

BAB 1. PENDAHULUAN

Pada Bab ini menjelaskan tentang latar belakang perusahaan, rumusan masalah, tujuan pembahasan, ruang lingkup kajian, sumber data serta sistematika penyajian yang akan di kerjakan untuk menyelesaikan tugas akhir.

1.1 Latar Belakang Masalah

Perusahaan CV. Sinar Kencana adalah perusahaan yang bergerak dibidang wirausaha penjualan pembelian pakan yang terletak di daerah Cianjur. Kegiatan yang dilakukan oleh CV. Sinar Kencana adalah menjual pakan, membeli pakan, serta mencatat segala transaksi yang dilakukan oleh perusahaan.

Adapun kegiatan logistik mencakup seluruh kegiatan aliran barang dan juga informasi perusahaan. Salah satu permasalahan yang ada di perusahaan ini yaitu permasalahan yang terkait dengan persediaan stok pakan. Permasalahan muncul karena adanya ketidakpastian permintaan barang. Pengelolaan persediaan secara manual dalam pendataan menyebabkan kurangnya kerja sama karyawan dalam mengelola aliran informasi dan produk yang tepat pada perusahaan, sehingga mengakibatkan jumlah persediaan stok pakan menumpuk. Sedangkan kekurangan persediaan menyebabkan perusahaan mengalami kehabisan barang di gudang. Permasalahan lain muncul karena adanya beberapa *supplier* yang menjual barang yang sama dengan harga yang berbeda – beda sehingga membuat perusahaan kesulitan dalam menentukan pembelian pakan ikan. Selain itu, permasalahan lainpun terdapat pada laporan barang. Transaksi yang dilakukan masih dilakukan menggunakan tulis tangan ini dapat dikatakan masih kurang efisien, dikarenakan sulit untuk mencatat dan menghitung banyaknya jenis transaksi yang ada, banyaknya jumlah barang, serta sulit untuk mengetahui laporan seluruh transaksi pada perusahaan.

Perusahaan CV. Sinar Kencana ini memerlukan sebuah aplikasi untuk membantu mencatat segala kegiatan jual beli pakan serta sistem pendukung keputusan untuk pembelian pakan kepada *supplier* terbaik, serta dapat memberikan laporan yang akurat untuk membantu perusahaan dalam menjalankan bisnisnya.

1.2 Rumusan Masalah

Berikut adalah beberapa masalah yang dapat dirumuskan dalam pembuatan aplikasi yaitu:

1. Bagaimana membuat sebuah sistem yang dapat membantu dalam menentukan *supplier* terbaik untuk pembelian pakan?
2. Bagaimana membuat sebuah sistem informasi yang dapat membantu dalam mengelola penjualan dan pembelian pada perusahaan CV. Sinar Kencana?
3. Bagaimana membuat sebuah sistem informasi yang dapat memberikan laporan pada semua transaksi yang dilakukan?

1.3 Tujuan Pembahasan

Pembuatan sistem informasi ini memiliki beberapa tujuan untuk menyelesaikan permasalahannya, diantaranya :

1. Membuat sistem informasi yang berguna untuk membantu CV. Sinar Kencana dalam menentukan *supplier* terbaik dalam pembelian pakan ikan.
2. Membuat sistem informasi yang dapat mengelola penjualan dan pembelian pada perusahaan CV. Sinar Kencana.
3. Membuat sistem informasi yang dapat menampilkan laporan pada pada semua transaksi di CV. Sinar Kencana.

1.4 Ruang Lingkup Kajian

Perancangan aplikasi ini meliputi DSS, penjualan, pembelian, stok pakan, dan laporan. CV. Sinar Kencana mempunyai ruang lingkup sebagai berikut :

1. Aplikasi yang akan dihasilkan berbasis desktop
2. Metode *Simple Additive Weighting* yang berguna untuk menentukan supplier terbaik dalam kegiatan pembelian pakan.
3. Proses data dibuat saling terkait, stok barang yang *ter-update* secara otomatis, serta dilengkapi dengan laporan stok pakan dan akuntansi.
4. Transaksi penjualan dan pembelian dilakukan secara tunai
5. Terdapat fitur – fitur sebagai berikut:
 - a. Hak Akses
Terdapat dua jenis *user* yaitu : Admin dan Karyawan. *User* Admin dapat mengases seluruh fitur dalam program termasuk mengelola data *user* , data supplier, data *customer* dan data barang.
 - b. Pembuat keputusan supplier terbaik untuk pembelian pakan
Fitur ini dapat dilakukan oleh karyawan untuk menampilkan hasil keputusan.
 - c. Pencatatan penjualan, pembelian dan stok pakan
Fitur ini dapat dilakukan oleh karyawan untuk mencatat semua kegiatan transaksi.
 - d. Laporan stok pakan dan akuntansi
Fitur ini dapat dilakukan oleh karyawan untuk menampilkan laporan dan akuntansi yang dapat di print.
6. Ruang lingkup dalam *software* adalah :
 - a. Sistem Operasi: *Microsoft Windows XP service pack 3*
 - b. Basis Data : *SQL server 2008*.
 - c. Bahasa Pemograman : *C#*

7. Ruang lingkup dalam hardware adalah :
 - a. *Processor Intel Pentium 4 Core 2 Duo*
 - b. *Memory DDR 256 Mb*
 - c. *Harddisk 100 Gb*
 - d. *Keyboard dan mouse*

1.5 Sumber Data

Sumber data yang diperoleh untuk penelitian ini terdiri dari sumber data primer dan sumber data sekunder. Sumber data primer diperoleh dari wawancara secara langsung terhadap pengguna atau pimpinan perusahaan, serta studi lapangan dengan melakukan pengamatan langsung ke perusahaan. Sedangkan sumber data sekunder diperoleh melalui studi literatur, yaitu dengan menggunakan sumber-sumber berupa buku atau pustaka lainnya.

1.6 Sistematika Penyajian

Sistematika Penyajian dari laporan ini adalah sebagai berikut:

Bab 1. Pendahuluan

Bab ini membahas mengenai latar belakang, rumusan masalah, tujuan, ruang lingkup kajian, sumber data, dan sistematika penyajian Laporan Tugas Akhir.

Bab 2. Kajian Teori

Bab ini membahas mengenai teori-teori yang berkaitan dengan pembuatan aplikasi ini.

Bab 3. Analisis dan Rancangan Sistem

Bab ini membahas secara lengkap mengenai pemodelan dan diagram alir sistem kerja dari aplikasi, perancangan desain aplikasi, dan penjelasan sistem.

Bab 4. Hasil Penelitian

Bab ini membahas mengenai aplikasi yang dijalankan dan dipakai beserta dengan contoh tampilan pengoperasian aplikasi tersebut.

Bab 5. Pembahasan dan Uji Coba Hasil Penelitian

Bab ini membahas mengenai uji coba terhadap aplikasi ini serta laporan dari kuisisioner dari beberapa responden.

Bab 6. Simpulan dan Saran

Bab ini membahas mengenai simpulan dan saran serta kata - kata penutup dalam Laporan Tugas Akhir.