

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

PT Megah Selatan Jaya berdiri sejak 1985 dan bergerak di bidang penjualan *sanitary* (kebutuhan bangunan). Instansi ini bekerjasama dengan produsen-produsen tertentu contohnya 'Roman' dan 'Toto' sebuah nama perusahaan produsen keramik dan sanitary terbesar di Indonesia.

Instansi tersebut membeli barang dari produsen lalu menjualnya ke tangan konsumen. Akan tetapi sistem yang digunakan masih manual dengan cara pengecekan manual stok barang oleh pegawai bagian gudang yang langsung mengecek setiap barang masuk dan keluar dari gudang, untuk bagian penjualan mereka mencatat penjualan barang secara tertulis di kertas bon penjualan lalu memasukkan data tersebut ke komputer dengan menggunakan *excel* penjualan barang sedangkan untuk proses pembelian mereka mencatat pembelian barang ke pihak *supplier* lalu menyimpan data pembelian ke dalam *excel* pembelian barang. Sedangkan untuk pembuatan laporan mereka membuat laporan dengan mengecek data penjualan dan pembelian serta mengecek barang ke bagian gudang lalu membuat laporan penjualan pembelian di *excel* dan *word* yang akan diberikan kepada manager perusahaan.

Hal ini membuat proses bisnis pada perusahaan tersebut sangat lama dan banyak kendala di dalam melakukan proses penjualan dan pembelian, pembuatan laporan, pengelolaan stok barang dan tanggung jawab kepada manager perusahaan. Melihat permasalahan yang dihadapi instansi tersebut memerlukan sebuah aplikasi penjualan pembelian serta pencatatan stok barang. Aplikasi tersebut dibuat dengan harapan dapat membantu mempermudah di dalam memproses penjualan pembelian dan pengelolaan

stok barang serta memberikan kemudahan kepada pengguna di dalam melakukan transaksi dan membuat laporan.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang dihadapi yang didapatkan dari latar belakang tersebut adalah :

1. Bagaimana cara mempermudah proses penjualan pembelian pada PT Megah Selatan Jaya ?
2. Bagaimana membuat perhitungan untuk stok barang ?

1.3 Tujuan Pembahasan

Adapun tujuan penelitian ini setelah mengetahui rumusan masalah yang dihadapi adalah :

1. Membuatkan sebuah aplikasi dengan fitur penjualan pembelian.
2. Membuat aplikasi untuk pengelolaan stok barang dilakukan dengan memasukkan data stok barang ke dalam fitur *inventory*.

1.4 Ruang Lingkup Kajian

Ruang lingkup yang ada di dalam membuat aplikasi ini meliputi :

1.4.1 Aplikasi

Dalam rancangan sistem aplikasi penjualan dan pembelian diasumsikan adanya dua buah *user* yaitu *user* biasa dan *user manager* yang terdapat di dalam *database*.

1. Data – data pada perusahaan adalah data *dummie*.
2. Membuatkan laporan keuangan sederhana
3. Dalam aplikasi ini terdapat dua jenis *user* yaitu *user* biasa dan *user* manager
4. *User* biasa dapat melakukan transaksi penjualan dan pembelian barang dan pengelolaan stok barang serta membuat laporannya.
5. *User* manager melihat aktivitas penjualan dan pembelian barang serta dapat melihat laporan yang terdapat di dalamnya.

1.4.2 Hardware

Aplikasi ini dapat berjalan dengan *requirement hardware* :

1. *Processor* : Intel atau AMD Socket A
2. *Motherboard* : Socket A
3. *Memory* : DDR2 1024 MB PC 2700
4. *Harddisk* : 80Gb 5400rpm
5. *VGA* :
 - a) GF 4 MX 4000
 - b) Memory Size: 256MB DDR2 SDRAM
 - c) Memory Interface: 64 bit

1.4.3 Software

Software yang digunakan dalam pengembangan aplikasi sebagai berikut :

1. *Visual Studio 2010*
2. *Microsoft SQL Server 2008*

1.5 Sumber Data

Sumber data yang ada di dalam penelitian ini adalah :

1. Wawancara secara langsung dengan pegawai PT Megah Selatan Jaya.
2. Buku-buku yang mendukung penelitian ini untuk dijadikan referensi.
3. Arsip PT Megah Selatan Jaya.

1.6 Sistematika Penyajian

BAB I PENDAHULUAN

Bab I membahas latar belakang permasalahan, rumusan masalah, tujuan yang hendak dicapai, ruang lingkup kajian, sumber data serta sistematika penyajian.

BAB II KAJIAN TEORI

Bab ini menjabarkan kajian teori yang diperlukan di dalam membuat penelitian ini terdiri dari : pengertian secara umum untuk sistem informasi, basis data, *ERD*, proses bisnis secara umum, *Flowchart*, *UML (Unified Modeling Language)*, *SQL*, *C#*, *WPF(Windows Presentation Foundation)*.

BAB III ANALISIS DAN RANCANGAN SISTEM

Pada bab III menjawab pertanyaan yang menjadi rumusan masalah, melakukan analisa dan perancangan desain sistem perangkat lunak agar sistem tersebut lebih mudah dipahami.

BAB IV PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI

Pada bab IV ini akan menjabarkan perancangan *user interface* dan pengimplementasian aplikasi. Langkah - langkah serta cara – cara yang terdapat pada aplikasi.

BAB V PENGUJIAN

Pada bab V ini akan dilakukan pengujian terhadap sistem dengan menggunakan teknik *blackbox*.

BAB VI SIMPULAN DAN SARAN

Pada bab VI ini akan menjabarkan simpulan dari keseluruhan laporan dokumentasi aplikasi serta terdapat saran yang membangun untuk mengembangkan aplikasi.