

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Toko Elektronik Atari bertempat di jalan Sukajadi dan telah berdiri sejak tahun 1985. Toko ini merupakan toko yang beroperasi dalam bidang penjualan barang elektronik serta komponen untuk barang-barang elektronik.

Toko ini sudah melakukan proses pembelian, penjualan, dan retur pembelian secara terorganisir menggunakan aplikasi desktop sejak satu tahun lalu. Akan tetapi, aplikasi desktop yang digunakan hanya merangkap penjualan, pembelian, dan retur pembelian. Hal ini yang menyebabkan sangat sulit untuk mengetahui data keuangan dari setiap transaksi yang ada di toko. Selain itu, Toko Elektronik Atari akan menutup toko jikalau pemilik sedang berhalangan.

Untuk mengatasi masalah tersebut, diperlukan sebuah aplikasi mobile untuk toko elektronik yang dapat menampilkan seluruh laporan keuangan sesuai dengan prinsip-prinsip akuntansi. Laporan keuangan yang sesuai dengan prinsip-prinsip akuntansi berupa laporan laba rugi, neraca, dan laporan perubahan modal. Dengan adanya *system* informasi yang teratur dan laporan keuangan yang jelas, tokopun akan mendapatkan keuntungan lebih.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, masalah-masalah yang muncul dan dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana membuat aplikasi *mobile* agar pemilik dapat memonitoring data Toko Elektronik Atari secara *realtime*?
2. Bagaimana membuat aplikasi *mobile* untuk mengolah data transaksi Toko Elektronik Atari sehingga dapat menghasilkan laporan keuangan secara periodik?

1.3 Tujuan Pembahasan

Adapun tujuan dilaksanakannya Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut

1. Membuat aplikasi *mobile* berbentuk *dashboard* untuk memonitoring data Toko Elektronik Atari secara *realtime*.
2. Membuat aplikasi *mobile* yang dapat menghitung seluruh keuntungan maupun kerugian pada Toko Elektronik Atari.

1.4 Ruang Lingkup Kajian

Adapun ruang lingkup kajian Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut:

1.4.1 Ruang Lingkup *Software* :

Adapun ruang lingkup *software* Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut:

1. *Sistem Operasi : Microsoft Windows 7*
2. *Editor Pemrograman : Android Studio*

1.4.2 Ruang Lingkup *Hardware*:

Adapun ruang lingkup *hardware* Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut:

1. *Operating System : Android OS, v4.3 (Jelly Bean)*
2. *Spesifikasi Optimum RAM : 1 GB*
3. *Spesifikasi Optimum Memory : 8 GB*

1.4.3 Ruang lingkup Aplikasi:

Adapun ruang lingkup Aplikasi Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut:

1.4.3.1 Admin dapat mengakses fitur-fitur sebagai berikut:

Berikut adalah fitur-fitur yang dapat diakses oleh Admin/Pemilik:

1. Melakukan Login
2. Menginput modal awal
3. Melihat laporan laba-rugi Perbulan
4. Melihat neraca Perbulan
5. Melihat laporan perubahan modal Perbulan
6. Melihat laporan penjualan barang Perbulan

1.5 Sumber *Data*

Sumber *data* yang digunakan untuk pembuatan aplikasi ini diperoleh dari:

1. Primer

Data-data primer diperoleh dari instansi melalui proses wawancara dan observasi lapangan.

2. Sekunder

Data-data sekunder diperoleh dari buku, internet, dan sumber-sumber lainnya untuk mendukung *data* primer.

1.6 Sistematika Penyajian

BAB 1 PENYAJIAN

Bab ini membahas mengenai pendahuluan yang terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan pembahasan, ruang lingkup kajian, sumber data, serta sistematika penyajian dari proyek tugas akhir ini.

BAB 2 KAJIAN TEORI

Bab ini membahas teori-teori yang berkaitan dalam penyelesaian proyek tugas.

BAB 3 ANALISIS DAN RANCANGAN

Bab ini akan berisi mengenai proses bisnis, flowchart, ERD dan rancangan UI.

BAB 4 HASIL PENELITIAN

Bab ini digunakan untuk menjelaskan perencanaan tahap implementasi, proses perkembangan implementasi proyek, penjelasan mengenai realitas fungsionalitas dan *User Interface Design* yang telah dibuat.

BAB 5 PEMBAHASAN DAN UJI COBA HASIL PENELITIAN

Bab ini berisi pengujian dan analisa terhadap masing-masing fungsi dari aplikasi. Laporan dari pengujian tiap fungsi/method yang dibuat dalam metode *blackbox testing*.

BAB 6 SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini terdiri dari kesimpulan dan saran yang membahas mengenai hal-hal terpenting yang di bahas dan kemudian dijadikan kesimpulan. Bab ini juga berisi saran-saran yang dimungkinkan untuk mengembangkan perangkat lunak selanjutnya.