

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

PT. Dwipa Kencana Textindo berdiri tahun 2000, beralamatkan di Jl. Raya Rancaekek Km. 24.5. Saat ini dikepalai oleh Bapak Freddy Haryadi. PT. Dwipa Kencana Textindo bergerak di bidang tekstil yaitu proses pembuatan benang hingga menjadi kain.

Saat ini pencatatan data di PT. Dwipa Kencana Textindo 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 bahan baku yang tersedia tidak dapat memenuhi order produksi, sehingga perlu dilakukan pemesanan bahan baku sebelum dilakukan proses 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. Ketika pegawai memasukkan order produksi, aplikasi akan memeriksa ketersediaan bahan baku. Apabila bahan baku yang tersedia tidak dapat memenuhi proses produksi, aplikasi akan memberi peringatan

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana membuat aplikasi yang mudah dimengerti dan mudah digunakan?
2. Bagaimana pembuatan laporan keuangan akan dipermudah dengan adanya aplikasi yang akan dibuat?
3. Bagaimana ketidakkonsistenan data dapat dihindari?

1.3 Tujuan Pembahasan

1. Untuk membuat aplikasi yang mudah dimengerti dan mudah digunakan.
2. Untuk mempermudah pembuatan laporan, aplikasi akan menghitung secara otomatis berdasarkan data-data yang dimasukkan oleh pegawai.
3. Agar ketidakkonsistenan data dapat dihindari, aplikasi akan menggunakan basis data.

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 Disc : 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

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 PT. Dwipa Kencana Textindo.
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 I 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 kerja praktek ini.

- BAB II KAJIAN TEORI

Bab ini membahas teori-teori yang berkaitan dalam penyelesaian proyek kerja praktek ini.

- BAB III 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 IV HASIL PENELITIAN

Bab ini berisikan tentang hasil yang telah dicapai lewat aplikasi.

- BAB V 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 *whitebox testing*.

- BAB VI SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi simpulan dan saran untuk sistem ini yang dapat digunakan untuk perkembangan aplikasi.