

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi yang semakin meningkat dengan cepat seiring berjalannya waktu telah memberikan manfaatnya yang sangat luas dan tanpa disadari telah mempengaruhi kehidupan manusia sehari-hari. Teknologi

Informasi di berbagai bidang telah mengalami kemajuan yang sangat pesat, ditandai dengan adanya website, web, serta android. Web merupakan salah satu sumber daya internet yang banyak sekali kegunaannya antara lain sebagai media promosi, media interaksi, media bisnis serta media administrasi perkantoran dan sebuah perusahaan.

Pada zaman sekarang pengelolaan data yang dikerjakan secara manual sudah tidak lagi diperlukan. Mengingat kurang akuratnya data yang disajikan serta dalam hal pencarian data yang sulit maka dari berbagai aspek sudah tidak lagi menggunakan cara manual, khususnya pada bidang pengelolaan data pada perusahaan yang dilakukan oleh pihak Human Resource. Pada bidang pengelolaan data perusahaan sekarang ini pihak *Human Resource* lebih banyak menggunakan sistem informasi yang praktis akurat serta aman agar data maupun informasi dapat tersimpan secara terstruktur serta dapat membantu pihak Human resource dalam pengambilan keputusan.

Dengan memiliki sistem yang terintegrasi dengan baik maka data maupun informasi dapat diberikan dan diterima secara sistematis, sehingga suatu proses perolehan serta pengelolaan informasi dapat lebih baik.

PVC sendiri merupakan bahan dasar pipa air yang memiliki ketahanan yang kuat dan tidak mudah cepat rusak. Meskipun lebih dikenal sebagai material pipa air, bahan yang digunakan untuk plafon tentunya berbeda. Untuk struktur bangunan seperti plafon, jenis PVC yang digunakan merupakan bahan yang fleksibel.

Berdasarkan permasalahan di atas dan semakin berkembangnya teknologi maka akan dibuat suatu aplikasi sistem informasi Akuntansi pembelian dan penjualan PLAVON PVC (*POLY VINYL CHLORIDE*) berbasis android yang berisi tentang akuntansi pembelian dan penjualan tanpa harus datang ke tempat.

B. Rumusan Masalah

Dengan mengacu pada latar belakang yang sudah di jelaskan di atas maka disusunlah rumusan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah bagaimana merancang sebuah aplikasi Sistem Informasi Akuntansi Pembelian dan Penjualan agar dapat memudahkan pelanggan dan karyawan dalam melakukan pencatatan dan transaksi secara online?

1. Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Sistem pembayaran harus lunas tidak bisa membayar dengan mengansur.
2. Sistem penjualan yang sebelumnya secara manual perlu diubah ke sistem berbasis *mobile*.

3. Pelanggan tidak diperbolehkan untuk membatalkan pemesanannya dengan alasan apapun.

4. Penjualan melalui aplikasi berbasis android ini dapat dilakukan oleh pelanggan atau calon pembeli dan karyawan.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Membuat aplikasi yang dapat memudahkan pihak perusahaan dan pihak pelanggan dalam bertransaksi.

2. Membuat aplikasi untuk melakukan pemesanan dan melakukan pembayaran secara *online*.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat dalam pembuatan Sistem Informasi Penjualan Produk adalah sebagai berikut:

1. Bagi Pelanggan

a. Memberikan pilihan produk yang lebih banyak kepada pelanggan.

b. Produk yang terdigitalisasi, e-business memungkinkan pengiriman produk secara cepat dan realtime.

c. Dapat mempersingkat waktu dalam berbelanja.

d. Tidak perlu datang ke tempat.

2. Bagi Karyawan

a. Memudahkan proses bertransaksi.

b. Memantau setiap data pembelian dan penjualan secara online.

F. Sistematika Penulisan

Sistematika yang digunakan dalam penyusunan proposal ini:

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini akan diuraikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisikan beberapa teori-teori yang mendukung dalam pembahasan penyusunan tugas akhir ini serta bahasa pemrograman yang digunakan sehingga memudahkan penulis dalam menyelesaikan masalah.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini menjelaskan mengenai tahapan – tahapan yang dilalui dalam penyelesaian tugas akhir ini, yaitu tempat penelitian dan waktu penelitian, metode pengumpulan data, alat dan bahan penelitian, tahap penelitian, metode pengujian serta gambaran desain sistem yang akan dirancang atau dibuat.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini menjelaskan mengenai rancangan sistem yang telah dibuat, metode dan teknik pengujian.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam bab ini menjelaskan mengenai kesimpulan dan saran.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Dalam penelitian ini, mengacu pada penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan. Berikut beberapa hasil penelitian yang relevan atau berhubungan dengan penelitian yang dijadikan bahan telaah bagi penelitian yang akan dilakukan, antara lain :

1. Penelitian yang dilakukan oleh: Hasan (2023), Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah Parepare yang berjudul “Sistem Informasi Manajemen PT Calidad Coco Indonesia”. PT Candida Coco Indonesia adalah perusahaan yang bergerak di bidang pembuatan turunan kelapa yaitu mengolah kelapa segar menjadi kopra (kelapa kering), Tempurung kelapa menjadi arang tempurung kelapa dan selanjutnya mengolahnya menjadi briket. Pabrik berlokasi di Sidendreng Rappang, Sulawesi Selatan. Diatas lahan seluas 20.000 m² yang dapat mengolah hingga 300 ton kelapa menjadi kopra dan tempurungnya menjadi arang.

2. Penelitian yang dilakukan oleh: Nur Asyura (2018) Program Studi Teknik Informatika, Fakultas *Teknologi informasi*, yang berjudul “SISTEM PEMBELIAN DEPOSIT PULSA PADA HARNET CELL KOTA PAREPARE” *Deposit* Pulsa adalah *stock* jumlah saldo yang akan anda gunakan untuk melakukan transaksi pengisian pulsa, karena tanpa adanya *saldo deposit* maka anda tidak bisa bertransaksi pengisian pulsa atau menjual. Usaha dalam bidang penjualan pulsa

dan pembelian deposit merupakan salah satu peluang yang cukup menjanjikan keuntungan lumayan besar sehingga banyak provider yang menawarkan produk yang harga terjangkau seiring dengan makin ketatnya persaingan dalam dunia bisnis bagaimana cara kita membuat semua ini menjadi lebih mudah untuk mengirimkan deposit pulsa pada pelanggan sesuai yang dia inginkan dan tidak terjadi lagi kesalahan dalam pengiriman deposit pulsa. Disadari bahwa sistem yang berjalan masih memiliki banyak kekurangan sehingga saat proses pembelian deposit masih membutuhkan waktu yang cukup lama dan sering terjadinya kesalahan saat pengiriman. Untuk mengatasi hal tersebut penulis membuat suatu aplikasi sistem pembelian deposit pulsa berbasis sms.

Perbandingan dari penelitian sebelumnya adalah Dari penelitian Hasan (2023) Sistem informasi manajemen PT Calidad Coco Indonesia, Memiliki dua produk jualan kopra dan arang yang tentunya memiliki laporan pembelian dan penjualan, sama halnya dengan penelitian Nur Asyura (2018) Sistem Pembelian Deposit Pulsa Pada Harnet Cell Kota Parepare berfokus pada pembelian deposit pulsa tentunya memiliki laporan pembelian deposit pulsa, dan aplikasi yang ingin dirancang adalah sistem informasi akuntansi pembelian dan penjualan plavon PVC, yang nantinya aplikasi ini sangat membantu pembeli dan penjual dalam melakukan transaksi dan tentunya aplikasi ini memiliki laporan pembelian dan penjualan plavon.

Kesimpulan dari penelitian sebelumnya dan penelitian yang akan dibuat sama-sama aplikasi penjualan dan pembelian yang mempunyai laporan pembelian dan penjualan.

2. Tinjauan Pustaka

1. Pengertian Penelitian dan Pengembangan

Menurut Nazir (dalam Ainin 2019:8) istilah penelitian merupakan terjemahan dari kata *Inggris research*. *Research* berasal dari kata *re* artinya kembali dan *to search* artinya mencari. Selanjutnya Sulaiman (dalam Ainin 2019:8) menyatakan bahwa dari aspek bahasa (lughawi), kata penelitian merupakan padanan dari kata al-bahtsul ilmi yang artinya mencari sesuatu, menyelidiki dan memeriksa.

Penelitian menurut Kerlinger (dalam Sukardi 2019:4) ialah proses penemuan yang mempunyai karakteristik sistematis, terkontrol, empiris dan berdasarkan pada teori dan hipotesis atau jawaban sementara. Sukardi (2019:4) menyimpulkan bahwa penelitian tidak lain adalah usaha seseorang yang dilakukan secara sistematis, dikontrol, dan berdasarkan pada teori yang ada dan diperkuat dengan gejala yang telah ada di lingkungan.

Kata pengembangan mempunyai banyak arti, pengembangan bisa diartikan sebagai perubahan, pembaharuan, perluasan, dan sebagainya. Adapun dalam KBBI (Departemen Pendidikan Nasional 2019) pengembangan mempunyai arti sebagai upaya peningkatan mutu suatu hal melalui cara baru agar dapat dipakai untuk berbagai keperluan dalam kehidupan.

Salah satu didalam jenis penelitian yaitu penelitian pengembangan, yang sering disebut dengan R&D (*research and development*). Borg and Gall (dalam Sugiyono 2018:9) menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan (*research and development / R&D*) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk

mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran.

Menurut Sugiyono (2018:6) penelitian dan pengembangan termasuk salah satu didalam jenis penelitian berdasarkan metode yang digunakan. Disamping itu, jenis metode penelitian dan pengembangan juga dapat diklasifikasikan berdasarkan tujuan yang akan dicapai, yang didalamnya terdapat penelitian dasar (*basic research*), penelitian terapan (*applied research*) dan penelitian pengembangan (*research and development*) itu sendiri.

2. Sistem Informasi Akuntansi

2.1. Sistem

Sistem dapat didefinisikan sebagai kumpulan dari elemen atau subsistem yang saling berintegrasi dan berinteraksi di mana lebih menekankan kepada prosedur atau aturan yang digunakan dalam sistem tersebut (Putri et al., 2020). Sistem merupakan sebuah susunan yang telah diatur dari aktivitas-aktivitas yang saling berinteraksi dengan susunan kumpulan prosedur yang saling berhubungan, sinergi dari semua unsur-unsur dan elemen-elemen yang ada didalamnya, yang mendukung pelaksanaan dan mempermudah pekerjaan utama tercapai dari suatu organisasi ataupun perusahaan (Ahmad, 2018).

Sistem juga merupakan sekelompok manusia yang saling beroperasi sama dengan aturan dan ketentuan yang terstruktur dan sistematis guna terbentuknya satu kesatuan yang menjalankan suatu fungsi guna mencapai suatu tujuan. Sistem mempunyai beberapa komponen yaitu masukan sistem, keluaran sistem, komponen

sistem, penghubung sistem, batasan sistem, lingkungan luar sistem, pengolahan sistem, dan sasaran sistem (Anggraeni, 2017).

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa sistem merupakan sebuah rangkaian dari beberapa elemen, komponen serta objek yang sistematis dan memiliki hubungan yang sinkron untuk mencapai sebuah tujuan tertentu.

3. Informasi

Informasi merupakan suatu data yang diolah sehingga berguna dan berarti bagi penerima suatu informasi. Informasi juga mengurangi keraguan dalam pengambilan keputusan pada suatu keadaan(Anggraeni, 2017).

Ada beberapa karakteristik informasi yang berkualitas (Gelinas et al., 2014), yaitu:

- a. *Effectiveness*: yaitu berhubungan dengan suatu informasi yang tepat dan terdapat hubungan dalam kerja bisnis yang disampaikan dengan tepat waktu, benar, konsisten dan dapat digunakan
- b. *Efficiency*: yaitu suatu informasi yang memiliki hubungan melalui sumber informasi secara keseluruhan terhadap apa yang digunakan yaitu sumber daya.
- c. *Confidentiality*: yaitu berhubungan dengan kepercayaan dan kelengkapan informasi serta keasliannya sesuai dengan nilai-nilai bisnis dan organisasi.
- d. *Integrity*: yaitu informasi yang berhubungan dengan perlindungan dan terhadap suatu informasi yang sensitif dari sumber yang tidak sah.
- e. *Availability*: yaitu suatu karakteristik informasi yang berhubungan dengan informasi yang ada dan selalu ada pada saat diperlukan oleh kerja bisnis baik masa kini, ataupun dimasa mendatang.

- f. *Compliance*: yaitu suatu karakter informasi yang memiliki hubungan dengan mematuhi peraturan dan perjanjian lisan dan tulisan yang telah ditetapkan di mana proses bisnis adalah subjek nya berupa kriteria bisnis secara *internal* maupun *eksternal*.
- g. *Reliability*: yaitu suatu karakteristik informasi yang ada hubungannya dengan penyedia informasi yang tepat bagi pengelolaan untuk mengoperasikan entitas dan menjalankan tanggung jawab serta tata kelolanya. Dengan demikian, secara singkat informasi dapat diartikan sebagai sekumpulan data yang telah diolah sedemikian rupa sehingga dapat memberikan arti atau informasi yang benar bagi penerimanya.

2.3. Akuntansi

Akuntansi merupakan suatu proses mencatat, mengklasifikasikan, meringkas, mengelola dan menyajikan data, transaksi serta kejadian yang berhubungan dengan keuangan sehingga dapat digunakan oleh orang yang menggunakannya dengan mudah dimengerti untuk pengambilan suatu keputusan serta tujuan lainnya.

Akuntansi berasal dari kata asing *accounting* yang artinya dalam bahasa Indonesia adalah menghitung atau mempertanggungjawabkan. Sugiri dan Riyono (2018:1), akuntansi didefinisikan sebagai suatu kegiatan jasa yang fungsinya adalah menyediakan informasi kuantitatif, khususnya yang berkaitan dengan keuangan. Informasi tersebut diharapkan dapat menjadi masukan dalam proses pengambilan keputusan ekonomik dan rasional.

Berikut merupakan beberapa contoh keputusan ekonomik sebagai berikut :

- a. Menerima atau menolak permintaan kredit (bagi bank atau lembaga keuangan lain yang sedang mempertimbangkan permintaan kredit dari nasabah atau calon nasabahnya).
- b. Melepas kembali atau mempertahankan saham (surat tanda pemilikan pada persero terbatas) yang sekarang dimiliki.

Mengeluarkan saham atau obligasi untuk menarik dana dari masyarakat.

Akuntansi terdiri dari tiga komponen utama yaitu sebagai berikut :

- a. Input (masukan) : berupa transaksi, yaitu peristiwa bisnis yang bersifat keuangan.
- b. Proses (prosedur) : meliputi berbagai fungsi mulai dari pengidentifikasi transaksi sampai dengan penyajian informasi keuangan. Proses utama akuntansi adalah pencatatan yang terdiri dari dua fungsi yaitu penjumlahan dan pemindahbukuan.
- c. Output (keluaran) : berupa informasi keuangan seperti laporan laba rugi, laporan perubahan ekuitas, perubahan posisi keuangan, dan laporan arus kas.

Menurut Thomas Sumarsan (2018 : 1) menjelaskan bahwa : Akuntansi adalah suatu seni untuk mengumpulkan, mengidentifikasikan, mengklasifikasikan, mencatat transaksi serta kejadian yang berhubungan dengan keuangan, sehingga dapat menghasilkan informasi yaitu laporan keuangan yang dapat digunakan oleh pihak-pihak yang berkepentingan.

metode pencatatan, penggolongan, analisa dan pengendalian transaksi serta kegiatan-kegiatan keuangan, kemudian melaporkan hasilnya. Kegiatan akuntansi, diantaranya :

- a. Pengidentifikasian dan pengukuran data yang relevan untuk suatu pengambilan keputusan.
- b. Pemrosesan data yang bersangkutan kemudian pelaporan informasi yang dihasilkan.
- c. Pengkomunikasian informasi kepada pemakai laporan.

Winwin yadianti, Ilham Wahyudin (2018 : 6-7) Akuntansi adalah suatu sistem informasi yang mengidentifikasi, mencatat, dan mengkomunikasikan kejadian ekonomi dari suatu organisasi kepada pihak yang berkepentingan.

