

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Di zaman yang modern dan berkembang ini, keberadaan teknologi sangat dibutuhkan. Dengan menggunakan teknologi yang tepat, hampir semua masalah akan menjadi mudah. Oleh karena itu, dibutuhkan *software* yang mendukung sistem tersebut.

Toko Bintang Galilea merupakan toko yang bergerak di bidang hasil bumi, khususnya kacang-kacangan. Namun segala macam pencatatan transaksi, inventori, maupun laporan keuangan dilakukan dengan metode manual. Banyaknya transaksi setiap hari ditambah dengan laporan keuangan dan pencatatan stok gudang yang dilakukan secara manual dapat menjadi kendala tersendiri. Pemilik merasa sulit untuk memantau semua transaksi yang terjadi. Seluruh pencatatan transaksi akan diolah dalam tabel akuntansi, sehingga pemilik dapat memantau laba atau rugi yang didapat.

Selain itu, pemilik merasa kesulitan untuk mengatur gaji pegawai, karena tidak ada absensi pegawai. Baik pegawai yang rajin maupun malas mendapatkan gaji yang sama. Pemilik ingin memberikan bonus kepada pegawai yang rajin, namun pemilik merasa kesulitan untuk memantau pegawai yang rajin.

Untuk masalah harga barang, pemilik merasa kesulitan untuk menentukan harga jual, karena harga yang sangat tidak stabil. Terkadang hari ini harganya turun, namun besok harganya naik. Selain itu juga dengan harga beli, pemilik merasa kesulitan untuk menentukan waktu yang tepat untuk membeli barang. Itu juga menjadi masalah tersendiri bagi pemilik.

Oleh karena itu, sebuah sistem informasi yang mencakup seluruh aspek bisnis toko Bintang Galilea sangatlah diperlukan. Dengan adanya sistem ini, diharapkan seluruh kegiatan transaksi dalam toko tersebut dapat dilakukan secara efektif dan efisien

1.2 Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana cara mengelola data-data yang dibutuhkan, seperti data barang, pelanggan, pemasok, pegawai, pengguna, dan jabatan secara sistematis?
2. Bagaimana mengelola transaksi-transaksi yang terjadi di toko setiap harinya?
3. Bagaimana mengambil data harga dari *website* seperti Bloomberg untuk dijadikan patokan harga?
4. Bagaimana mengelola gaji dan bonus pegawai yang disesuaikan dengan absensi pegawai?
5. Bagaimana membuat laporan-laporan yang dibutuhkan, seperti laporan data, penjualan, pembelian, akuntansi, dan absen secara sistematis?

1.3 Tujuan Penelitian

Pembuatan aplikasi ini memiliki beberapa tujuan yang berguna, diantaranya :

1. Data-data yang ada akan diatur menggunakan database Microsoft SQL Server, sehingga data-data tersebut dapat diatur secara sistematis, sehingga data-data dapat ditambah, diubah, maupun dihapus sesuai dengan keinginan
2. Setiap ada transaksi baik penjualan dan pembelian, transaksi tersebut disimpan di database, sehingga pemilik dapat melihat transaksi yang terjadi setiap harinya. Selain itu pemilik dapat melihat data piutang, surat jalan, dan penerimaan barang.
3. Dengan mengambil data harga dari situs harga dunia khususnya harga kacang seperti situs Bloomberg. Dari sana, pemilik dapat menentukan harga jual yang sesuai dengan cara menanyakan

harga kepada supplier. Selain itu, pemilik juga dapat menentukan kapan membeli barang dengan harga yang murah.

4. Setiap hari, admin mengabsen setiap pegawai yang hadir. Dari data absen, maka pemilik dapat memutuskan gaji pegawai yang tepat.
5. Admin dapat melihat laporan-laporan yang dibutuhkan, seperti laporan data, laporan penjualan, laporan pembelian, laporan absen, dan laporan akuntansi

1.4 Ruang Lingkup Kajian

Dalam tugas akhir ini, batasan-batasan dalam aplikasi yang dibuat, adalah

Batasan *Hardware*

Untuk menjalankan aplikasi ini dibutuhkan sebuah PC atau laptop dengan spesifikasi minimal seperti dibawah ini:

