

# **BAB I PENDAHULUAN**

## **1.1 Latar Belakang Masalah**

Dewasa ini, teknologi komputer berkembang sangat pesat. Semakin pesatnya suatu ilmu pengetahuan yang berkembang, maka semakin modern pula alat-alat yang diciptakan manusia dalam mengelola sistem informasi yang digunakan di berbagai bidang. Dengan perkembangan teknologi yang begitu pesat maka penghasilan barang-barang elektronik yang dapat mendukung kinerja manusia dalam pengelolaan data dan informasi seperti komputer. Peralatan ini dibuat untuk menerobos keterbatasan manusia dalam kecepatan, ketepatan, dan ketelitian. Bahkan komputer menjadi salah satu elemen paling penting agar dapat bisa tetap bersaing di era globalisasi ini. Komputer di zaman sekarang ini merupakan alat penunjang utama bagi manusia dalam menyelesaikan pekerjaan.

Sama halnya pada proses penjualan dan pembelian sebuah toko, jumlah barang, pelanggan dan ketepatan sirkulasi antara pembelian dan penjualan membuat para pemilik usaha harus memikirkan suatu metode praktis untuk pengolahan usaha mereka. Maka dari itu dengan adanya komputer dan teknik pemrograman sistem informasi alangkah baiknya kita menggunakan sebuah aplikasi untuk melakukan pencatatan transaksi jual-beli dan juga langsung meng-*update* stok barang yang ada di gudang.

Perusahaan Yenyen Konveksi adalah sebuah perusahaan yang bertindak sebagai produsen yang mengolah kain mentah menjadi baju anak-anak. Perusahaan ini memasarkan produknya berupa grosiran ke toko-toko baju anak-anak di Jawa Barat. Perusahaan Yenyen Konveksi juga terkadang menerima pesanan baju dengan model yang sudah ditentukan, ditambah dengan desain dari pelanggan sendiri. Dengan

semakin berkembangnya perusahaan ini, sistem yang lebih baik dan terkomputerisasi harus diterapkan untuk meminimalisasi terjadinya *human error*.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berikut adalah beberapa masalah yang dapat dirumuskan seputar aplikasi yaitu:

1. Bagaimana merancang pembuatan aplikasi Penjualan, Pembelian, Inventori, Keuangan, dan Balance Score Card berbasis Java?
2. Bagaimana membuat aplikasi pengaksesan data penjualan, pembelian dan data stok yang efektif untuk Perusahaan Yenyen Konveksi?
3. Bagaimana membuat tampilan aplikasi yang mudah digunakan oleh pengguna?

## 1.3 Tujuan Pembahasan

Adapun tujuan dari pembahasan adalah:

1. Merancang sebuah aplikasi berbasis sistem informasi yang baik untuk Perusahaan Yenyen Konveksi.
2. Membuat aplikasi pengaksesan data penjualan, pembelian dan data stok yang efektif untuk Perusahaan Yenyen Konveksi.
3. Membuat tampilan aplikasi yang mudah digunakan oleh pengguna.

## 1.4 Ruang Lingkup Kajian

Adapun ruang lingkup kajian dalam aplikasi ini secara umum dapat dipisahkan menjadi dua bagian yaitu:

#### 1.4.1 Ruang Lingkup Software

*Sistem operasi Microsoft Windows XP Service Pack 3*

*Sistem Basis Data: mySQL*

*Bahasa Pemrograman : Java*

*Editor Pemrograman: NetBeans 6.8*

#### 1.4.2 Ruang Lingkup Hardware

*Processor Intel pentium 4 2,66 GHz.*

*Memory DDR 1Gb.*

*Harddisk 40 Gb.*

*Keyboard + Mouse.*

Di dalam aplikasi ini, pengguna akan dibagi menjadi dua bagian, yaitu administrator dan user. Berikut adalah karakteristik umum dari pengguna:

1. Pengguna wajib memiliki *username* dan *password*.
2. Administrator dapat mengakses seluruh fungsi yang berada dalam aplikasi.
3. Fungsi aplikasi pengguna dibatasi sesuai dengan *role* dari *username* yang dimiliki.

Fitur-fitur tambahan pada aplikasi adalah:

1. Penyimpanan *History*.
2. Laporan total penjualan dan laba dengan periode waktu tertentu.
3. Laporan pembelian bahan baku dari supplier dengan periode waktu tertentu.
4. Nota.
5. Sistem *login*.
6. Pencatatan Balance Score Card. Hanya dapat diakses oleh admin.

## 1.5 Sumber Data

Data-data yang digunakan dalam penyusunan makalah ini berasal dari dokumentasi perusahaan, hasil wawancara secara langsung dengan pembimbing lapangan, buku, kuisioner dan juga berasal dari internet.

## 1.6 Sistematika Penyajian

Sistematika penyajian yang digunakan dalam laporan penelitian ini adalah sebagai berikut:

### BAB 1 PENDAHULUAN

Berisi uraian mengenai Latar Belakang, Rumusan Masalah, Tujuan, Sumber Data, Ruang Lingkup Kajian, Batasan Masalah, dan Sistematika Penyajian

### BAB 2 KAJIAN TEORI

Berisi tentang dasar teori-teori yang menunjang dalam menyusun laporan Kerja Praktek ini.

### BAB 3 ANALIS DAN RANCANGAN SISTEM

Berisi hasil analisis dan perancangan sistem yang dibuat antara lain: *ERD, user interface, database*.

### BAB 4 HASIL PENELITIAN

Berisi tentang kumpulan-kumpulan *screenshot* dari aplikasi dan penjelasannya disetiap fungsi.

### BAB 5 PEMBAHASAN DAN UJI COBA HASIL PENELITIAN

Berisi tentang pengujian yang telah dilakukan pada aplikasi berikut serta dengan hasil-hasilnya.

### BAB 6 SIMPULAN DAN SARAN

Bagian ini digunakan untuk memberi kesimpulan dan kata-kata penutup dalam Laporan Kerja Praktek.