Dari pengertian tersebut terkandung kegiatan akuntansi yaitu :

- a) Mengidentifikasi Kejadian ekonomi berkaitan dengan aktivitas ekonomi yang relevan dari suatu organisasi tertentu. Pembayaran utang, pembayaran pemebalian tunai, penjualan kredit adalah contoh dari kejadian ekonomi tersebut.
- b) Mencatat Secara historis aktivitas keuangan organisasi. Pencatatan dilakukan secara sistematis, berurutan sesuai kronologi kejadian dan harus dapat diukur dalam satuan moneter. Dalam proses pencatatan ini, kejadian ekonomi kemudian diklasifikasikan dan diringkaskan.
- c) Mengkomunikasikan Kejadian ekonomi kepada pihak yang berkepentingan dalam bentuk laporan keuangan yang memuat informasi keuangan organisasi yang dapat dijadikan dasar dalam pengambilan keputusan.

Salah satu unsur penting dalam mengkomunikasikan peristiwa peristiwa ekonomi adalah kemampuan akuntan untuk menganalisis dan menginterpretasikan

informasi yang dilaporkan. Proses akuntansi dapat diterangkan menjadi seperti sajian dalam gambar 2.1.



Gambar 2. 1 Proses Akuntansi

Akuntansi juga merupakan suatu ilmu yang di dalamnya berisi bagaimana proses pemikiran sehingga dihasilkan suatu kerangka konseptual yang mencakup prinsip, standar, metode, dan teknik, serta prosedur yang akan dijadikan landasan dalam pelaporan keuangan dan informasi-informasi lainnya untuk melaporkan keadaan keuangan dari suatu kesatuan usaha.

2.3.1 Fungsi Akuntansi

Fungsi utama dari akuntansi di sebuah perusahaan adalah untuk mengetahui informasi tentang keuangan yang ada di perusahaan tersebut. Dari laporan akuntansi dapat melihat perubahan keuangan suatu perusahaan yang terjadi di perusahaan, baik itu rugi ataupun untung. Akuntansi sangat identik dengan perhitungan atau keluar masuknya uang di suatu perusahaan, jadi seorang akuntan harus dapat memperhitungkan biaya-biaya yang akan dikeluarkan perusahaan untuk

mengembangkan usahanya. Laporan akuntansi juga berfungsi untuk seorang manager dalam mengambil keputusan apa yang akan dilakukan untuk kedepannya agar perusahaan tersebut terus mendapat untung besar.

2.3.2 Tujuan Akuntansi

Tujuan utama akuntansi adalah menyajikan informasi ekonomi dari suatu kesatuan ekonomi kepada pihak-pihak yang berkepentingan. Informasi tersebut dapat berupa laporan keuangan. Untuk mempersiapkan laporan keuangan yang akurat agar dapat dimanfaatkan oleh pimpinan, manager, pengambilan kebijakan, dan pihak berkepentingan lainnya, seperti pemegang saham, kreditur atau pemilik. Pencatatan harian yang terlibat dalam proses ini dikenal dengan istilah pembukuan.

3. Persediaan

3.1. Definisi

Persediaan adalah salah satu aset terpenting bagi suatu entitas baik bagi perusahaan dagang, perusahaan manufaktur, dan perusahaan jasa, maupun entitasentitas lainnya. PSAK 14 (revi 2019) mendefinisikan persediaan adalah aset:

- a) tersedia untuk dijual dalam kegiatan usaha biasa;
- b) dalam proses produksi untuk penjualan tersebut atau;
- c) dalam bentuk bahan atau perlengkapan untuk digunakan dalam proses produksi atau pemberian jasa.

Berdasarkan definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa suatu aset dapat dikatakan sebagai persediaan pada suatu entitas. Persediaan adalah barang yang diperoleh untuk dijual kembali atau bahan untuk diolah menjadi barang jadi atau barang jadi yang akan dijual atau barang yang akan digunakan. Pengertian

persediaan untuk jenis barang tertentu bagi perusahaan yang satu tidak sama dengan perusahaan yang lain, misalnya aktiva berupa mobil, mesin-mesin pabrik merupakan aktiva tetap bagi sebuah perusahaan manufaktur namun bagi perusahaan perdagangan mobil dan mesin-mesin pabrik merupakan persediaan.

Rudianto (2019 : 222) persediaan adalah sejumlah barang jadi, bahan baku, dan barang dalam proses yang dimiliki perusahaan dengan tujuan dijual atau diproses lebih lanjut. Oleh karenanya, sangatlah penting untuk melakukan pengelolaan yang baik dan benar pada persediaan dengan cara mencapai keseimbangan antara biaya yang dibutuhkan untuk memperoleh persediaan dan tingkat pelayanan kepada

konsumen yang tetap prima. Efisiensi biaya perolehan dan penyimpanan persediaan memang harus tetap dilakukan tetapi jangan sampai hal ini akan berakibat terjadinya kekurangan stok (persediaan) pada saat konsumen membutuhkan produk tertentu.

Persediaan barang diklasifikasikan sesuai dengan jenis usaha perusahaan. Dalam perusahaan perdagangan persediaan barang merupakan aktiva dalam bentuk siap dijual kembali dan yang paling aktif dalam operasi usahanya. Sedangkan dalam perusahaan pabrikasi atau manufaktur, persediaan barang dapat diklasifikasikan sebagai berikut : persediaan bahan baku, barang dalam proses, dan barang jadi.

Klasifikasi persediaan yang berbeda antara perusahaan perdagangan dengan perusahaan manufaktur adalah karena fungsi dua perusahaan yang memang berbeda. Fungsi dari perusahaan perdagangan adalah menjual barang yang diperolehnya dalam bentuk yang sudah jadi. Dengan kata lain, tidak ada proses

pengolah lagi, jika memang ada proses pengolahan maka pengolahan tersebut terbatas pada pembungkusan atau pemberian kemasan agar barang lebih menarik selera konsumen. Sedangkan fungsi dari perusahaan manufaktur adalah mengolah barang mentah menjadi produk selesai.

4. Penjualan

4.1. Pengertian Penjualan

Menurut Abdullah (2019:23) “Penjualan merupakan kegiatan pelengkap atau suplemen dari pembelian, untuk memungkinkan terjadinya transaksi. Jadi kegiatan pembelian dan penjualan merupakan satu kesatuan untuk dapat terlaksananya transfer hak dan transaksi”

Menurut Mulyadi dalam (Asrianti dan Bake, 2019) “Penjualan adalah barang yang diproduksi dan dijual perusahaan tersebut. Penjualan merupakan kegiatan yang dilakukan oleh penjual dalam menjual barang atau jasa dengan harapan akan memperoleh laba dari adanya transaksi-transaksi tersebut”

Menurut Mulyadi dalam (Musa, 2019) menyatakan bahwa “Penjualan adalah suatu kegiatan yang terdiri dari transaksi penjualan barang atau jasa, secara kredit maupun tunai”.

Sedangkan dalam Sunyoto (2018:12) penjualan tatap muka, menurut William G. Nickels adalah interaksi antar individu, saling bertemu muka yang ditujukan untuk menciptakan, memperbaiki, menguasai atau mempertahankan hubungan pertukaran yang saling menguntungkan dengan pihak lain.

4.2. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kegiatan Penjualan

Menurut Abdullah dalam (Sari, Lie, dan Butarbutar, 2018) volume penjualan adalah jumlah penjualan yang ingin dicapai oleh suatu perusahaan dalam suatu jangka waktu perusahaan dalam suatu jangka waktu tertentu.

Faktor-faktor yang mempengaruhi penjualan yaitu:

- a. Produsen Pihak produsen mempengaruhi penjualan yaitu dalam menghasilkan barang dan menentukan harga diantaranya biaya bahan baku, biaya tenaga kerja dan harga.
- b. Konsumen Pihak konsumen dapat mempengaruhi penjualan yaitu karena hal-hal sebagai berikut:
 1. Daya beli mempengaruhi penjualan yaitu karena apabila daya beli konsumen meningkat maka penjualan juga meningkat. Akan tetapi kenaikan daya beli akan menyebabkan perusahaan menaikkan harga barang-barang produksinya karena tenaga kerja perusahaan meminta kenaikan upah. Sedangkan apabila daya beli konsumen menurun, maka penjualan akan menurun. Hal ini disebabkan harga tidak sebanding dengan biaya yang telah dikeluarkan oleh perusahaan.
 2. Selera Konsumen yang mengalami perubahan dapat mempengaruhi penjualan karena apabila konsumen berubah kemungkinan konsumen tersebut akan pindah kepada produk lain akibatnya penjualan menurun.
 3. Faktor-faktor produsen dan konsumen yang mempengaruhi penjualan adalah Adanya peraturan pemerintah yang menyangkut perdagangan, perpajakan, kebijakan moneter dan sebagainya.

4.3. Jenis-jenis Penjualan

Menurut (Pasaribu, 2018) Secara umum terdapat dua jenis penjualan yaitu penjualan tunai dan penjualan kredit. Tetapi sebenarnya penjualan memiliki empat jenis penjualan yaitu penjualan tunai, penjualan kredit, penjualan cicilan, dan penjualan konsinyasi. Biasanya masyarakat umum mendefinisikan arti dari penjualan kredit dan penjualan cicilan adalah sama tetapi sebenarnya hal tersebut berbeda. Berikut ini adalah jenis-jenis dari penjualan yaitu:

a. Penjualan Tunai

Penjualan Tunai adalah penjualan barang dengan pembayaran cash atau langsung dibayar begitu barang diserahkan.

b. Penjualan Kredit

Penjualan kredit adalah penjualan barang dengan pembayaran tempo atau menunda pembayaran.

c. Penjualan Cicilan

Penjualan cicilan adalah penjualan barang dagangan yang pembayarannya dilakukan secara bertahap dalam jumlah dan waktu yang telah ditentukan.

d. Penjualan Konsinyasi (*Consignment*)

Apabila metode penjualan konsinyasi (*consignment*) digunakan adalah barang yang dikapalkan tetapi kepemilikan tetap dipertahankan oleh penjual. Hal ini berarti bahwa produk diserahkan berdasarkan pembayaran tertangguh (*deferred-payment*) dan pada waktu produk dijual, maka penjual dibayar kembali oleh tertitip (*consignee*).

5. Pembelian

4. Pembelian

Menurut Hatta (2018), pembelian merupakan kegiatan untuk memperoleh barang dari supplier. Pembelian adalah suatu usaha yang dilakukan untuk pengadaan barang yang diperlukan oleh perusahaan (Mulyadi, 2018).

Kegiatan pembelian dalam sebuah perusahaan dagang meliputi hal-hal sebagai berikut:

- a. Membeli barang secara tunai ataupun secara kredit.
- b. Membeli aktiva produksi untuk digunakan dalam kegiatan perusahaan.
- c. Membeli barang dan jasa-jasa lain sehubungan dengan kegiatan perusahaan.

5.2. Keputusan Pembelian

Pada dasarnya keputusan pembelian ialah suatu tindakan atau perilaku konsumen jadi atau tidaknya melakukan suatu pembelian atau transaksi, banyak tidaknya jumlah konsumen dalam mengambil keputusan menjadi salah satu penentu tercapai atau tidaknya tujuan perusahaan (Kotler, 2018).

Menurut Schiffman & Wisenblit (2019) mengemukakan bahwa keputusan pembelian adalah tahap proses keputusan dimana konsumen secara aktual melakukan pembelian produk.

Menurut Kristiawan & Keni (2020), keputusan membeli atau tidak membeli merupakan bagian dari unsur yang melekat pada diri individu konsumen yang disebut behavior dimana ia merujuk kepada tindakan fisik yang nyata dapat dilihat dan diukur oleh orang lain.

6. Plafon PVC (POLY VINYL CHLORIDE)

6.1. Definisi

PVC sendiri adalah singkatan dari *Polyvinyl Chloride*. Plafon yang terbuat dari PVC menawarkan banyak keunggulan dibandingkan dengan *plafon triplek*, *gypsum*, atau jenis plafon lainnya (Yudha Jordan, 2021).

6.2. Keunggulan PCV

Plafon dari PVC dahulu lebih populer digunakan pada gedung komersil, contohnya hotel.

Namun, jenis plafon tersebut kini juga banyak digunakan pada hunian karena menawarkan beberapa keunggulan.

a. Tahan Lama

Karena terbuat dari *Polyvinyl Chloride*, plafon ini memiliki daya tahan yang lama. Di dalam material PVC tersebut terdapat kandungan *Polymer Isosianat*.

b. Tahan Air

Dengan menggunakan plafon ini, interior rumah akan lebih terlindung dari air saat hujan deras. Percikan air hujan dari genting yang kurang rapat tidak akan merembes pada plafon ini. Meskipun terkena air, plafon dari PVC tidak akan lapuk, berjamur, dan rusak.

c. Anti Rayap

Plafon yang terbuat dari PVC tidak akan rusak karena rayap. Materialnya yang anti rayap membuat plafon ini dapat bertahan dalam waktu yang lebih lama.

d. Tidak Mudah Terbakar

Tidak seperti plafon triplek yang mudah tersulut api, plafon pvc tidak mudah terbakar. Oleh karenanya, plafon jenis ini merupakan pilihan plafon yang lebih aman.

e. Mudah dibersihkan

Jika Anda tidak memiliki banyak waktu untuk membersihkan plafon, Anda sebaiknya memilih plafon yang terbuat dari PVC Material ini mudah dibersihkan sehingga Anda tidak memerlukan banyak waktu untuk membersihkannya.

f. Menarik

Plafon dari PVC memiliki desain yang beragam. Alhasil, plafon tersebut dapat membuat interior terlihat lebih menarik untuk ruang tamu, Anda bisa memilih plafon PVC ruang tamu yang desainnya lebih rumit dan menarik (Yudha Jordan, 2021).

6.3. Jenis-jenis Plafon PVC

Plafon PVC menjadi salah satu alternatif bagi kebutuhan konstruksi bangunan yang membutuhkan kualitas tinggi dan praktis. Berbagai macam jenis plafon PVC dapat dijumpai di pasaran, dan di antaranya adalah sebagai berikut:

a. **Plafon PVC Motif Kayu**

Plafon PVC motif kayu banyak dipilih karena memberikan tampilan yang elegan dan natural pada interior ruangan. Kelebihannya adalah mudah dipasang dan mudah dibersihkan. Harganya juga terjangkau dan tidak memerlukan perawatan rutin.



Gambar 2. 2 Plafon PVC Motif kayu

b. **Plafon PVC Semen**

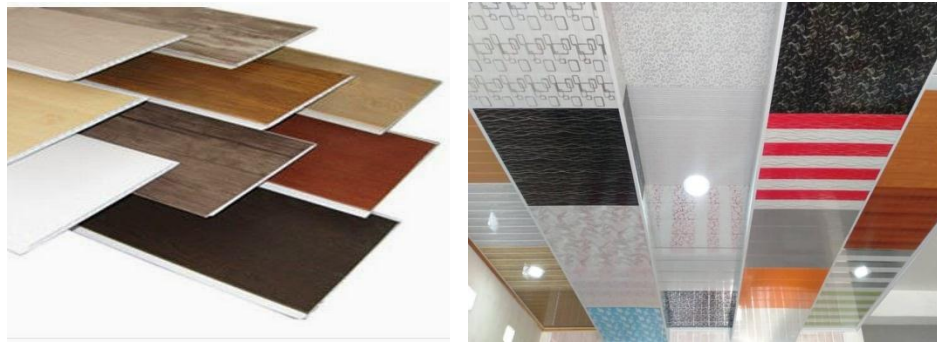
Plafon PVC semen memiliki tampilan yang mirip dengan plafon gypsum atau semen, namun lebih ringan dan tahan air. Biasanya plafon ini dipasang pada area yang sering terkena air seperti kamar mandi atau basement agar tidak cepat rusak dan berjamur.



Gambar 2. 3 Plafon PVC Semen

c. **Plafon PVC Press**

Plafon PVC press adalah jenis plafon PVC yang dibuat dengan metode press sehingga memiliki struktur yang lebih padat dan kokoh. Plafon PVC press umumnya dipakai pada area commercial atau publik seperti hotel, restoran, dan bandara.



Gambar 2. 4 Plafon PVC Press

d. **Plafon PVC *Transparent***

Plafon PVC *transparent* memiliki karakteristik yang berbeda dari jenis plafon PVC lainnya karena dapat memantulkan cahaya dan memberikan kesan ruangan yang lebih terang dan luas. Biasanya plafon ini digunakan di area yang tinggi seperti ruang pertemuan atau aula agar tidak terlihat terlalu sempit dan gelap (Sumber: <https://jenis.id/jenis-plafon-pvc-dan-harganya/2023>).



