

BAB 1. PENDAHULUAN

Bab I berisi pendahuluan yang menjabarkan latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, ruang lingkup, sumber data, dan sistematika penulisan.

1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring dengan perkembangan zaman, teknologi informasi pun kian berkembang. Kini berbagai pihak masyarakat telah memanfaatkan teknologi informasi untuk memudahkan dalam penyelesaian masalah yang dihadapi. Salah satu bagian dari teknologi informasi adalah *system* informasi. Sistem informasi adalah kombinasi antara prosedur kerja, informasi, orang dan teknologi informasi yang diorganisasikan untuk mencapai tujuan dalam sebuah organisasi [1].

Es Lilin Kita-Kita berdiri tahun 2012, bergerak di kuliner tradisional yaitu produksi es lilin. Saat ini pencatatan data di Es Lilin Kita-Kita masih dilakukan secara manual. Dikarenakan banyaknya data, timbul kesulitan ketika akan mencari data-data yang diperlukan atau saat membuat laporan keuangan. Akibat kesalahan dalam pencatatan data, sering terjadi ketidakkonsistenan data. Kadang-kadang ada alat dan bahan yang belum tersedia sehingga tidak dapat memenuhi *order*, sehingga perlu dilakukan pemesanan bahan baku sebelum dilakukan proses perbaikan maupun produksi.

Setelah menganalisa masalah tersebut, akan dibuat sebuah aplikasi *desktop* yang memiliki fitur pencarian berdasarkan nama barang dan akan melakukan penghitungan secara otomatis berdasarkan data-data yang dimasukkan untuk mempermudah pembuatan laporan keuangan. Untuk menghindari ketidakkonsistenan data, aplikasi akan menggunakan basis data

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana membuat aplikasi yang dapat mempermudah dalam pencarian data ?
2. Membuat aplikasi yang dapat membantu dalam pembuatan laporan keuangan ?
3. Bagaimana membuat aplikasi yang kekonsistenan data nya tetap terjaga ?
4. Bagaimana membuat aplikasi yang dapat membantu dalam sistem penggajian pegawai ?

1.3 Tujuan Pembahasan

1. Untuk mempermudah pencarian data, aplikasi ini akan dilengkapi dengan fitur pencarian yang didasari oleh banyak kategori.
2. Untuk mempermudah pembuatan laporan keuangan, aplikasi ini dilengkapi dengan fitur membuat laporan keuangan yang didasari dari data-data yang dimasukkan oleh pengguna.
3. Agar ketidakkonsistenan data dapat dihindari, aplikasi ini menggunakan basis data.
4. Aplikasi ini dilengkapi dengan fitur penggajian pegawai.

1.4 Ruang Lingkup Kajian

Untuk pembuatan aplikasi desktop ini akan menggunakan *Microsoft Visual Studio 2010* dengan bahasa pemrograman *C#*. Untuk basis data nya akan dibuat dengan menggunakan *Microsoft SQL Server 2008*.

Untuk perangkat keras yang dibutuhkan agar aplikasi dapat berjalan optimal adalah sebagai berikut :

1. *Processor : Intel Pentium Dual Core*
2. *Memory : 1 Gb*
3. *Hard Disk : 40 Gb*

Untuk perangkat lunak yang dibutuhkan agar aplikasi dapat berjalan adalah sebagai berikut :

1. Sistem Operasi *Windows XP SP3*
2. *Microsoft Visual Studio 2010*
3. *Microsoft SQL Server 2008*

Batasan aplikasi yang dibuat oleh penulis adalah :

1. Pengguna dari aplikasi ini harus sudah terdaftar dan memiliki hak akses.
2. Pengguna dibatasi oleh *admin*.
3. Informasi yang diolah hanya yang berkaitan dengan Es Lilin Kitakita.
4. Fitur laporan keuangan yang terkait adalah jurnal umum, buku besar, neraca saldo dan laporan laba rugi.
5. Fitur laporan keuangan yang diolah hanya yang berkaitan dengan penjualan, pembelian, retur penjualan, retur pembelian dan beban dari Es Lilin Kitakita

1.5 Sumber Data

Sumber data yang dibutuhkan akan diambil dari sumber-sumber sebagai berikut :

1. Tanya jawab kepada pihak-pihak yang bersangkutan dan data-data yang diberikan oleh Es Lilin Kita-Kita.
2. Buku-buku yang berhubungan dengan informasi yang dibutuhkan untuk pembuatan laporan dan perangkat lunak.
3. Pencarian informasi dari internet.

1.6 Sistematika Penyajian

- BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang 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 akhir 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 berisikan tentang hasil yang telah dicapai lewat aplikasi.
- **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 berisi simpulan dan saran untuk sistem ini yang dapat digunakan untuk perkembangan aplikasi.