disusun dalam 8 bab. Masing-masing bab menguraikan permasalahan sebagai berikut :

BAB I. Pendahuluan

Pada bab ini menguraikan latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika pembahasan.

BAB II. Landasan Teori

Bab ini menjelaskan teori-teori tentang penelitian dan pembuatan.

BAB III. Analisis

Bab ini menjabarkan tentang Deskripi Sistem, Kebutuhan Data, dan Kebutuhan Proses..

BAB IV. Desain

Bab ini menjelaskan tentang cara dan proses pembuatan tampilan dan susunan dari program.

BAB V. Coding

Membahas tentang bahasa pemrograman yang dipakai, susunan program dan urutan pembuatan program

BAB VI. Testing

Membahas tentang pengujian oleh sendiri sebelum diserahkan kepada dosen untuk menghindari kesalahan-kesalahan.

Bab VII. Maintenance (Pemeliharaan)

Membahas bagaimana cara penggunaan dan pemeliharaan software oleh user atau pengguna, sehingga software tetap bisa digunakan secara optimal.

Bab VIII. Penutup

Bab terakhir yang membahas kesimpulan penelitian dan kritik dan saran dari penuli

**I . Daftar Pustaka**

E. Winarno, A. Zaki, SmitDev Community. *Membuat program dengan java*. PT Elex Media Komputindo, Jakarta, 2011

Nugroho Adi.(2008).*Algoritma Dan Struktur Data Dalam Bahasa Java*.Yogyakarta:ANDI.

Munir Rinaldi.(2011).*Algoritma Dan Pemrograman.*Bandung:INFORMATIKA.