Gambar 2 5 Plafon PVC Transparent

7. **Android Sebagai Media Pembelajaran**

Pemaparan pada bagian ini meliputi: (1) pengertian Android, (2) kelemahan dan kelebihan Android, dan (3) piranti pengembangan Android.

7.1. Pengertian Android

Menurut Purwantoro, dkk (dalam Oktiana 2018:30) Android merupakan suatu *software* (perangkat lunak) yang digunakan pada *mobile device* (perangkat berjalan) yang meliputi *sistem operasi*, *middleware* dan aplikasi inti. *Android* merupakan sebuah sistem operasi untuk perangkat *mobile* berbasis linux yang mencakup sistem operasi, *middleware* dan aplikasi. Android menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka (Safaat 2018:1).

Sistem operasi Android ini bersifat *open source* sehingga banyak sekali programmer yang berbondong-bondong membuat aplikasi maupun memodifikasi sistem ini. Para programmer memiliki peluang yang sangat besar untuk terlibat mengembangkan aplikasi Android karena alasan open source tersebut. *Open source* platform atau sistem operasi terbuka merupakan sistem yang memungkinkan pengguna dapat mengembangkan aplikasi sendiri. Kode pada sistem ini didesain terbuka, artinya siapa saja dapat melihat kode program dan memperbaikinya (Gargenta 2018:2).

Menurut Kadir (2015:2) Android tidak hanya ditujukan untuk ponsel, tetapi juga perangkat elektronik bergerak lainnya. Pada tahun 2012, Android telah digunakan pada piranti-piranti berikut : smartphone, tablet, piranti pembaca buku elektronik (*e-reader*), netbook, MP4 Player dan TV Internet. Di dunia ini terdapat dua jenis distributor sistem operasi Android. Pertama, yang mendapat dukungan penuh dari Google atau Google Mail Services (GMS) dan kedua adalah yang benar-benar bebas distribusinya tanpa dukungan langsung Google atau dikenal sebagai *Open Handset Distribution* (OHD) (Listiaji 2018:12).

7.2. Kelemahan dan Kelebihan Android

Android merupakan sistem operasi yang dirancang oleh salah satu pemilik situs terbesar di dunia. Seiring berjalannya waktu, Android telah berevolusi menjadi sistem yang luar biasa dan banyak diminati oleh pengguna smartphone karena mempunyai banyak kelebihan. Namun, dibalik popularitas platform Android yang disebut sebagai teknologi canggih ini pastilah memiliki kekurangan. Berikut adalah kelemahan dan kelebihan Android menurut Safaat (dalam Zuliana dan Nasution 2018:2)

Menurut Safaat (2018:3) Android merupakan platform masa depan karena beberapa keunggulannya sebagai berikut:

1. Lengkap (complete platform): para pengembang dapat melakukan pendekatan yang komperhensif ketika sedang mengembangkan platform Android. Android merupakan sistem operasi yang aman dan banyak menyediakan tools guna membangun *software* dan menjadikan peluang untuk para pengembang aplikasi.
2. Android bersifat terbuka (*Open Source Platform*): Android berbasis linux yang bersifat terbuka atau open source maka dapat dengan mudah untuk dikembangkan oleh siapa saja.
3. *Free Platform*: Android merupakan platform yang bebas untuk para pengembang. Tidak ada biaya untuk membayar lisensi atau biaya royalti. *Software* Android sebagai platform yang lengkap, terbuka, bebas, dan informasi lainnya dapat diunduh secara gratis dengan mengunjungi *website* <http://developer.android.com>.

4. Sistem Operasi Merakyat. Ponsel Android tentu berbeda dengan Iphone Operating System (IOS) yang terbatas pada gadget dari *Apple*, maka Android punya banyak produsen, dengan gadget andalan masing masing mulai Evercross hingga Samsung dengan harga yang cukup terjangkau.

Menurut Istiyanto (2018:16) beberapa kelebihan Android lain yang menjadi faktor penyebab popularitas aplikasi ini antara lain:

1. Faktor kecepatan: Aplikasi mobile dibuat sederhana untuk kabutuhan tertentu dan tidak sekompleks aplikasi untuk PC. Sehingga pengguna dapat dengan mudah dan cepat mengakses data yang ia butuhkan.
2. Aspek produktivitas: Aplikasi mobile saat ini telah berkembang untuk berbagi keperluan mulai dari sekedar game sampai tutorial untuk memasak sudah tersedia. Berbagai masalah keseharian kini dapat diatasi dengan mencari aplikasi yang ada di pasar.
3. Kreatifitas desain: Desain yang ditawarkan mempunyai kemudahan penggunaan (*user friendly*).
4. Fleksibilitas dan keandalan: Setiap aplikasi yang dipasarkan hanya diperuntukan untuk keperluan yang spesifik saja. Keterbatasan inilah yang sering merepotkan pengguna. Namun keterbatasan dari aplikasi dapat ditutupi dengan mencari aplikasi lain yang sesuai dengan yang dibutuhkan oleh pengguna.

Disamping kelebihan-kelebihan yang dimiliki Android daripada mobile platform lainnya diatas, masih terdapat kekurangan-kekurangannya yaitu (Oktiana 2018:35):

1. Android selalu terhubung dengan internet. *Handphone* bersistem Android ini sangat memerlukan koneksi internet yang aktif.
2. Banyaknya iklan yang terpampang diatas atau bawah aplikasi. Walaupun tidak ada pengaruhnya dengan aplikasi yang sedang dipakai tetapi iklan ini sangat mengganggu.
3. Tidak hemat daya baterai Dikutip dari ([https:// library.binus.ac.id/.pdf](https://library.binus.ac.id/.pdf))

7.3. Piranti Pengembangan Android

Pertumbuhan pasar perangkat berbasis Android tentu saja mendorong pertumbuhan pengembangan aplikasi berbasis Android (Kadir 2018:3).

Beberapa piranti yang digunakan untuk mengembangkan media berbasis Android dalam penelitian ini adalah:

a. Android Studio

Android Studio merupakan sebuah IDE (*Integrated Development Environment*) untuk platform Android. Android Studio ini pertama kali diluncurkan pada tanggal 16 Mei 2013 pada Konferensi Google I/O oleh Produk Manager Google, Ellie Powers. Android Studio bersifat free dibawah *Apache License* 2.0.

(https://www.academia.edu/9990291/Modul_Programming_Android_dengan_Android_Studio_I). Android Studio merupakan pengembangan dari *Eclipse* IDE, dan dibuat berdasarkan IDE *Java* populer yaitu *IntelliJ IDEA*. Android Studio merupakan IDE resmi untuk pengembangan aplikasi Android (<http://www.jadibaru.com/android/pengenalan-android-studio-2/>).

b. *SQLite*

SQLite adalah *Relational Database Management Server* (RDBMS) yang menggunakan *Query Language*, dan banyak disupport oleh bahasa pemrograman. (Diakses dari <https://id.scribd.com/doc/45677574/Perintah-SQL-Pada-SQLite>). Kreibich (dalam Janto 2019:35) RDBMS digunakan untuk menyimpan data pengguna dalam tabel besar. Selain untuk menyimpan dan mengelola data, RDBMS dapat memproses perintah query yang kompleks yang menggabungkan data dari beberapa tabel untuk menghasilkan laporan dan ringkasan data.

5. Richard Hipp merancang *SQLite* pada musim semi di tahun 2000. Awalnya Hipp merancang perangkat lunak yang didasarkan pada HP-UX dengan IBM *Informix database back-end*. Tujuan dari desain *SQLite* adalah untuk memungkinkan program dioperasikan tanpa menginstall sistem *database* manajemen atau administrasi. Sehingga, pada bulan Agustus 2000 dirilis *SQLite* versi 1.0 (diakses dari <http://flameofrhecca.blogspot.co.id/2014/03/perbandinganantara-mysql-dengan-sqlite.html>).

Menurut Kreibich (dalam Janto 2015:35-36) terdapat beberapa fitur dari *SQLite* adalah sebagai berikut: (1) *Serverless*: *SQLite* tidak memerlukan proses *server* atau sistem yang terpisah untuk mengoperasikannya. *SQLite library* mengakses basis datanya secara langsung. (2). *Zero Configuration*: Tidak ada *server* berarti tidak ada pengaturan. Membuat sebuah basis data semudah membuka file. (3). *Cross-platform*: Basis data pada *SQLite* berada dalam file *cross-platform* tunggal yang tidak memerlukan administrasi. (4) *Self-contained*: Sebuah *library* berisi seluruh sistem basis data yang terintegrasi langsung ke *application-host*. (5) *Small Runtime Footprint* : Menggunakan sedikit memori untuk basis datanya. (6) *Transactional*: *SQLite* transaction memperbolehkan aksi penyimpanan melalui beberapa proses *thread*. (7) *Full-featured*: *SQLite* mendukung penggunaan bahasa

SQL standard. (8) *Highly Reliable*: Tim pengembang *SQLite* mengembangkan melalui kode program yang sangat serius serta telah melewati proses testing

8. *MySQL*

Beberapa pengertian *MySQL* menurut para ahli:

1. Menurut Raharjo (2018:21), “*MySQL* merupakan RDBMS (atau *server database*) yang mengelola *database* dengan cepat menampung dalam jumlah sangat besar dan dapat di akses oleh banyak *user*”.
2. Menurut Kadir (2020:2), “*MySQL* adalah suatu *software* atau program yang digunakan untuk membuat sebuah *database* yang bersifat *open source*. (Adi Nugroho.2020).

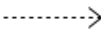
9. *Use case*

Use case diagram merupakan pemodelan untuk pelaku (*behavior*) sistem informasi yang akan dibuat. *Use case* digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi tersebut (Gilang Ramadhan.2023).

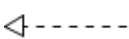
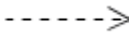
Simbol-simbol yang digunakan dalam *Use Case* Diagram yaitu:

Tabel 2. 1 Simbol *Use case* Diagram

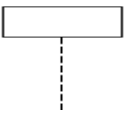
NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Actor</i>	Menspesifikasikanhimpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan <i>usecase</i> .

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
2		<i>Dependency</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (<i>independent</i>) akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri (<i>independent</i>).
3		<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek anak (<i>descendent</i>) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (<i>ancestor</i>).
4		<i>Include</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>usecase</i> sumber secara <i>eksplisit</i> .
5		<i>Extend</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>usecase</i> target memperluas perilaku dari <i>usecase</i> sumber pada suatu titik yang diberikan.
6		<i>Association</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.
7		<i>System</i>	Menspesifikasikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas.
8		<i>Use Case</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor
9		<i>Collaboration</i>	Interaksi aturan-aturan dan elemen lain yang bekerja sama untuk menyediakan perilaku yang lebih besar dari jumlah dan elemen-elemennya (<i>sinergi</i>).
10		<i>Note</i>	Elemen fisik yang eksis saat aplikasi dijalankan dan mencerminkan suatu sumber daya komputasi

Tabel 2. 2 Simbol *Class Diagram*

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek anak (<i>descendent</i>) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (<i>ancestor</i>).
2		<i>Nary Association</i>	Upaya untuk menghindari asosiasi dengan lebih dari 2 objek.
3		<i>Class</i>	Himpunan dari objek-objek yang berbagi atribut serta operasi yang sama.
4		<i>Collaboration</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor
5		<i>Realization</i>	Operasi yang benar-benar dilakukan oleh suatu objek.
6		<i>Dependency</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (<i>independent</i>) akan memengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri
7		<i>Association</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya

Tabel 2. 3 Simbol *Sequence Diagram*

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>LifeLine</i>	Objek <i>entity</i> , antarmuka yang saling berinteraksi.
2		<i>Message</i>	Spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat informasi-informasi tentang aktifitas yang terjadi

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
3		<i>Message</i>	Spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat informasi-informasi tentang aktifitas yang terjadi

Tabel 2.4 Simbol *State Chart Diagram*

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>State</i>	Nilai atribut dan nilai link pada suatu waktu tertentu, yang dimiliki oleh suatu objek.
2		<i>Initial Pseudo State</i>	Bagaimana objek dibentuk atau diawali
3		<i>Final State</i>	Bagaimana objek dibentuk dan dihancurkan
4		<i>Transition</i>	Sebuah kejadian yang memicu sebuah state objek dengan cara memperbaharui satu atau lebih nilai atributnya
5		<i>Association</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.
6		<i>Node</i>	Elemen fisik yang eksis saat aplikasi dijalankan dan mencerminkan suatu sumber daya komputasi.

Tabel 2.5 Simbol *Activity Diagram*

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Activity</i>	Memperlihatkan bagaimana masing-masing kelas antarmuka saling berinteraksi satu sama lain
2		<i>Action</i>	State dari sistem yang mencerminkan eksekusi dari suatu aksi
3		<i>InitialNode</i>	Bagaimana objek dibentuk atau diawali.
4		<i>Activity Final Node</i>	Bagaimana objek dibentuk dan dihancurkan

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
5		<i>ForkNode</i>	Satu aliran yang pada tahap tertentu berubah menjadi beberapa aliran

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif dimana memberikan gambaran mengenai apa yang sesungguhnya terjadi. Dalam pembuatan Skripsi ini digunakan metode deskripsif yang menggambarkan fakta-fakta dan informasi secara sistematis, faktual dan akurat.

Penelitian ini dilakukan melalui internet yang dapat memberikan sumber data dan pengetahuan mengenai sistem yang diteliti, kemudian mencocokkan dengan kemungkinan yang terjadi dalam usaha penyelesaian masalah.

B. Waktu dan Tempat Penelitian

Adapun waktu dan tempat penelitian yang dilaksanakan pada bulan September tahun 2023, di Plafon PVC Barru, dimana proses pengambilan data yang akan dimasukkan dalam aplikasi nantinya

NO	UraianKegiatan	Bulan 2024				
		April	April	Mei	Mei	Mei
1	Studi Literatur					
2	Perancangan aplikasi					
3	Pembuatan aplikasi					
4	Pengujian					

C. Metode Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data-data yang dibutuhkan dalam rangka melakukan penelitian, maka penulis mengumpulkan data melalui beberapa cara yaitu :

6. Analisis Data
Menganalisa data-data yang sebelumnya telah dikumpulkan.
2. Perancangan Program
Sebagai pedoman dalam penulisan program atau kode-kode agar berjalan sesuai rencana.
3. Uji Coba Program
Pengujian program dilakukan untuk memastikan bahwa program yang dibuat dapat berjalan dengan baik.
4. Evaluasi
Sistem yang telah selesai dibangun perlu adanya evaluasi untuk menemukan kelemahan yang terdapat pada program yang telah dibangun tadi, yang nantinya bisa digunakan sebagai acuan untuk memperbaiki program sehingga lebih sempurna.

D. Jenis Data

Data yang digunakan dalam penelitian ini berupa data-data yang telah dikumpulkan melalui Penelitian Pustaka (*Library Research*). Adapun jenis data primer dan data sekunder yang relevan dengan masalah yang akan dibahas.

a. Data primer

Data Primer adalah data yang berasal atau data yang diperoleh langsung dari sumber data dan pengetahuan.

b. Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang diperoleh tidak secara langsung dari objek penelitian. Peneliti mendapatkan data yang sudah jadi dari internet, website dan jurnal.

E. Tahapan Penelitian

Tahapan penelitian yang dimaksud dalam penelitian ini ada beberapa tahapan yaitu persiapan penelitian, pengumpulan data, analisis perancangan, pengujian dan implementasi. Adapun Uraian dari tahapan tersebut adalah sebagai berikut :

1. Persiapan Penelitian

Pada tahapan ini peneliti melakukan persiapan penelitian. Persiapan penelitian yang dimaksud adalah menyiapkan buku-buku, artikel-artikel tentang topik penelitian serta software yang digunakan selama penelitian.

2. Pengumpulan Data

Pada tahap ini peneliti melakukan observasi dengan peninjauan, pencatatan dan pengamatan langsung di tempat penelitian.

3. Analisis

Pada tahapan analisis, peneliti melakukan analisa terhadap sistem yang di terapkan sekarang kemudian merumuskan masalah yang menjadi pokok penelitian sehingga dapat dibuat alternatif pemecahan masalah.

4. Perancangan

Peneliti kemudian merancang aplikasi yang ingin dibuat berdasarkan alternatif pemecahan masalah.

5. Pengujian

Setelah melakukan perancangan, peneliti kemudian menguji hasil perancangan yang telah dibuat. Jika hasil perancangan terdapat kekurangan atau kelemahan maka kembali ketahapan alisis.

6. Implementasi

Setelah pada perancangan tidak terdapat kekurangan maka aplikasi siap untuk di gunakan oleh user.

