

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi di bidang komputer dewasa ini telah menimbulkan dampak yang cukup besar bagi kehidupan manusia. Kemajuan teknologi ini telah menuntun manusia kedalam era informasi, dimana kebutuhan manusia akan informasi sangat besar. Saat ini manusia tidak lagi berpikir bagaimana dan dimana untuk mendapatkan suatu informasi. Melainkan bagaimana memperoleh suatu informasi dengan efisien dan tanpa banyak menghadapi kendala untuk mendapatkannya. Komputer mampu menjawab tantangan tersebut karena komputer merupakan salah satu hasil kemajuan teknologi informasi. Dengan menggunakan komputer diharapkan mempermudah dan mempercepat kinerja seseorang dalam melaksanakan tugasnya.

Kebutuhan akan pentingnya komputer juga dirasakan *perusahaan LS*. Perusahaan ini bergerak dibidang jual beli barang bekas yang berada di kota Bengkulu. Jika ditinjau dari sistem yang digunakan sekarang masih dirasakan kurang efisien karena *sistem* yang digunakan masih menggunakan *sistem* manual.

Dalam hal ini sistem manual yang dimaksud adalah sistem penjualan, pembelian, pencatatan data pegawai dan transaksi lainnya. Semua *sistem* tersebut tidak diproses secara komputerisasi melainkan diproses secara manual. Selain itu proses secara manual berakibat adanya kesalahan pencatatan *input output* data dan rusak atau hilangnya data yang *di input*. Oleh karena itu *perusahaan LS* menginginkan perubahan *sistem* yang manual ke *sistem* komputerisasi.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang di atas, maka dirumuskanlah masalah yang akan dibahas sebagai berikut :

1. Bagaimana membuat sistem pencatatan jual beli barang?
2. Bagaimana membuat sistem pencatatan gaji karyawan?

1.3 Tujuan Pembahasan

Tujuan dari pembuatan aplikasi ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk membuat sistem transaksi perusahaan berbasis komputer.
2. Membuat pencatatan gaji karyawan secara komputerisasi.

1.4 Ruang Lingkup Kajian

Ruang lingkup kajian dalam pembuatan aplikasi ini adalah :

- Spesifikasi perangkat lunak saat pembuatan aplikasi :
 - + Sistem operasi yang digunakan *Microsoft Windows XP Profesional SP2 (Service Pack 2)*
 - + Database yang digunakan *SQL SERVER (Structured Query Language)*.
 - + Bahasa Pemrograman yang digunakan *ASP.net*
 - + Editor Pemrograman yang digunakan *Visual studio 2005/2008*.
- Spesifikasi minimum perangkat keras saat pembuatan aplikasi :
 - + *Processor Intel pentium (R) Celeron Processor 2,40 MHz*.
 - + *Memory DDR 512 Mb*
 - + *Harddisk 40 Gb*
 - + *Keyboard + mouse standard*

- ❖ Spesifikasi Aplikasi:
 - + Aplikasi hanya diakses oleh satu user yaitu : pemilik perusahaan.
 - + Aplikasi berupa aplikasi web
 - + Kebijakan-kebijakan dan prosedur-prosedur transaksi dalam aplikasi ini hanya dapat digunakan oleh perusahaan LS.

1.5 Sumber Data

Sumber data yang digunakan berasal dari literatur berupa e-book dan internet, serta data yang dibutuhkan dari perusahaan LS didapatkan dengan observasi ke tempat.

1.6 Sistematika Penyajian

Sistematika penyajian terdiri atas enam bab, yaitu :

Bab I PENDAHULUAN

Membahas mengenai latar belakang perusahaan, perumusan masalah, tujuan, pembatasan masalah, dan sistematika penulisan.

Bab II KAJIAN TEORI

Membahas mengenai uraian tentang teori-teori dasar yang menjadi landasan pembahasan dari seluruh materi yang ada.

Bab III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Membahas mengenai gambaran tentang Perusahaan LS yang mencakup proses bisnis, perancangan *fitur-fitur*, *Entity Relational Diagram (ERD)*, *Data Flow Diagram (DFD)*, Kamus Data, *PSPEC*, *User Interface Design (UID)*.

Bab IV HASIL TERCAPAI

Membahas mengenai hasil implementasi dari perancangan yang dilakukan pada bab sebelumnya.

Bab V EVALUASI

Membahas mengenai hasil yang dibuat apakah telah sesuai dengan yang diharapkan atau masih memiliki kekurangan dalam implementasinya.

Bab VI SIMPULAN DAN SARAN

Membahas mengenai beberapa simpulan yang dapat diambil dari hasil perancangan dan beberapa saran yang perlu ditingkatkan baik dalam program maupun dalam penggunaan program.