

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Toko Agung Jaya merupakan usaha yang bergerak dalam bidang penjualan buku, alat-alat sekolah dan perlengkapan rumah tangga. Toko Agung Jaya melayani penjualan dalam jumlah eceran maupun grosir. Sistem pembayaran yang digunakan adalah pembayaran secara tunai. Pembayaran tunai digunakan bagi pelanggan yang membeli barang dalam jumlah sedikit maupun banyak.

Dalam melayani penjualan, Toko Agung Jaya mengalami kendala seperti menghitung total bayar yang masih menggunakan kalkulator sehingga sering terjadi kesalahan perhitungan total bayar 10 sampai dengan 20 transaksi dalam 1 minggu ditambah lagi proses penghitungan total bayar juga membutuhkan waktu yang cukup lama, dan pelanggan terkadang mengalami kesulitan untuk memilih merek barang yang akan dibeli, karena tidak adanya katalog barang yang dijual pada Toko Agung Jaya. Kendala lainnya pada pencatatan barang yang dijual masih bersifat manual, sehingga catatan dan nota penjualan sering terselip dan hilang. Setiap hari Toko Agung Jaya melayani transaksi penjualan 100 sampai dengan 300 transaksi setiap minggunya, sehingga terkadang stok barang tertentu habis tanpa diketahui pemilik. Laporan-laporan penjualan dan stok gudang selama ini masih dicek secara manual oleh pemilik, hal-hal tersebut menjadikan lamanya proses pelaporan. Apabila hal tersebut tidak diperbaiki akibatnya akan menurunkan keuntungan dari Toko Agung Jaya.

Dari uraian di atas, Toko Agung Jaya mengalami kesulitan dalam menangani Penjualan dan Re-stok pada gudang, sehingga diperlukan suatu aplikasi penjualan yang dapat membantu pihak Toko Agung Jaya tersebut. Sistem ini terdiri dari transaksi penjualan, penerimaan barang, pelaporan penjualan, katalog barang dan *reminder* stok barang. Dengan adanya sistem ini diharapkan proses penjualan pada Toko Agung Jaya dapat dilakukan dengan lebih mudah dan cepat, sehingga dapat membantu meningkatkan kualitas pelayanan penjualan kepada pelanggan. Selain itu, sistem ini diharapkan juga dapat memberikan laporan penjualan yang tepat dan akurat kepada pemilik toko.

## **1.2 Perumusan Masalah**

Sesuai dengan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah pada Tugas akhir ini yaitu bagaimana merancang dan membangun Aplikasi Penjualan pada Toko Agung Jaya.

## **1.3 Pembatasan Masalah**

Batasan masalah dalam rancang bangun aplikasi penjualan pada toko Agung Jaya ini adalah sebagai berikut:

1. Sistem ini meliputi penjualan tunai, penerimaan barang, dan *reminder* stok barang yang sudah habis.
2. Informasi yang dihasilkan berupa laporan penjualan (per periode waktu, per pelanggan, per produk), dan laporan persediaan barang.
3. Tidak membahas penjualan dengan Sistem Informasi Akuntansi.
4. Tidak membahas retur penjualan.

5. Penentuan harga jual ditentukan langsung oleh pembeli berdasarkan harga beli terbaru.

#### 1.4 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Barang pada Toko Agung Jaya.

#### 1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika yang digunakan dalam penyusunan laporan ini dibedakan dengan pembagian bab sebagai berikut:

Bab pertama menjelaskan gambaran umum penulisan yang berisi latar belakang masalah, inti dari permasalahan yang disebutkan pada perumusan masalah, pembatasan masalah yang menjelaskan tentang batasan-batasan dari aplikasi yang dibuat agar tidak menyimpang dari ketentuan yang ditetapkan. Tujuan dari tugas akhir adalah merancang dan membangun aplikasi, kemudian dilanjutkan dengan membuat keterangan mengenai sistematika penulisan penelitian.

Bab kedua menjelaskan tentang teori yang berkaitan dengan aplikasi penjualan kasir. Teori tersebut digunakan untuk menyelesaikan permasalahan dalam rancang bangun rancang bangun aplikasi penjualan pada Toko Agung Jaya.

Bab ketiga menjelaskan tentang pembahasan sistem dan perancangan sistem yang meliputi prosedur penelitian, identifikasi permasalahan, *document flow*, *system flow*, *context digram*, *data flow diagram*, *entity relationship*

*diagram, entity relationship diagram, struktur tabel, desain input dan output, rancangan pengujian dan evaluasi aplikasi terhadap fungsi aplikasi dan pengguna (end user) aplikasi.*

Bab keempat menjelaskan tentang implementasi dari analisis dan aplikasi yang dibuat secara keseluruhan beserta penjelasan dari rancangan *input* dan *output*. Adapun isi dari bab ini antara lain : Kebutuhan sistem *hardware*, kebutuhan sistem *software*, instalasi program, implementasi sistem, hasil evaluasi sistem mengenai uji coba aplikasi, analisa hasil uji coba sistem, uji coba kemudahan penggunaan aplikasi oleh *end user*.

Bab kelima menjelaskan tentang penutup yang berisi kesimpulan setelah program aplikasi selesai dibuat dan saran untuk proses pengembangan selanjutnya.