F. Metode Pengujian Aplikasi

Beberapa *test-case* harus dilaksanakan dengan beberapa perbedaan strategi, query, atau jalur navigasi yang mewakili penggunaan sistem yang *tipical*, kritis atau abnormal. Isu kunci pada pengembangan sistem adalah pemilihan sekelompok *test-case* yang cocok, sekecil dan secepat mungkin, untuk meyakinkan perilaku sistem secara detail. Pengujian harus mencakup *unit testing*, yang mengecek validasi dari prosedur dan fungsi-fungsi secara independen dari komponen sistem yang lain. Kemudian modul testing harus menyusul dilakukan untuk mengetahui apakah penggabungan beberapa unit dalam satu modul sudah berjalan dengan baik, termasuk eksekusi dari beberapa modul yang saling berelasi, apakah sudah berjalan sesuai karakteristik sistem yang diinginkan.

Ada 2 metode untuk melakukan unit testing, yaitu :

1. *White Box Testing*

Uji coba *white box testing* merupakan metode perancangan *testcase* yang menggunakan struktural untuk mendapatkan *testcase*, test ini digunakan untuk

meramal cara kerja perangkat lunak secara rinci kepada *logic path* (jalur logika), perangkat lunak di tes dengan kondisi dan perulangan secara fisik.

Contoh pengujian white box testing ini merupakan peringatan ketika user menginputkan password user yang salah, untuk kesalahan semacam ini akan memberikan suatu informasi kepada user mengenai kesalahan yang di lakukan.

2. *Black Box*

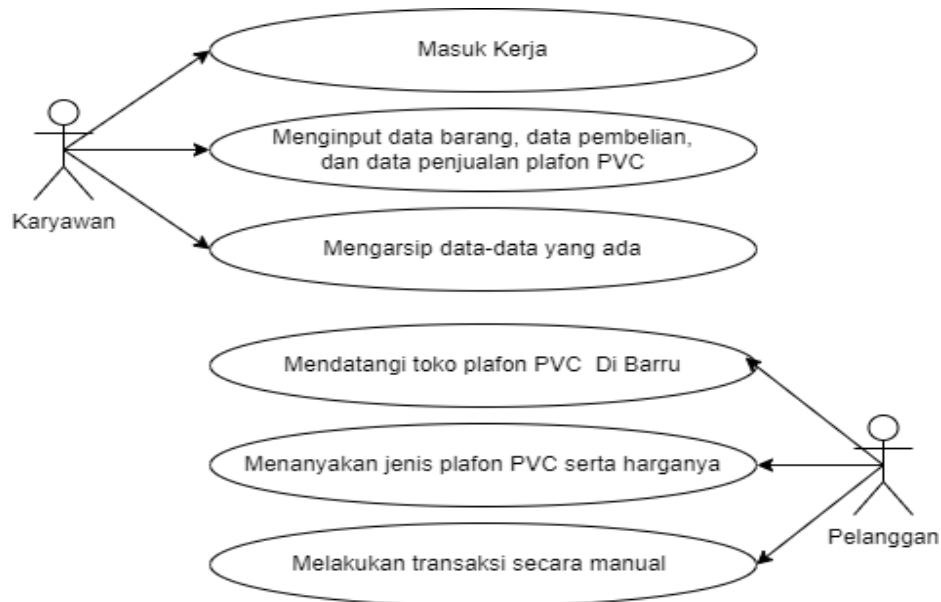
Berdasarkan hasil uji coba yang dilakukan, seluruh navigasi dan tombol fasilitas program lainnya serta proses yang di jalankan tidak terjadi kesalahan, tetapi aplikasi mempunyai aturan-aturan yang sudah di tetapkan dan harus di ikuti karena apabila di hiraukan maka sistem akan menolak perintah yang tidak sesuai seperti kesalahan ketika user belum menginput data yang harusnya di input sesuai ketentuan sistem yang di jalankan dan sistem memberikan informasi kepada user karena data yang ingin diproses belumlengkap atau tidak memenuhi ketentuan untuk proses selanjutnya.

G. Metode Pengujian

Metode pengujian yang dilakukan pada penelitian ini menggunakan blackbox yang dipakai untuk mengetahui kinerja aplikasi pada saat melakukan proses *Tour Guide* dan mengetahui berfungsinya semua aplikasi yang telah dibuat, *black box* dalam metode pengujian perangkat lunak yang tes fungsionalitas dari aplikasi yang bertentangan dengan struktur internal atau kerja.

H. Desain Sistem

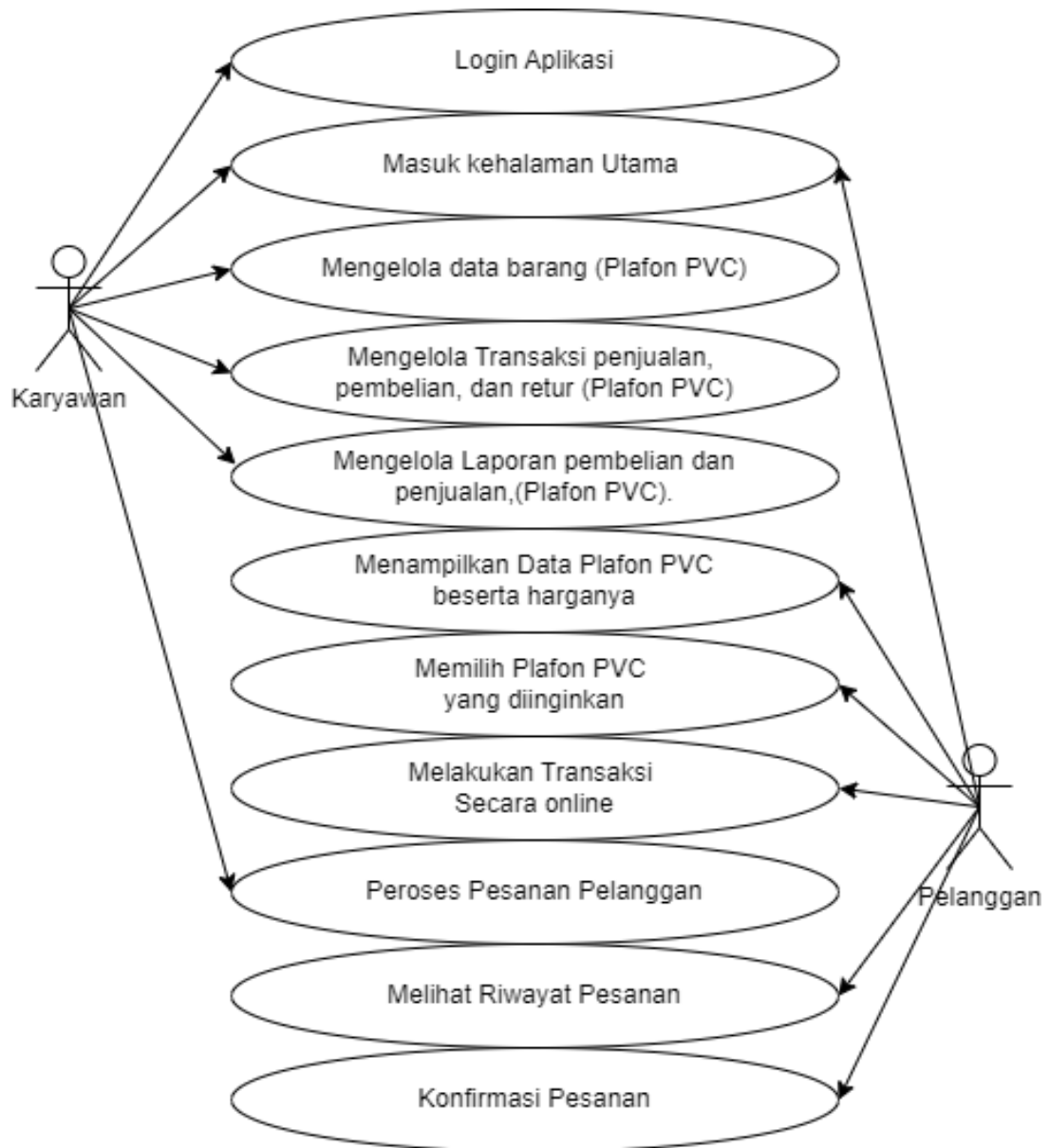
1. Adapun Sistem yang berjalan pada proposal ini adalah:



Gambar 3. 1 Sistem Berjalan

Keterangan dari gambar 3.1. Mempunyai dua aktor karyawan dan pelanggan, Karyawan tentunya masuk bekerja, setelah itu karyawan menginput data barang, data pembelian, dan data penjualan plafon PVC, kemudian data tersebut di arsip. Sedangkan pelanggan disini tentunya datang langsung ke toko plafon PVC yang ada di barru kemudian pelanggan menanyakan jenis plafon dan harga plafon yang diinginkan, setelah memilih pelanggan akan melakukan transaksi secara manual ditoko.

2. Adapun Sistem yang diusulkan pada proposal ini adalah:

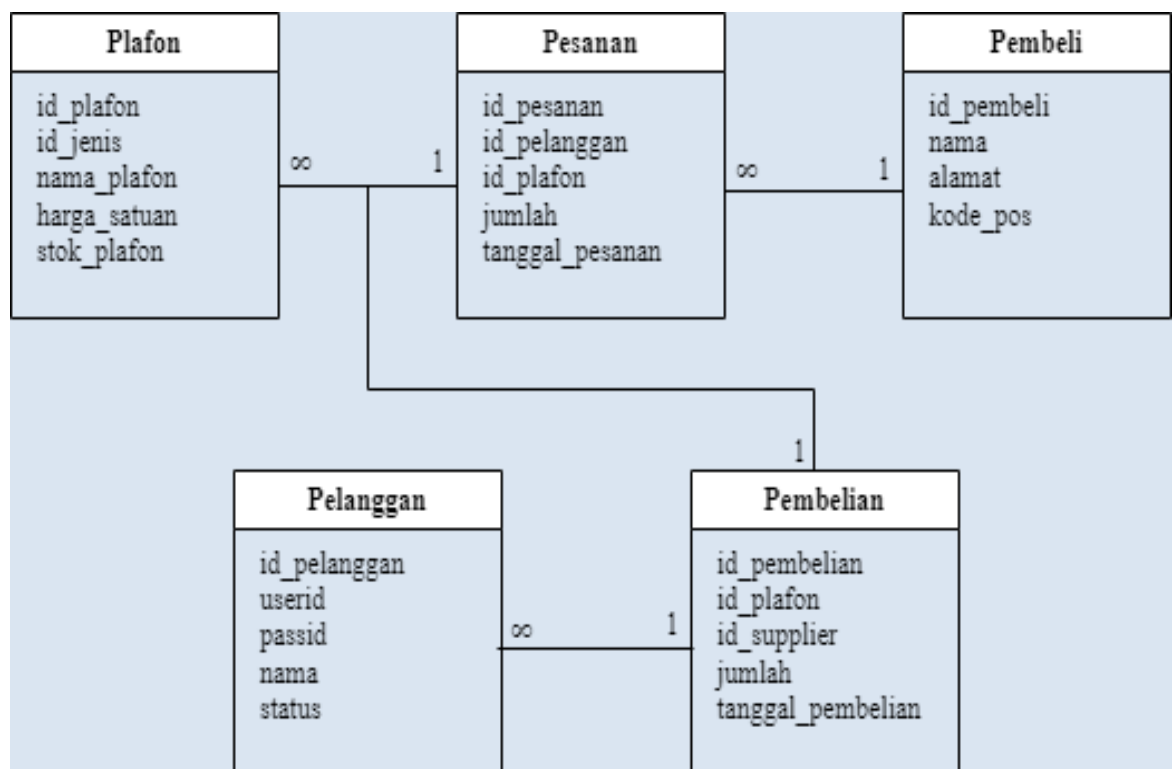


Gambar 3. 2 Sistem yang diusulkan

Keterangan gambar 3.2. Pada gambar diatas Mempunyai dua aktor karyawan dan pelanggan disini karyawan tentunya login kedalam aplikasi, setelah login maka masuk kehalaman utama aplikasi, dihalaman utama ini mempunyai beberapa *button* Mengelola transaksi penjualan, transaksi pembelian, retur, data barang, laporan pembelian, laporan penjualan, dan laporan penjualan terbanyak. Sedangkan

aplikasi untuk pelanggan langsung masuk kehalaman utama aplikasi setelah masuk maka ditampilkan data plafon PVC beserta harganya yang ada di toko plafon yang ada di barru setelah memilih plafon yang diinginkan maka bisa melakukan transaksi secara online kemudian penjual mengirim barang dan pelanggan bisa juga melihat riwayat transaksi beserta lokasi pesanan, Apabila pesanan diterima oleh pelanggan maka pelanggan melakukan konfirmasi pesanan diterima.

3. Relasi Antar Tabel



Gambar 3. 3 Relasi Antar Tabel

Penjelasan relasi tabel:

- 1 Setiap tabel memiliki sebuah kolom *primary id* (diberi lambang *) yang berfungsi untuk membedakan observasi dengan observasi lainnya.

2. Dalam sebuah relasi, *primary id* dari satu tabel akan dipasangkan dengan *primary id* tabel lainnya. Pada tabel baru tersebut nilai unik dari tabel lainnya disebut sebagai *foreign key*. Contoh: tabel pembelian memiliki dua *foreign key* (id_pembeli dan id_barang).
3. Terdapat garis kardinalitas relasi yang dilambangkan dengan 1 dan ∞ yang menunjukkan sebuah observasi pada sebuah tabel dapat dipasangkan dengan beberapa observasi pada tabel lainnya. Contoh: tabel plafon dan tabel pembelian.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Selama melakukan penelitian di Toko Plafon PVC Barru dalam membangun aplikasi sistem informasi akuntansi pembelian dan penjualan plafon PVC, didapatkanlah hasil penelitian antara lain Laporan jenis plafon, dan Laporan data plafon yang akan membantu kelancaran dalam menyelesaikan aplikasi berbasis android ini.

Tabel 4. 1 Laporan Jenis Plafon

No	Jenis Plafon	Keterangan
1	Plafon PVC Motif Kayu	Plafon PVC motif kayu adalah plafon PVC yang dicetak dengan motif kayu, sehingga terlihat seperti plafon kayu asli. biasanya digunakan untuk memberikan kesan natural dan elegan pada ruangan.
2	Plafon PVC Semen/Batu	Plafon PVC motif batu adalah plafon PVC yang dicetak dengan motif batu, sehingga terlihat seperti plafon batu asli. Plafon PVC motif batu biasanya digunakan untuk memberikan kesan kokoh dan tegas pada ruangan.
3	Plafon PVC <i>Press</i>	Plafon PVC <i>Press</i> adalah plafon PVC yang dicetak dengan berbagai motif, sehingga terlihat seperti plafon kekinian yang sangat memukau.
4	Plafon PVC <i>Transperent</i>	Plafon <i>Transperent</i> adalah plafon PVC yang dicetak dengan motif tembus cahaya; tembus pandang.

Tabel 4. 2 Laporan Data Plafon

No	Nama Plafon	Harga plafon	Foto plafon
1	Plafon PVC Motif Kayu	Rp.100.000	
2	Plafon PVC Semen/Batu	Rp.120.000	
3	Plafon PVC <i>Press</i>	Rp.150.000	
4	Plafon PVC <i>Transperent</i>	Rp.130.000	

Dari data yang didapatkan hasil dari wawancara hanya terdapat 2 poin penting diatas Laporan jenis plafon, dan Laporan Data plafon. dan Data diatas digunakan untuk diinput aplikasi sistem informasi akuntansi pembelian dan penjualan plafon PVC.

