

BAB I PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang Masalah

Saat ini, penerapan teknologi semakin berkembang ke berbagai sektor. Semua aktivitas yang dilakukan oleh sebuah usaha semakin tidak terlepas dari pengaruh teknologi. Berbagai aplikasi komputer yang banyak ditawarkan memungkinkan para pengusaha menerapkan didalam mengelola bidang usahanya.

Perusahaan Kawan Motor adalah sebuah perusahaan yang bergerak dalam bisnis penjualan sparepart, dan oli. Karena saat ini perusahaan ini masih menggunakan sitem manual dalam pelaksanaan kegiatannya. Kendala perusahaan dalam menggunakan sistem manual adalah pengelolaan data yang banyak terkadang mengakibatkan beberapa data yang hilang. Adanya ketidak konsistenan data yang dicatat dengan data yang sebenarnya, yaitu pencatatan keluar masuknya barang di perusahaan ini.

Dengan demikian, maka dibuatlah sebuah aplikasi sistem terkomputerasi yang berbasis *deskop* untuk membantu pencatatan pembelian dan penjualan sparepart dan oli guna menangani kendala-kendala yang saat ini terjadi.

I.2. Rumusan Masalah

Berikut ini akan dijelaskan mengenai perumusan masalah yang terjadi pada sitem lama:

1. Bagaimana membuat aplikasi yang mampu menjawab kebutuhan informasi tentang penjualan pada perusahaan Kawan Motor?

2. Bagaimana membuat aplikasi yang mampu menjawab kebutuhan informasi tentang pembelian pada perusahaan Kawan Motor?
3. Bagaimana membuat aplikasi yang mampu menjawab kebutuhan informasi tentang *inventory* pada perusahaan Kawan Motor?
4. Bagaimana menghasilkan laporan penjualan pada perusahaan Kawan Motor?
5. Bagaimana menghasilkan laporan pembelian pada perusahaan Kawan Motor?
6. Bagaimana menghasilkan laporan retur pembelian pada perusahaan Kawan Motor?
7. Bagaimana menghasilkan laporan pembayaran hutang pada perusahaan Kawan Motor?

I.3. Tujuan Pembahasan

Tujuan pembuatan aplikasi sistem informasi penjualan, pembelian, inventori, dan laporan untuk perusahaan Kawan Motor adalah sebagai berikut:

1. Memberikan informasi tentang penjualan barang yang terjual oleh perusahaan Kawan Motor.
2. Memberikan informasi tentang pembelian barang yang dibeli oleh perusahaan Kawan Motor.
3. Memberikan informasi tentang stok barang yang terjual dan yang ditambahkan oleh perusahaan Kawan Motor.
4. Memudahkan pihak perusahaan Kawan Motor dalam mengelola data transaksi penjualan barang.

5. Memudahkan pihak perusahaan Kawan Motor dalam mengelola data transaksi pembelian barang.
6. Memudahkan pihak perusahaan Kawan Motor dalam mengelola data retur pembelian barang.
7. Memudahkan pihak perusahaan Kawan Motor dalam mengelola data pembayaran hutang.

I.4. Ruang Lingkup Kajian

Berikut ini adalah batasan-batasan dari sistem informasi penjualan, pembelian, dan inventori di perusahaan Kawan Motor yang akan dibuat:

1. Batasan Minimum Perangkat Keras
 - a. *Pentium 4*
 - b. *Memory 512 Mb*
 - c. *Harddisk 40 Gb*
 - d. *Monitor*
 - e. *Mouse dan keyboard*
2. Batasan Perangkat Lunak
 - a. Sistem operasi menggunakan *Windows XP Professional*.
 - b. *Database* yang digunakan adalah *SQL server 2008*.
 - c. *Microsoft Visual Studio 2010* sebagai bahasa pemrograman.
3. Batasan Aplikasi
 - a. Aplikasi yang dihasilkan adalah berbentuk *desktop*.

- b. Aplikasi ini hanya diakses oleh user.
- c. Pengolahan data penjualan.
- d. Pengolahan data pembelian.
- e. Pengolahan data stok barang.
- f. Pengolahan data supplier.
- g. Pengolahan data pelanggan.
- h. Pengolahan data retur pembelian barang.
- i. Pengolahan data pembayaran hutang.
- j. Pengolahan *report* penjualan.
- k. Pengolahan *report* pembelian.

I.5. Sumber Data

Pada pembuatan aplikasi ini penulis memperoleh data dan mengumpulkan data adalah dengan cara sebagai berikut:

1. Sumber data primer meliputi:
 - a. Studi lapangan, yaitu mencari data langsung ke perusahaan Kawan Motor, dan mengumpulkan informasi dari pihak bersangkutan, misalnya: *owner* perusahaan Kawan Motor.
2. Sumber data sekunder meliputi:
 - a. Studi pustaka, yaitu membaca dan mempelajari buku, dan sumber kepustakaan lain yang menunjang pembuatan aplikasi.

- b. Sumber Digital, yaitu pencarian yang menunjang pembuatan aplikasi melalui artikel-artikel dari internet atau halaman web.

I.6. Sistematika Penyajian

Sistematika pembahasan dari penyusunan laporan kerja praktek ini direncanakan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan secara ringkas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan pembahasan, ruang lingkup kajian, sumber data, dan sistematika penyajian dari laporan ini.

BAB II KAJIAN TEORI

Bab ini berisi tentang teori-teori yang melandasi dalam pembuatan aplikasi. Baik teori tentang permasalahan maupun teori tentang bahasa pemrograman atau ilmu yang terkait.

BAB III ANALISIS DAN RANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi hasil analisis dan perancangan aplikasi *desktop* yang telah dibuat.

BAB IV HASIL PENELITIAN

Bab ini menjelaskan program yang telah dibuat sebagai hasil penelitian kerja praktek yang disertai penjelasan singkat mengenai fitur-fitur yang tersedia di dalam program tersebut.

BAB V PEMBAHASAN DAN UJI COBA PENELITIAN

Bab ini membahas sistem dan melakukan uji coba atau implementasi sistem dengan menggunakan metode black box.

BAB VI SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisikan tentang kesimpulan secara keseluruhan dari hasil penelitian dan saran yang bisa membangun perusahaan.