1. Prosesor Intel Pentium 4 CPU 2.0GHz
2. Memori RAM 2GB
3. Kapasitas harddisk 80 GB
4. dan perlengkapan umum lainnya

Batasan *Software*

Software ini dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman C#. *Minimum software* yang dibutuhkan untuk menjalankan aplikasi ini adalah:

1. Operating sistem Microsoft Windows XP
2. Microsoft Visual Studio
3. Database SQL Server
4. .net Framework 3.5

Batasan Aplikasi

Adapun batasan aplikasi yang dibuat adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi ini memiliki 2 user, yaitu:

- a. Admin dapat mengatur semua fitur yang terdapat dalam aplikasi ini, yaitu mengatur data barang, mengatur data pelanggan, mengatur data pemasok, mengatur data pegawai, mengatur data jabatan, mengatur data gaji, melihat data harga dari situs internet, mengatur transaksi penjualan, mengatur piutang, mengatur surat jalan, mengatur pembelian, mengatur penerimaan barang, melihat data akun, mengatur data jurnal, mengatur absensi pegawai, mengatur penggajian pegawai, melihat laporan data, melihat laporan penjualan, melihat laporan pembelian, melihat laporan absen, dan melihat laporan akuntansi
 - b. Kasir hanya diberikan wewenang untuk melihat daftar barang, mengatur transaksi penjualan, mengatur piutang, dan mengatur surat jalan. Selain itu kasir juga diberi wewenang untuk melihat data harga dari situs internet.
2. Aplikasi ini secara khusus mengatur data-data yang dibutuhkan, seperti data barang, data pelanggan, data pemasok, data pegawai, data jabatan, dan data gaji. Selain itu aplikasi ini juga mengatur transaksi penjualan dan pembelian, piutang, surat jalan, penerimaan barang, data akun, data jurnal, absensi pegawai, penggajian pegawai, melihat laporan data, melihat laporan penjualan, melihat laporan pembelian, melihat laporan absen, dan melihat laporan akuntansi.
 3. Aplikasi ini mengambil data harga khususnya kacang kedelai dari situs internet sebagai acuan penentuan harga jual.
 4. Aplikasi ini tidak mengatur hutang, dikarenakan pembayaran pembelian hanya dengan tunai.

1.5 Sumber Data

Data-data yang diperoleh untuk membuat aplikasi *desktop* ini bersumber dari:

1. Sumber Primer

Data-data dalam aplikasi ini diperoleh dari hasil wawancara dengan pemilik dan dokumen-dokumen yang terkait.

2. Sumber Sekunder

- Studi Pustaka, yaitu melalui buku-buku yang berhubungan dengan perancangan aplikasi *desktop* dengan bahasa C#
- Studi Pustaka, yaitu melalui situs-situs dan artikel-artikel dari internet yang dapat membantu dalam pembuatan aplikasi *desktop* ini.
- Studi Lapangan, yaitu melalui wawancara dengan pemilik dari Toko Bintang Galilea

1.6 Sistematika Penyajian

Berikut adalah sistematika penyajian dalam laporan tugas akhir ini:

BAB I PENDAHULUAN

Berisikan latar belakang masalah, rumusan masalah yang ada, tujuan pembahasan masalah, ruang lingkup kajian yang terdiri dari batasan hardware, software, dan aplikasi, sumber-sumber data, dan sistematika pengajian

BAB II KAJIAN TEORI

Berisikan teori-teori yang akan digunakan dalam penyusunan laporan tugas akhir ini.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Berisi tentang analisis dan juga perancangan aplikasi yang dibuat dalam pembuatan aplikasi ini dalam bentuk DFD, *flowchart*, ERD, dan UI.

BAB IV HASIL PENELITIAN

Berisikan tentang cara pengoperasian seluruh fitur yang terdapat di dalam aplikasi, dan disertai dengan contoh tampilan yang dapat memperjelas penggunaan fitur-fitur.

- BAB V PEMBAHASAN DAN UJI COBA HASIL PENELITIAN
Berisikan mengenai uji coba aplikasi dengan metode *blackbox* beserta dengan hasilnya
- BAB VI SIMPULAN DAN SARAN
Berisikan mengenai simpulan dan saran untuk keperluan pengembangan aplikasi ini kelak.