B. Pembahasan

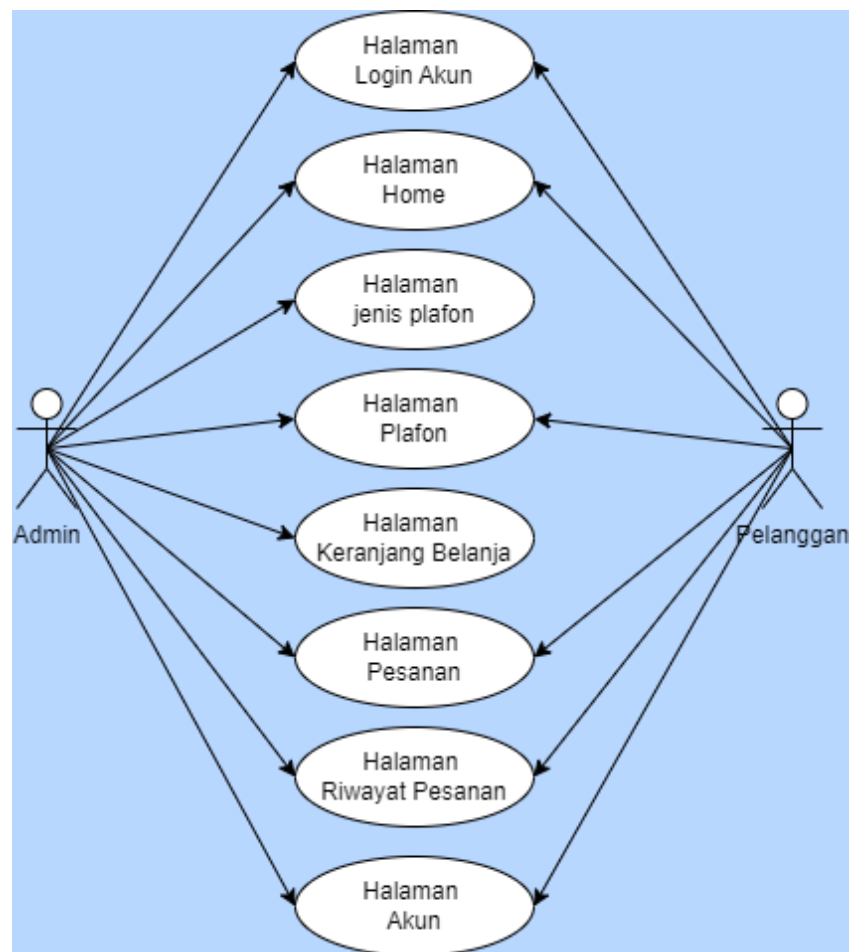
1. Analisis Aliran Data UML

1.1. *Use Case Diagram*

Use Case Diagram atau diagram *use case* merupakan pemodelan untuk memodelkan kelakuan (*behavior*) sistem informasi yang dibuat. *Use case* mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem

informasi. Use case merupakan suatu bentuk diagram yang menggambarkan fungsionalitas yang diharapkan dari sebuah sistem dilihat dari perspektif pengguna di luar sistem.

Use case juga dapat digunakan untuk merepresentasikan interaksi yang terjadi antara aktor dengan proses sistem yang dibuat. Pada perancangan *use case* juga terdapat skenario, yaitu langkah yang menerangkan urutan kejadian antara pengguna dengan sistem. Diagram *use case* pada aplikasi sistem informasi akuntansi pembelian dan penjualan plafon PVC pada penelitian ini digambarkan seperti berikut ini:



Gambar 4. 1 *Use Case* Diagram

1.2. Tabel Use Case

Penjabaran *use case* diagram di atas didefinisikan atas definisi aktor dan definisi *use case*. Definisi aktor sebagai berikut :

Tabel 4. 3 Definisi Aktor dalam Sistem.

No	Aktor	Keterangan
1	User	User merupakan aktor yang berperan sebagai pengguna sistem informasi akuntansi pembelian dan penjualan.
2	Admin	Admin merupakan aktor yang memiliki hak akses lebih tinggi dibanding User karena Admin dapat mengelola Jenis plafon dan halaman keranjang belanja..

Sedangkan untuk penjelasan definisi setiap *use case* sebagai berikut:

Tabel 4 3 Definisi Use Case Sistem

No	Use Case	Keterangan
1	Login	Melakukan Login akun.
2	Home	Menampilkan halaman utama aplikasi
3	Jenis Plafon	Menampilkan halaman jenis plafon.
4	Plafon	Menampilkan halaman plafon, nama plafon, harga serta gambar setiap plafon.
5	Keranjang Belanja	Menampilkan keranjang belanja dimana ketika user sudah melakukan pesanan di halaman plafon maka admin dapat melihat keranjang belanja user.
6	Pesanan	Manampilkan pesanan yang dibuat user.
7	Riwayat Pesanan	Menampilkan halaman riwayat pesanan.
8	Akun	Menampilkan halaman akun yang menggunakan aplikasi ini.

Dalam use case yang telah didefinisikan di atas, terdapat beberapa use case yang memiliki alur proses yang hampir sama, sehingga dalam penjabaran selanjutnya akan didefinisikan secara ringkas untuk memudahkan pemahaman proses tiap use case. Berikut adalah skenario use case:

B. Use Case Login

Aktor : Admin dan User

Deskripsi : Sebuah kegiatan untuk Masuk ke aplikasi

Pre-condition : -

Post-condition : - Data baru sudah tersimpan.

Tabel 4. 4 Skenario *Login*.

Aksi Aktor	Reaksi Sistem
Skenario Normal	
1. Memasukkan <i>User name</i> dan <i>password</i> .	
2. Menekan tombol <i>Login</i> .	3. Mengecek validitas isian data.
	4. Jika data yang dimasukkan valid, maka langsung masuk kehalaman utama aplikasi.
Jika data yang dimasukkan tidak valid, maka akan muncul pesan “Silahkan masukkan <i>user name</i> dan <i>password</i> dengan benar”.	

2) Use Case Home.

Aktor : Admin dan User

Deskripsi : Sebuah kegiatan untuk Menampilkan menu-menu yang ada pada aplikasi.

Pre-condition : - . Admin dan user berada di halaman utama.

Post-condition : - .

Tabel 4 5 Skenario Use Case Home

Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Masuk kehalaman utama aplikasi	
	2. Menampilkan menu-menu aplikasi.
3. Memilih salah satu menu.	
	4. Jika menu yang dipilih valid, maka menu tersebut akan ditampilkan di form baru.
Jika menu yang diakses tidak valid, maka menu tidak dapat diakses.	

3) Use Case Jenis Plafon

Aktor : Admin

Deskripsi : Sebuah kegiatan untuk menampilkan jenis plafon.

Pre-condition : - .Admin berada di halaman jenis plafon.

Post-condition : - Data dalam sistem akan diperbarui.

Tabel 4 6 Skenario Use Case Jenis Plafon

Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Memilih menu Jenis Plafon	
	2. Menampilkan form Jenis Plafon

4) Skenario Use Case Plafon.

Aktor : Admin dan User

Deskripsi : Sebuah kegiatan untuk melihat plafon.

Pre-condition :- Admin dan user berada di halaman plafon

Post-condition : -

Tabel 4 7 Skenario Use Case Plafon

Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Menekan menu Plafon	
	C. Menampilkan data yang dipilih (plafon) yang dimaksud dalam sistem.
	2. Menampilkan data yang dipilih sesuai data yang ada.

5) Use Case Keranjang Belanja

Aktor : Admin

Deskripsi : Sebuah kegiatan untuk melihat keranjang belanja dari *user*.

Pre-condition : - Admin berada di halaman keranjang belanja.

Post-condition : - Data dalam sistem akan diperbarui.

Tabel 4 8 Skenario Use Case Keranjang Belanja

Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Memilih menu keranjang belanja	
	2.Menampilkan form keranjang belanja

6) Skenario Use Case Pesanan

Aktor : Admin dan *User*

Deskripsi : Sebuah kegiatan untuk melihat Pesanan

Pre-condition :- Admin dan user berada di halaman Pesanan

Post-condition : -

Tabel 4 9 Skenario *Use Case* Pesanan

Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Memilih menu Pesanan	
	2.Menampilkan form Pesanan

7) Use Case Riwayat Pesanan

Aktor : Admin dan *User*

Deskripsi : Sebuah kegiatan untuk melihat Riwayat Pesanan dari *user*.

Pre-condition : - Admin berada di halaman Riwayat Pesanan

Post-condition : - Data dalam sistem akan diperbarui.

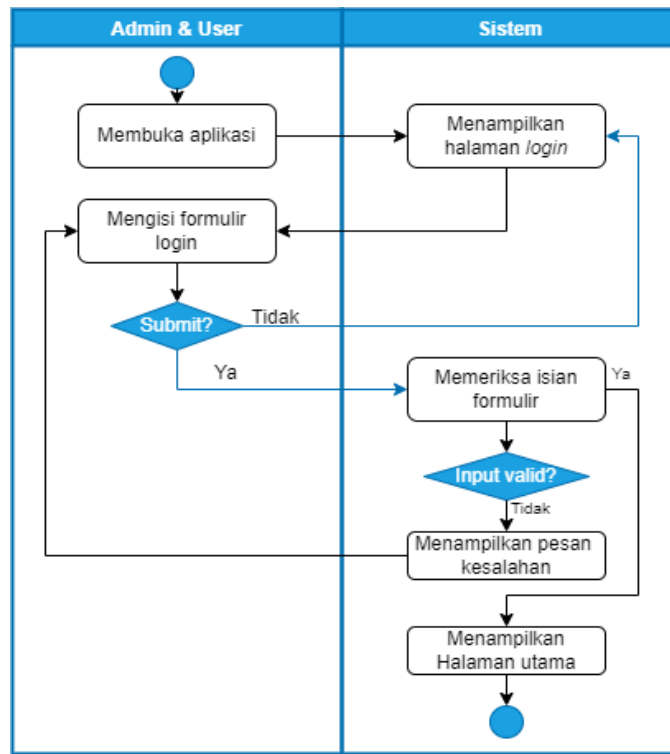
Tabel 4 10 Skenario *Use Case* Riwayat Pesanan

Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Memilih menu Riwayat Pesanan	
	2.Menampilkan form Riwayat Pesanan

2.1. Activity Diagram

Activity diagram adalah bahasa spesifikasi standar yang dipergunakan untuk mendokumentasikan, menspesifikasikan dan membangun perangkat lunak. *Activity diagram* ini menjelaskan tentang aktifitas-aktifitas yang terjadi dalam sebuah aliran proses pada sebuah system.

D. Activity Diagram Login



Gambar 4. 2 Activity Diagram Login

Diagram aktivitas di atas menerangkan alur proses untuk aktivitas login. Proses dimulai dengan admin atau user memilih tombol login, kemudian sistem menampilkan form isian yang kemudian admin atau user akan mengisi form isian. Ketika sudah disimpan, sistem akan memperbarui data di database yang akan mengecek data yang dikirim, jika terdapat kesalahan, akan menampilkan pesan kesalahan, jika tidak, sistem menampilkan halaman utama.

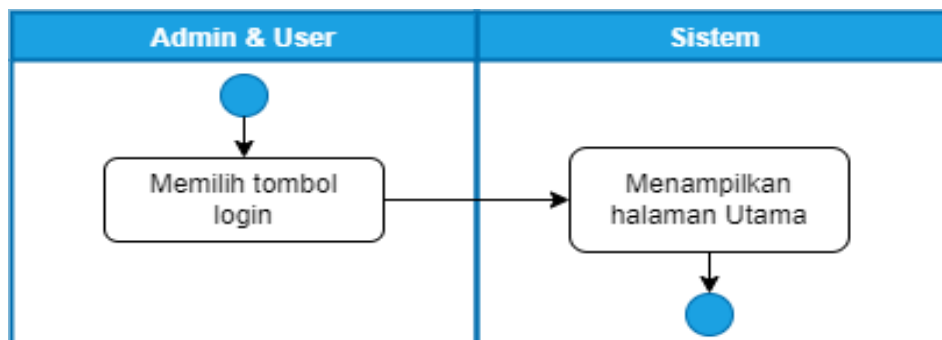
b) *Activity Diagram Home*Gambar 4. 3 *Activity Diagram Home*

Diagram aktivitas di atas menerangkan alur proses untuk aktivitas Home. Proses dimulai dengan admin atau *user* memilih tombol login, kemudian system berhasil menampilkan halaman utama aplikasi.

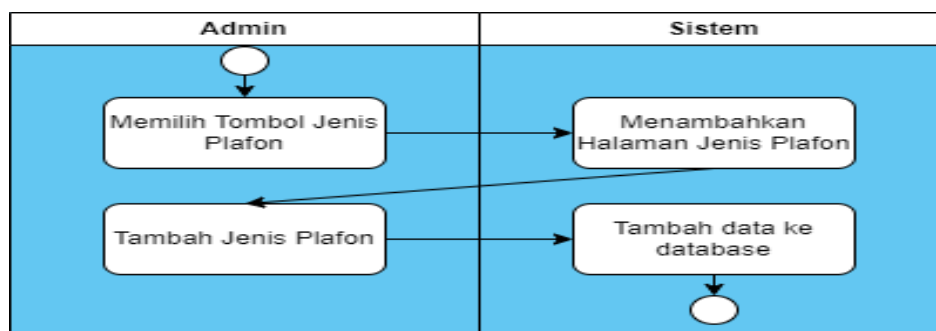
c) *Activity Diagram Jenis Plafon*Gambar 4. 4 *Activity Diagram Jenis Plafon*

Diagram aktivitas berikut menerangkan alur proses untuk aktivitas Jenis Plafon. Proses dimulai dengan admin memilih tombol Jenis Plafon, kemudian sistem menampilkan halaman Jenis Plafon. Jika ingin tambah data, maka dapat memilih tambah data, maka sistem akan menambahkan data tersebut ke database.

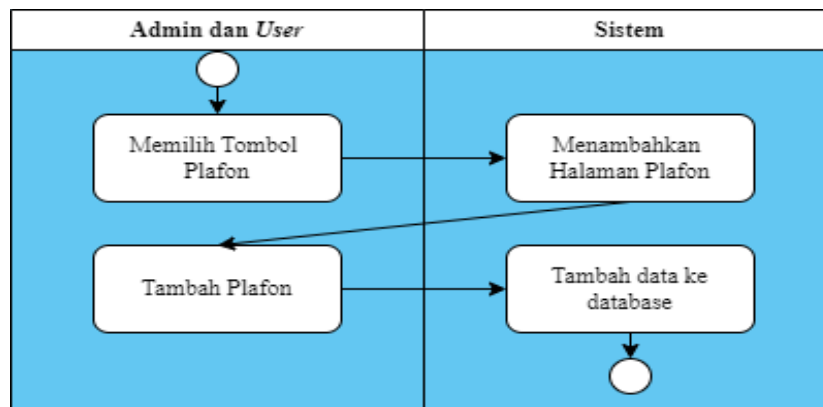
d) *Activity Diagram Plafon*Gambar 4. 5 *Activity Diagram Plafon*

Diagram aktivitas berikut menerangkan alur proses untuk aktivitas Plafon. Proses dimulai dengan admin dan user memilih tombol Plafon, kemudian sistem menampilkan halaman Plafon. Jika ingin tambah data, maka dapat memilih tambah data, maka sistem akan menambahkan data tersebut ke database.

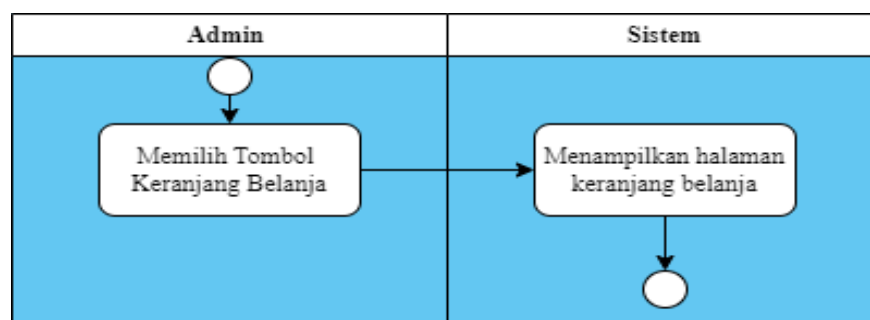
e) *Activity Diagram Keranjang Belanja*Gambar 4. 6 *Activity Diagram Keranjang Belanja*

Diagram aktivitas di atas menerangkan alur proses untuk aktivitas Keranjang Belanja. Proses dimulai dengan admin memilih Keranjang Belanja, kemudian sistem menampilkan halaman Keranjang Belanja.

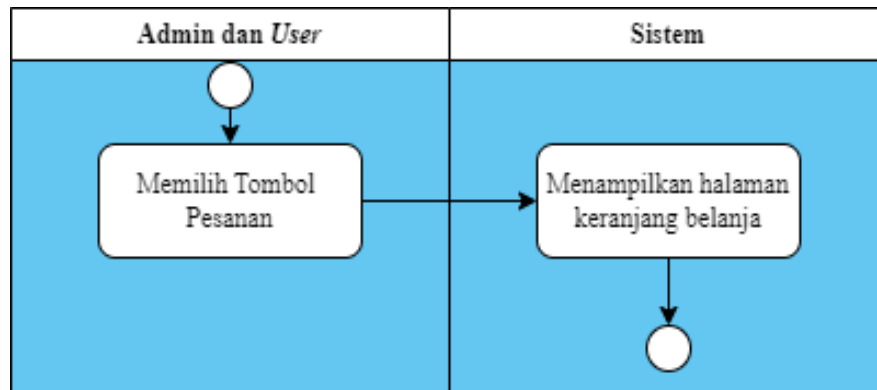
f) *Activity Diagram Pesanan*Gambar 4. 7 *Activity Diagram Pesanan*

Diagram aktivitas di atas menerangkan alur proses untuk aktivitas Pesanan. Proses dimulai dengan admin dan user memilih Pesanan, kemudian sistem menampilkan halaman Pesanan.

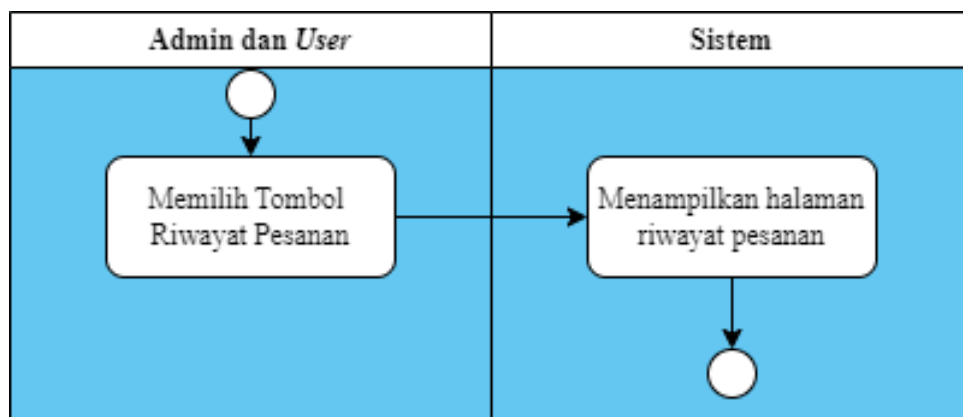
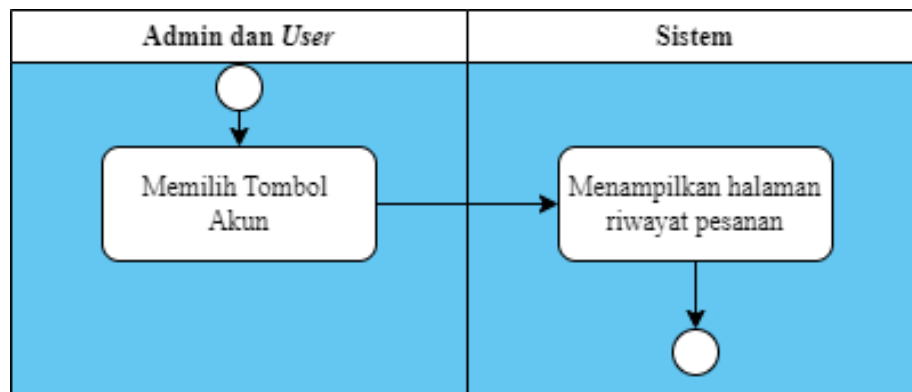
g) *Activity Diagram Riwayat Pesanan*Gambar 4. 8 *Activity Diagram Riwayat Pesanan*

Diagram aktivitas di atas menerangkan alur proses untuk aktivitas Riwayat Pesanan. Proses dimulai dengan admin dan user memilih Riwayat Pesanan, kemudian sistem menampilkan halaman Riwayat Pesanan.

h) Activity Diagram Akun



Gambar 4. 9 Activity Diagram Akun

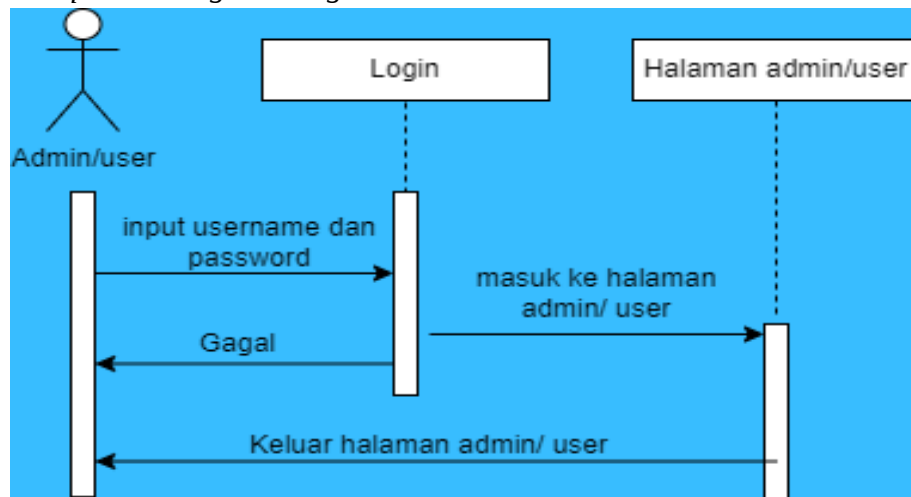
Diagram aktivitas di atas menerangkan alur proses untuk aktivitas akun. Proses dimulai dengan admin dan user memilih akun, kemudian sistem menampilkan halaman akun.

1.4. Sequence Diagram

Sequence diagram atau diagram sekuen menggambarkan kelakuan objek pada use case dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan message yang dikirim dan diterima antar objek. Proses menggambarkan diagram sekuen maka harus diketahui objek-objek yang terlibat dalam sebuah use case beserta method yang dimiliki kelas yang diinisialisasi menjadi objek yang sudah tergambar dalam class diagram.

Berdasarkan desain use case, terdapat beberapa use case yang prosesnya hampir sama satu sama lain. Untuk mempermudah pembahasan proses dalam pembuatan diagram sekuen, berikut ini ringkasan diagram sekuen pada sistem informasi yang dikembangkan:

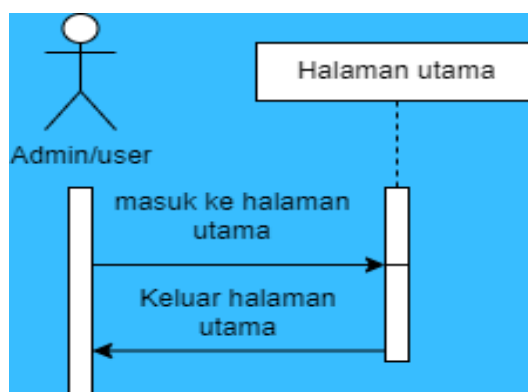
E. Sequence Diagram: Login



Gambar 4. 10 Sequence Diagram login

Diagram Sequence diagram login Admin dan user merupakan penggambaran proses login yang dilakukan oleh admin dan user. Bila proses login benar admin dan user bisa masuk ke dalam halaman utama sebaliknya bila proses login gagal akan kembali ke menu *login*.

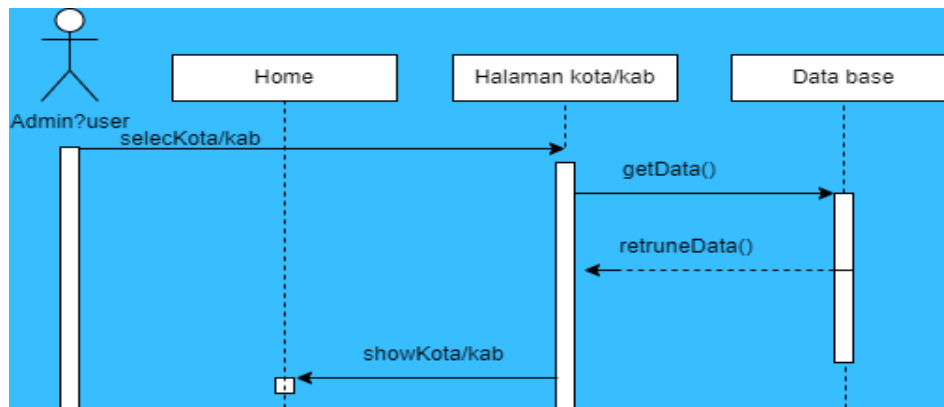
2) Sequence Diagram: Home



Gambar 4. 11 Sequence Diagram Home

Diagram Sequence diagram home Admin dan user merupakan penggambaran proses masuk ke halaman utama. Bila proses login benar admin dan user bisa masuk ke dalam halaman utama dan menampilkan menu-menu yang ada pada aplikasi.

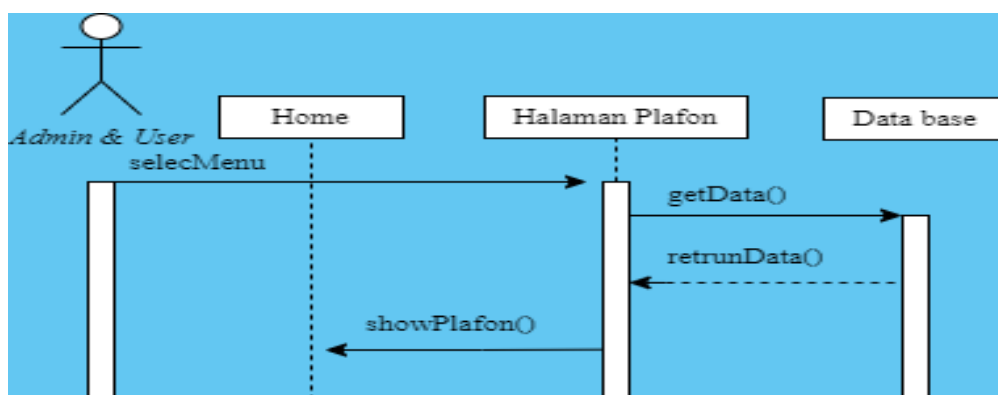
3) Sequence Diagram: Jenis Plafon



Gambar 4. 12 Sequence Diagram Jenis Plafon

Diagram sekuen di atas menerangkan alur proses untuk aktivitas Jenis Plafon. Admin memilih data yang akan ditampilkan pada halaman Jenis Plafon, dengan method *selecJenisPlafon()*, kemudian method *getData()* digunakan untuk mengambil data yang akan ditampilkan grafiknya ke database. Database akan mengembalikan data, kemudian method *ShowJenisPlafon()* akan menampilkan Jenis Plafon.

4) Sequence Diagram: Plafon

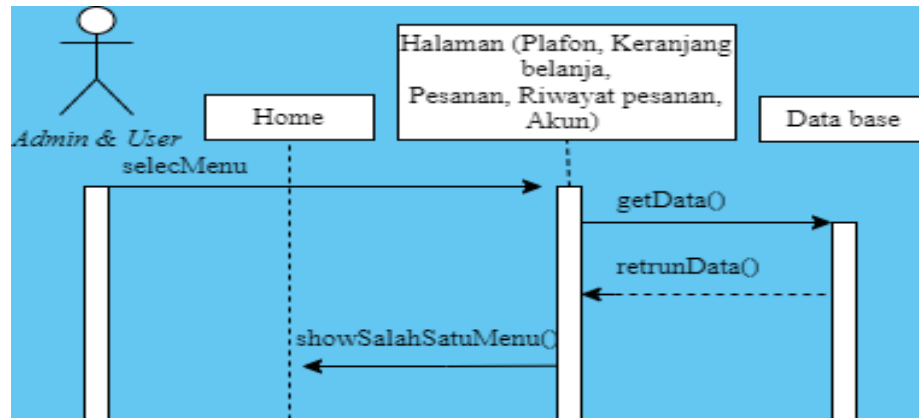


Gambar 4. 13 Sequence Diagram Plafon

Diagram sekuen di atas menerangkan alur proses untuk aktivitas Plafon. Admin dan user memilih data yang akan ditampilkan pada halaman Plafon, dengan method

selecPlafon(), kemudian method `getData()` digunakan untuk mengambil data yang akan ditampilkan ke database. Database akan mengembalikan data, kemudian method `showPlafon()` akan menampilkan menu Plafon.

5) Sequence Diagram: View Menu



Gambar 4. 14 Sequence Diagram View Menu

Diagram sekuen di atas menerangkan alur proses untuk aktivitas View (Plafon, Keranjang belanja, Pesanan, Riwayat pesanan, dan Akun). Admin dan user memilih data yang akan ditampilkan pada halaman View (Plafon, Keranjang belanja, Pesanan, Riwayat pesanan, dan Akun), dengan method `selecMenu ()`, kemudian method `getData()` digunakan untuk mengambil data yang akan ditampilkan ke database. Database akan mengembalikan data, kemudian method `showSalahSatuMenu()` akan menampilkan menu yang dipilih.

1.5. Tabel Database

Adapun rancangan *database* dalam pembangunan sistem ini adalah terdiri dari beberapa tabel diantaranya yaitu :

F. Tabel User. Nama *table*: user, Adapun struktur *table* user sebagai berikut.

Tabel 4 11 Tabel User

No	Nama Field	Tipe Data	Ukuran
1	id_user	Varchar	12
2	Userid	Varchar	12
3	Passid	Varchar	8
4	nama	Varchar	20
5	alamat	Varchar	50

G. Tabel Pembelian. Nama *table*: pembelian, Adapun struktur *table* pembelian sebagai berikut.

Tabel 4 12 Tabel Pembelian

No	Nama Field	Tipe Data	Ukuran
1	id_pembelian	Varchar	10
2	Id_Tiket	Varchar	10
3	Id_pelanggan	Varchar	10
4	jumlah	Varchar	20
5	tanggal_pembelian	Date	-

c. **Tabel Pelanggan.** Nama *table*: pelanggan, Adapun struktur *table* pelanggan sebagai berikut.

Tabel 4 13 Tabel Pelanggan

No	Nama Field	Tipe Data	Ukuran
1	Id_pelanggan	Varchar	10
2	nama	Varchar	20
3	alamat	Varchar	50
4	kode_pos	Varchar	20

H. Tabel Barang. Nama *table*: Plafon, Adapun struktur *table* plafon sebagai berikut.

Tabel 4 14 Tabel plafon

No	Nama Field	Tipe Data	Ukuran
1	id_plafon	Varchar	10
2	id_jenis	Varchar	10
3	nama_plafon	Varchar	20
4	harga_plafon	Varchar	20
5	stok_plafon	Varchar	20

e. **Tabel Pesanan.** Nama *table*: pesanan, Adapun struktur *table* pesanan sebagai berikut.

Tabel 4 15 Tabel Pesanan

No	Nama Field	Tipe Data	Ukuran
1	id_pesanan	<i>Varchar</i>	10
2	id_pelanggan	<i>Varchar</i>	10
3	id_tiket	<i>Varchar</i>	10
4	jumlah	<i>Varchar</i>	20
5	tanggal_pesan	<i>Date</i>	-

- f. Tabel Pembeli. Nama table: pembeli, Adapun struktur table pembeli sebagai berikut.

Tabel 4 16 Tabel Pembeli

No	Nama Field	Tipe Data	Ukuran
1	id_pembeli	<i>Varchar</i>	10
2	nama	<i>Varchar</i>	20
3	alamat	<i>Varchar</i>	50
4	NIK	<i>Varchar</i>	10

2. Perancangan Sistem

2.1. Halaman Awal

1. Halaman *Login* Akun

Berikut adalah tampilan login akun pada sistem informasi akuntansi pembelian dan penjualan plafon PVC. Halaman menu login merupakan halaman *login user*. *Login* merupakan tampilan yang ada pada sistem, yang digunakan user untuk masuk ke halaman selanjutnya.

Gambar 4. 15 Login akun

I. Halaman *Create Account*

Berikut adalah tampilan *create account* pada sistem informasi akuntansi pembelian dan penjualan plafon PVC. Halaman ini digunakan untuk buat akun admin dan pelanggan agar bisa mendapat hak akses untuk login ke aplikasi.

Gambar 4. 16 *Create Accoun*

2.2. Pelanggan

1. Halaman Utama

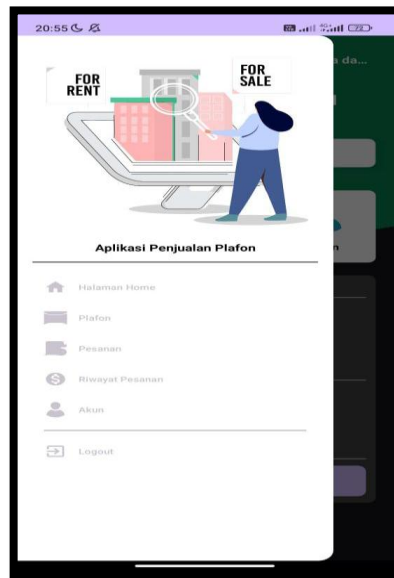
Berikut adalah tampilan halaman utama pelanggan pada sistem informasi akuntansi pembelian dan penjualan plafon PVC. Halaman ini merupakan halaman awal pelanggan yang langsung menampilkan menu-menu yang ada pada halaman ini.



Gambar 4. 17 Halaman Utama

J. Halaman Navigasi

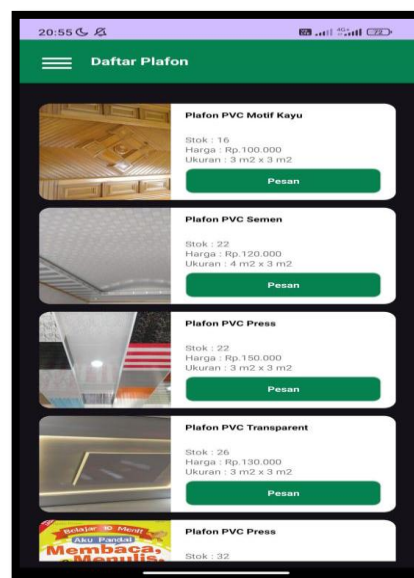
Berikut adalah tampilan navigasi pada sistem informasi akuntansi pembelian dan penjualan plafon PVC. Halaman navigasi ini menampilkan Pesanan, Riwayat pesanan, Akun, dan Logout.



Gambar 4. 18 Navigasi

K. Halaman Plafon

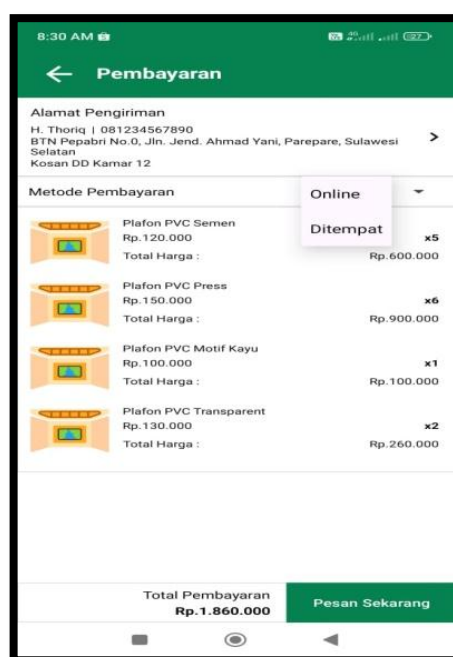
Berikut adalah tampilan plafon pada sistem informasi akuntansi pembelian dan penjualan plafon PVC. Halaman plafon menampilkan daftar plafon yang dijual lengkap dengan keterangan.



Gambar 4. 19 Plafon

L. Halaman Pembayaran

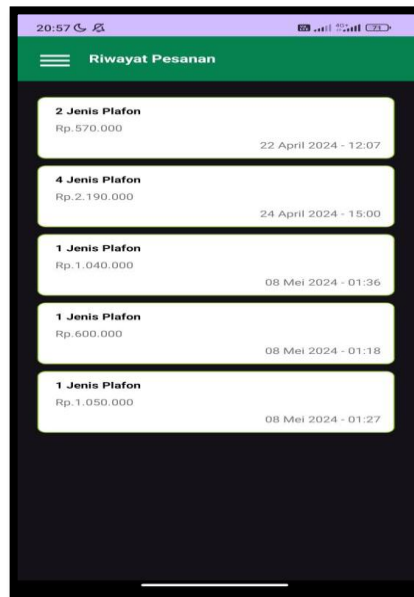
Berikut adalah tampilan pembayaran pada sistem informasi akuntansi pembelian dan penjualan plafon PVC. Halaman pembayaran menampilkan pesanan pelanggan apabila pesanan sudah dibuat maka pelanggan dapat memilih menu pesan sekarang.



Gambar 4. 20 Pembayaran

M. Halaman Riwayat Pesanan

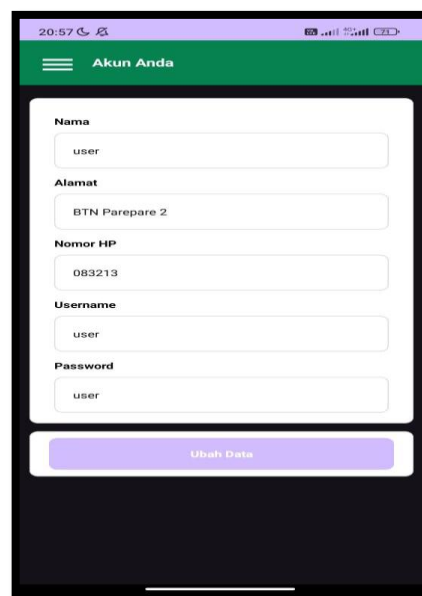
Berikut adalah tampilan riwayat pesanan pada sistem informasi akuntansi pembelian dan penjualan plafon PVC. Halaman riwayat pesanan menampilkan riwayat pesanan.



Gambar 4. 21 Riwayat Pesanan

N. Halaman Akun

Berikut adalah tampilan akun pada sistem informasi akuntansi pembelian dan penjualan plafon PVC. Halaman akun merupakan halaman yang dapat menampilkan informasi profil dan dapat di edit oleh pemilik akun.

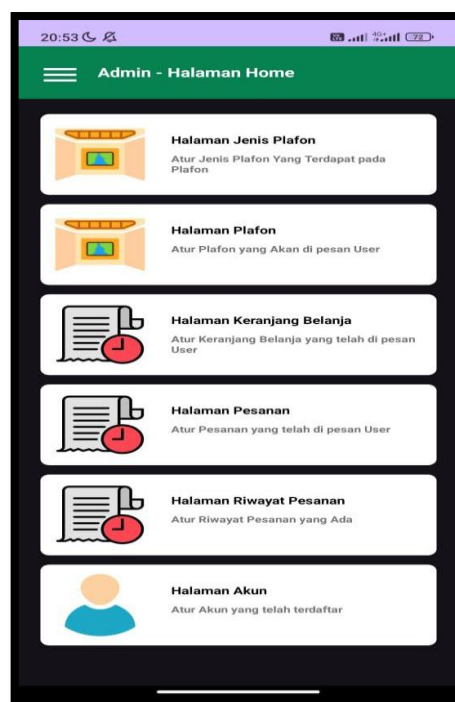


Gambar 4. 22 Akun

2.3. Admin

1. Halaman Utama

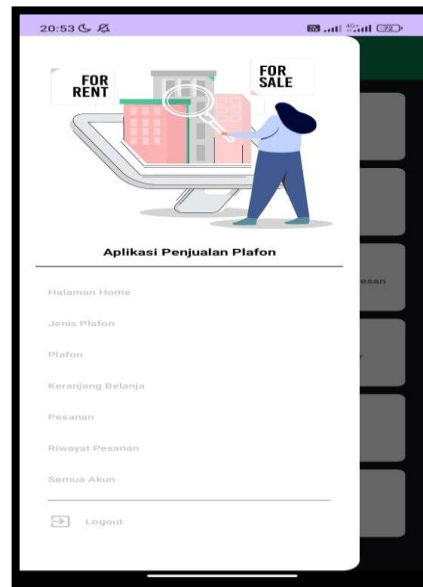
Berikut adalah tampilan halaman utama pelanggan pada sistem informasi akuntansi pembelian dan penjualan plafon PVC. Halaman ini merupakan halaman awal pelanggan yang langsung menampilkan menu-menu yang ada pada halaman ini.



Gambar 4. 23 Halaman Utama

O. Halaman Navigasi

Berikut adalah tampilan navigasi pada sistem informasi akuntansi pembelian dan penjualan plafon PVC. Halaman navigasi ini menampilkan Pesanan, Riwayat pesanan, Akun, dan Logout.



Gambar 4. 24 Navigasi

P. Halaman Jenis Plafon

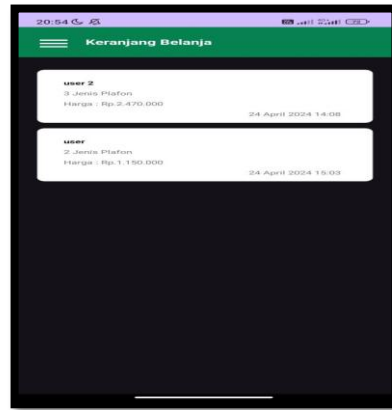
Berikut adalah tampilan jenis plafon pada sistem informasi akuntansi pembelian dan penjualan plafon PVC. Halaman jenis plafon menampilkan daftar jenis plafon.

NO	Jenis Plafon	Keterangan
1	Plafon PVC Motif Kayu	Plafon PVC motif kayu bambu
2	Plafon PVC Semen	Plafon PVC semen memiliki
3	Plafon PVC Press	Plafon PVC press adalah je
4	Plafon PVC Transparent	Plafon PVC transparent me
5	plafon pvc yang bagus sekali	hanya bagus sih. Tapi katas
6	jenis	

Gambar 4. 25 Jenis Plafon

Q. Halaman Keranjang Belanja

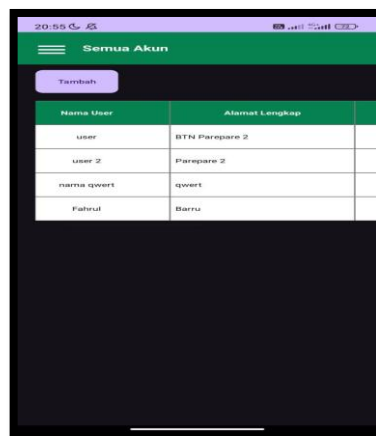
Berikut adalah tampilan keranjang belanja pada sistem informasi akuntansi pembelian dan penjualan plafon PVC. Halaman keranjang belanja menampilkan user serta plafon yang dibelinya.



Gambar 4. 26 Keranjang Belanja

R. Halaman Semua Akun

Berikut adalah tampilan semua akun pada sistem informasi akuntansi pembelian dan penjualan plafon PVC. Halaman semua akun merupakan halaman yang dapat menampilkan informasi user.



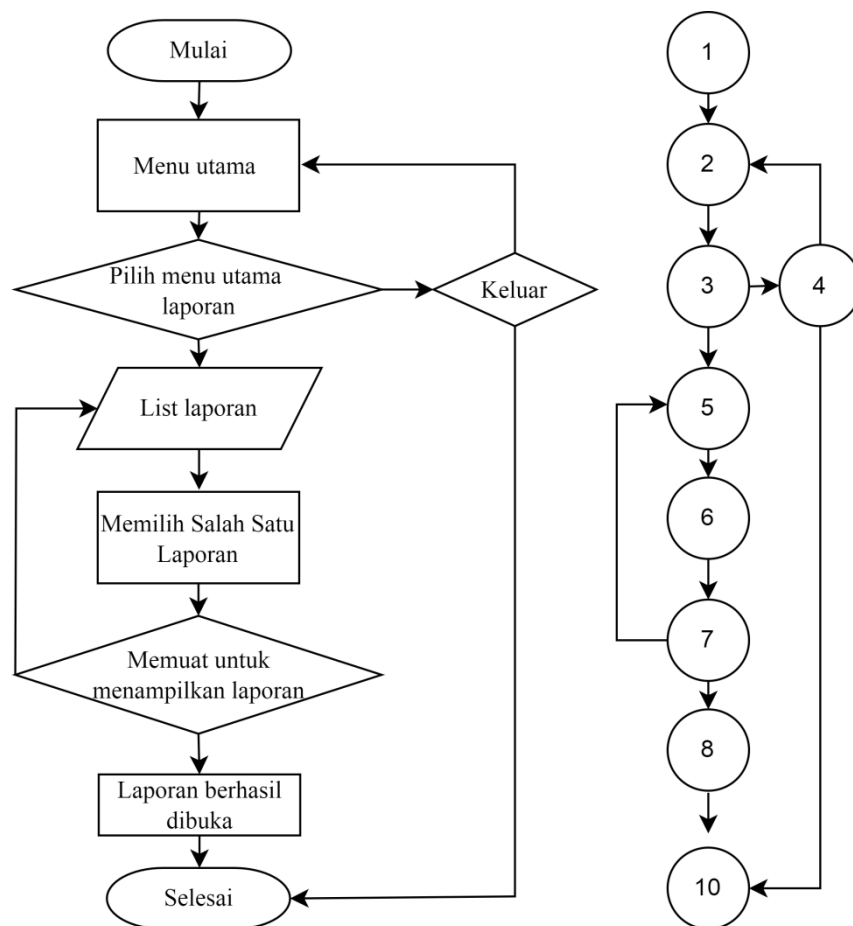
Gambar 4. 27 Semua Akun

S. Pengujian Sistem

a. White Box.

White box testing atau pengujian kotak putih adalah salah satu metode pengujian perangkat lunak. Metode pengujian ini juga terkadang disebut juga *glass box testing* atau pengujian kotak kaca. Berbeda dengan *black box testing*, white box testing ini justru menguji perangkat lunak dari sisi internal tanpa memperhatikan fungsional seperti antarmuka perangkat lunak itu sendiri.

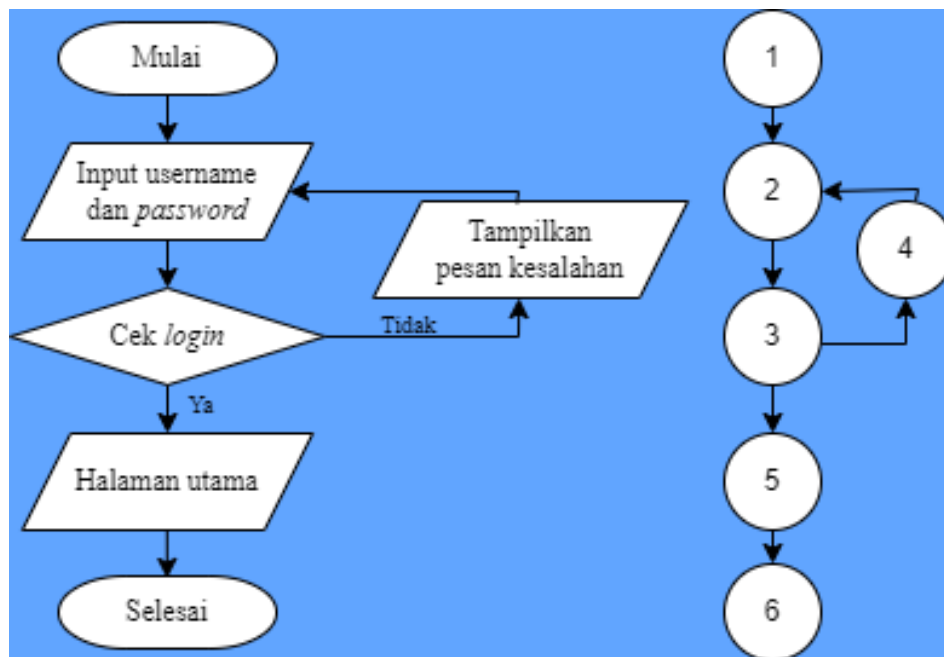
T. White box menu aplikasi sistem informasi akuntansi pembelian dan penjualan plafon PVC.



Gambar 4. 28 White box menu aplikasi sistem informasi.

[illegible]

b) *White box* pada menu login



Gambar 4. 29 *White box* pada menu login.

Pengujian *white box* adalah pengujian yang didasarkan pada pengecekan detail perancangan, menggunakan struktur kontrol dari desain program secara procedural untuk membagi pengujian ke dalam beberapa kasus pengujian. Pemetaan *flowchart* ke dalam *flowgraph* dan proses perhitungan $V(G)$ terhadap perangkat lunak dapat dilihat pada penjelasan berikut :

Diketahui :

$$N = 6 \qquad E = 6 \qquad R = 2$$

Penyelesaian :

$$V(G) = (E - N) + 2$$

$$= (6 - 6) + 2$$

$$= 2$$

Independent Path :

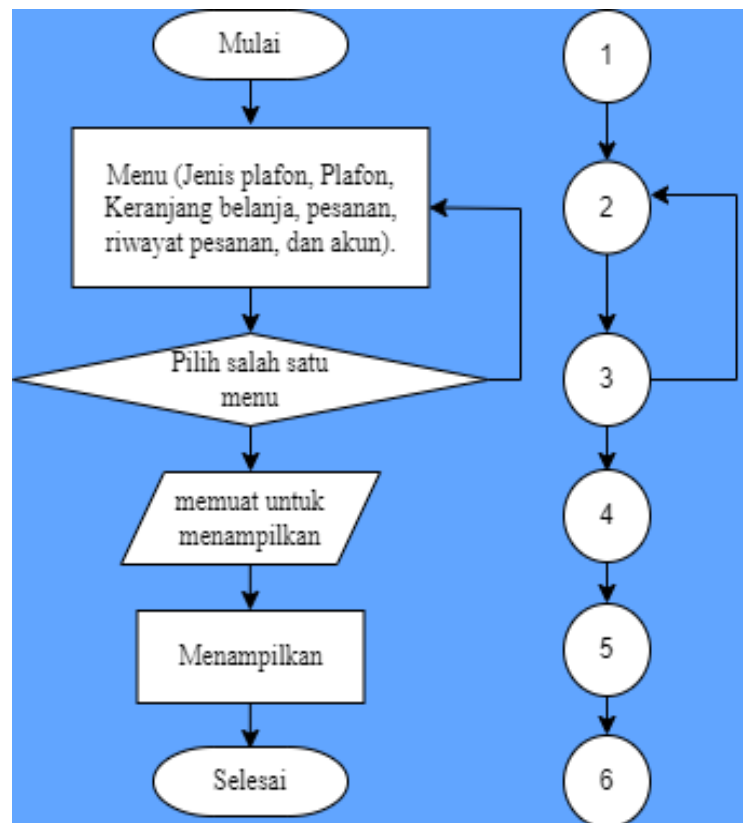
Path 1 = 1 – 2 – 3 – 4 – 5 – 6

Path 2 = 1 – 2 – 3 – 2 – 3 – 4 – 5 – 6

Tabel 4.18 White Box Perhitungan menu login

	1	2	3	4	5	6	E-1
1		1					1-1=0
2			1				1-1=0
3		1		1			2-1=1
4					1		1-1=0
5						1	1-1=0
6							0
SUM(E+1)							1+1=2

c) *White box* pada menu aplikasi sistem informasi akuntansi pembelian dan penjualan plafon PVC



Gambar 4.30 White box pada menu sistem informasi akuntansi

Diketahui :

Penyelesaian :

$$= 2$$

Path 1 = 1 – 2 – 3 – 4 – 5 – 6

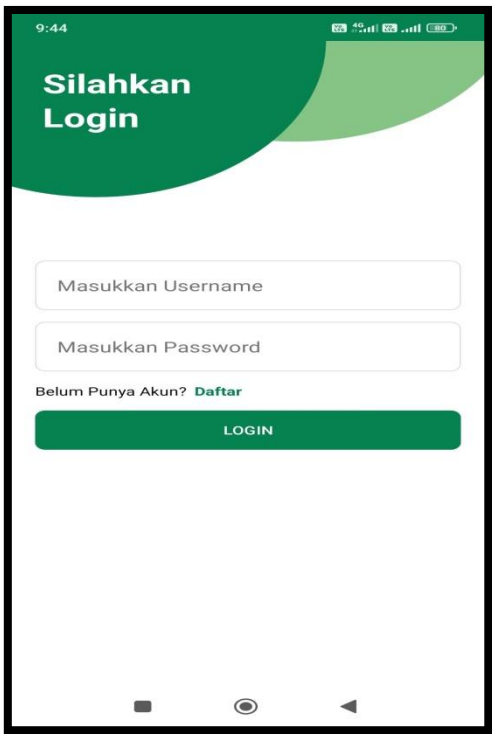
Path 2 = 1 – 2 – 3 – 2 – 3 – 4 – 5 – 6

[illegible]

U. *Black Box*

Pengujian *Black Box* didasarkan pada detail aplikasi, fungsi – fungsi yang ada pada aplikasi dan kesesuaian alur fungsi dengan proses yang diinginkan oleh pengguna atau *user*, pengujian ini tidak melihat dan menguji Logika program.

Tabel 4 20 Tabel Pengujian Login

Test Faktor	Hasil	Kesimpulan
Login	✓	Sukses, karena ketika <i>users</i> memasukkan <i>user</i> ID dan <i>Password</i> , akan masuk di halaman Utama
Screen Shot		
		

Tabel 4 21 Tabel Pengujian Create Account

Test Faktor	Hasil	Kesimpulan
Create Account	✓	Sukses, karena ketika users memasukkan Nama, Memilih jenis akun, Membuat <i>User ID</i> , dan <i>Password</i> , akan masuk di halaman Login.

Screen Shot

9:44 4G+

Scroll Kebawah Untuk Registrasi

Nama
Masukkan Nama

Alamat
Masukkan Alamat

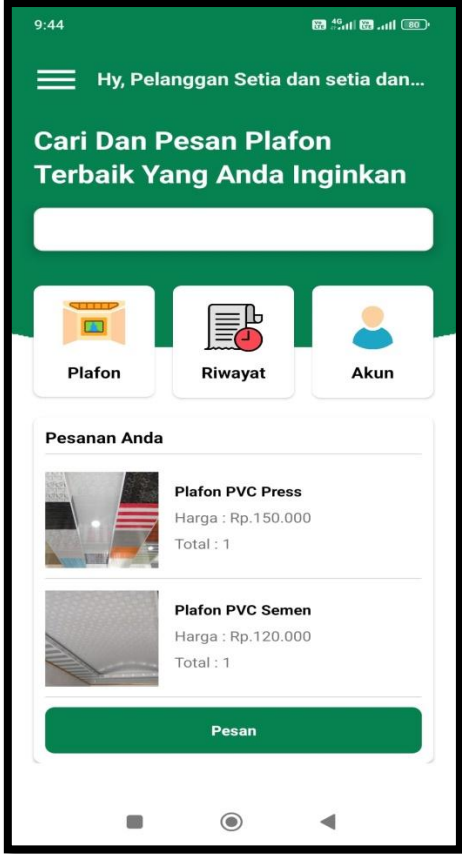
Nomor HP
Masukkan Nomor Hp

Username
Masukkan Username

Password
Masukkan Password

Sudah Punya Akun? [Login](#)

Tabel 4 22 Tabel Pengujian Halaman Utama Admin

Test Faktor	Hasil	Kesimpulan
Halaman Utama Admin	✓	Sukses, karena ketika <i>users</i> sudah <i>login</i> sebagai admin maka langsung masuk ke halaman utama admin.
Screen Shot		
		

Tabel 4 23 Tabel Pengujian Jenis Plafon

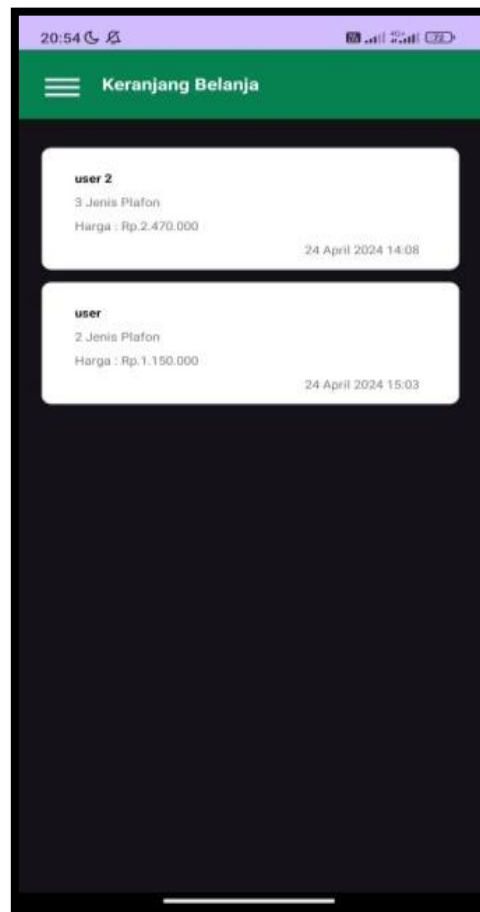
Test Faktor	Hasil	Kesimpulan
Jenis Plafon	✓	Sukses, karena ketika users menekan icon jenis plafon maka langsung menampilkan jenis plafon pada menu admin.

Screen Shot

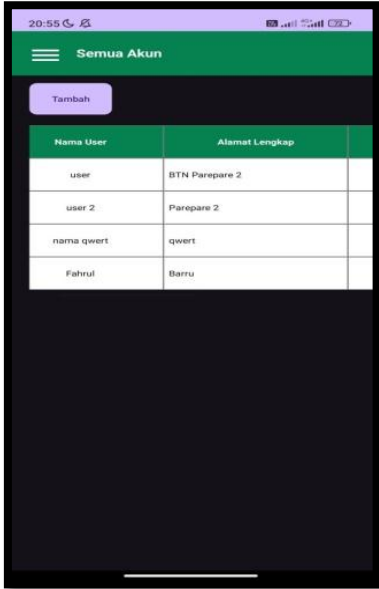
Tabel 4 24 Tabel Pengujian Keranjang Belanja

Test Faktor	Hasil	Kesimpulan
Keranjang Belanja	✓	Sukses, karena ketika <i>users</i> sudah <i>login</i> sebagai admin dan memilih menu keranjang belanja maka langsung masuk ke halaman keranjang belanja.

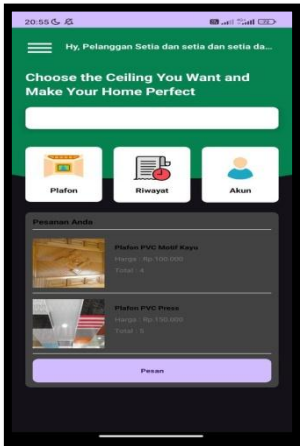
Screen Shot



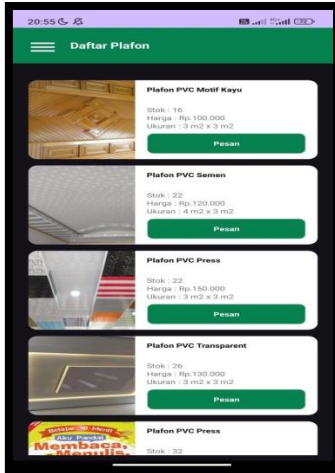
Tabel 4 25 Tabel Pengujian Semua Akun

Test Faktor	Hasil	Kesimpulan
Semua Akun	✓	Sukses, karena ketika users menekan icon semua akun maka langsung menampilkan semua akun pada menu admin.
<i>Screen Shot</i>		
		

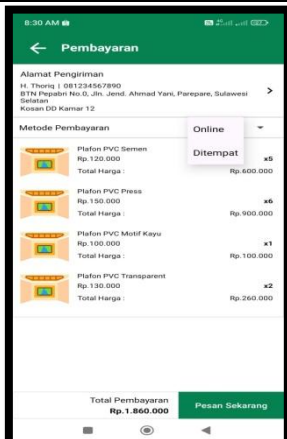
Tabel 4 26 Tabel Pengujian Halaman Utama Pelanggan

Test Faktor	Hasil	Kesimpulan
Halaman Utama Pelanggan	✓	Sukses, karena ketika <i>users</i> sudah <i>login</i> sebagai pelanggan maka langsung masuk ke halaman utama pelanggan.
<i>Screen Shot</i>		
		

Tabel 4 27 Tabel Pengujian Plafon

Test Faktor	Hasil	Kesimpulan
Plafon	✓	Sukses, karena ketika users menekan icon plafon maka langsung menampilkan plafon pada menu pelanggan.
Screen Shot		
		

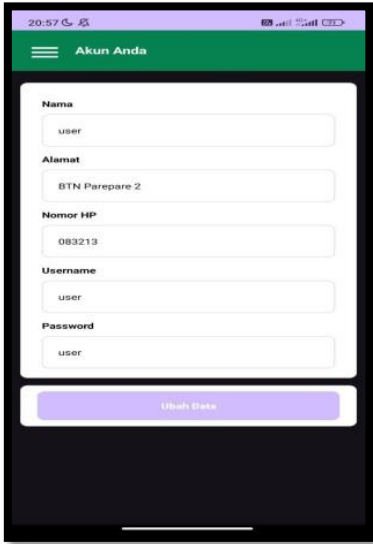
Tabel 4 28 Tabel Pengujian Pembayaran

Test Faktor	Hasil	Kesimpulan
pembayaran	✓	Sukses, karena ketika <i>users</i> sudah <i>login</i> sebagai pelanggan dan memilih menu pembayaran maka langsung masuk ke halaman pembayaran.
Screen Shot		
		

Tabel 4 29 Tabel Pengujian Riwayat Pesanan

Test Faktor	Hasil	Kesimpulan
Riwayat Pesanan	✓	Sukses, karena ketika users menekan icon riwayat pesanan maka langsung menampilkan riwayat pesanan pada menu pelanggan.
<i>Screen Shot</i>		
		

Tabel 4 30 Tabel Pengujian Akun Anda

Test Faktor	Hasil	Kesimpulan
Akun Anda	✓	Sukses, karena ketika users menekan icon akun anda maka langsung menampilkan akun anda pada menu pelanggan.
<i>Screen Shot</i>		
		

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan implementasi dan hasil pengujian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa aplikasi ini berjalan baik sesuai dengan fungsinya. Aplikasi ini berjalan pada *smartphone* berbasis Android yang merupakan Sistem Informasi Akuntansi Pembelian dan Penjualan memberikan kemudahan kepada pelanggan dan karyawan dalam melakukan transaksi secara online.

B. Saran

Saran yang diberikan sebagai bentuk referensi dari pengembangan sistem yang telah dibangun, yaitu:

1. Untuk penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan lagi sistem yang berbasis android dengan menambahkan fitur-fitur terbaru.
2. Diharapkan kepada peneliti selanjutnya menciptakan sebuah sistem pengiriman laporan langsung melalui email kepada para pimpinan atau manajer.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Pasaribu. (2018), *Pegertian penjualan, faktor-faktor penjualan dan jenis-jenis penjualan, KajianPustaka*. Bina sarana informatika.
- Adi Nugroho.(2020), *Rekayasa Perangkat Lunak Menggunakan UML dan Java, Pustaka Belajar*. Yogyakarta.
- Ahmad, Lukman, Munawir. (2018). *Sistem Informasi Manajemen : Buku Referensi*. Banda Aceh: Lembaga Komunitas Informasi Teknologi Aceh.
- Anggraeni, Yunaeti E., Irviani, R. (2017). *Pengantar Sistem Informasi*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- Awaluddin. (2022). *Simbol simbol pada Flowchart dan penjelasannya*. Fakultas Teknik. Universitas Muhammdiyah Parepare.
- Endra, Aprilita. (2018). *Pengertian HTML (Hypertext Markup Language)* .
- Gilang Ramadhan. (2023). *Contoh USE CASE Diagram Legkap Penjelasan, Dicoding Intren*. (Online), <https://www.dicoding.com/blog/contoh-use-case-diagram>.
- Hasan (2023), “Sistem Informasi Manajemen PT Calidad Coco Indonesia”. JURNAL SINTAKS LOGIKA Vol. 1 No. 3.
- Maharani P M. (2018), *RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENJUALAN PRODUK BERBASIS ANDROID PADA CV JIWA BANGUN NUSANTARA. DIII MANAJEMEN INFORMATIKA*.
- Mulyai. (2018), *Pegertian penjualan dan pembelian*, Jurnal Bina sarana informatika, Vol. 2, No. 4.
- Nasir. (2019), *Metode Penelitian, Pegertian dan pengembangan*, Ghalia Indonesia, Bogor.
- Nur Asyura (2018) “SISTEM PEMBELIAN DEPOSIT PULSA PADA HARNET CELL KOTA PAREPARE” Skripsi, Program Studi Teknik Informatika, Fakultas *Teknologi informasi*,
- Prabowo, Rika Perdana Sari. (2018), “*Perancangan dan Implementasi Sistem Informasi Akuntansi Berbasis Android*” Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknologi informasi.

Rukin, (2019). Metodologi penelitian kualitatif. Takalar : Yayasan Ahmar Cendikia Indonesia.

Safaat, Gargenta. (2018), pemrograman aplikasi mobile berbasis android, Perpustakaan RI, Bandung.

Suryana, Nugroho. (2020). Pengenalan *MySQL, Xampp* Dan *Database*. *Journal of Educational Learning and Innovation*, Volume 2 Number, Halaman 42-72.

Yudha Jordan. (2021). Semua hal tentang plafon PVC, Athena Perkasa, <https://japdesain.com/blog/tag/plafon-pvc>.

