

BAB I PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Saat ini, perkembangan teknologi berkembang sangat cepat terutama dalam bidang teknologi informasi. Teknologi yang ada ini sangat berperan besar dalam kehidupan manusia. Teknologi ini membuat pekerjaan manusia dapat lebih mudah untuk dikerjakan.

Maka dari itu, munculah sebuah pemikiran untuk membuat sebuah aplikasi penyimpanan pengelolaan barang pada sebuah distributor sparepart motor Scarlet. Saat ini penyimpanan pada perusahaan ini masih manual, dengan cara mengisi form stok barang secara manual yang diperiksa oleh Admin, kemudian ditandatangani oleh *Manager* dan barulah barang dimasukkan ke gudang. Dan apabila ada barang keluar, maka mengisi form barang keluar dan diperiksa oleh Admin, kemudian barang diambil dari gudang dan diserahkan kepada kurir. Aplikasi ini juga akan menggunakan *Decision Support System* (DSS) untuk membantu *manager* dalam proses pengambilan keputusan berdasarkan barang ter laku sehingga *manager* dapat mengambil keputusan misalnya menambah stok barang ataupun menaikkan harga ataupun mengetahui survey data tertentu.

Dengan adanya Aplikasi Penyimpanan Pengelolaan Barang Pada Scarlet *Motorcycle Part Distributor* ini diharapkan dapat meningkatkan efisiensi pengelolaan penyimpanan pengelolaan barang pun dapat terlaksana dengan baik dan teratur.

I.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang di atas ditemukan beberapa permasalahan:

1. Bagaimana Admin dapat mengetahui berapakah stok barang yang sudah hampir habis ?
2. Bagaimana agar Admin, *Manager* dapat melakukan pencarian data berdasarkan bagian informasi / kriteria yang diketahui ?
3. Bagaimana seorang *Manager* dapat melihat hasil DSS berdasarkan kriteria tertentu ?

I.3 Tujuan Pembahasan

Aplikasi ini bertujuan untuk:

1. Memudahkan Admin dan *Manager* dalam melakukan pencarian data tertentu.
2. Mempersingkat waktu Admin untuk menyetujui proses keluar barang / masuk.
3. Memudahkan Admin dalam pengelolaan data-data.
4. Memudahkan Admin dalam menyimpan data.
5. Memudahkan Admin untuk memberitahu kepada Staff bila stok barang sudah hampir habis atau sudah habis.
6. Meningkatkan kinerja Admin, *Manager* dengan penggunaan aplikasi yang lebih otomatis.
7. Mempermudah *Manager* dalam mengambil keputusan berdasarkan hasil DSS berdasarkan penjualan barang terlaru berdasarkan kategori tertentu sehingga terdapat pula saran bagi *manager* untuk mengambil keputusan mengenai hasil DSS tersebut

I.4 Ruang Lingkup Kajian

Aplikasi Penyimpanan Pada Scarlet Motorcycle Part Distributor ini dalam proses pembuatannya mempunyai batasan – batasan masalah sebagai berikut:

1. Batasan *user* / pengguna:

Aplikasi ini memiliki 2 hak akses pengguna, yaitu *user* dan *Administrator*, dimana *Administrator* adalah pemegang hak akses tertinggi.

2. Batasan Aplikasi

- a. Aplikasi ini dibuat untuk komputer tanpa jaringan (*stand alone*).
- b. Aplikasi ini merupakan aplikasi yang dibuat untuk *single user* / pengguna tunggal dengan 1 buah *account* dan diproteksi dengan *password*.
- c. Sistem penanganan kesalahan atau *error handling* tidak terlalu difokuskan tetapi akan dibuat sebaik mungkin agar dapat meminimalkan kesalahan akibat *input data*.
- d. Dapat menyimpan masukkan data seperti data *user*, data barang, data *customer*, data *supplier*, data transaksi penjualan dan data transaksi pembelian

3. Batasan perangkat lunak:

- a. Aplikasi ini dibuat di atas sistem operasi Windows XP SP2.
- b. Aplikasi ini dibangun menggunakan program Macromedia Dreamweaver 8 dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP.
- c. *Database engine* yang digunakan sebagai media penyimpanan data (*data storage*) adalah PHPMyAdmin.

4. Batasan perangkat keras:

a. Pengguna:

Jenis komputer yang digunakan adalah *Personal Computer* dengan spesifikasi minimal sebagai berikut:

- i. Processor Intel Pentium IV 1.8Ghz.
- ii. RAM 512 Mb.
- iii. Harddisk 40 Gb.

b. Pengembang:

Spesifikasi antarmuka perangkat keras yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini adalah sebagai berikut:

1. CPU AMD Athlon 64 X2 3800+ 2GHz.
2. Memori 2Gb.
3. Monitor beresolusi 1024 x 768 @ 70Hz.
4. VGA GeForce 8600 GT 256Mb.
5. *Harddisk* 1Tb.
6. *Keyboard*.
7. *Mouse*.

I.5 Sumber Data

Buku:

- Sidik, Betha. 2006. *Pemrograman Web dengan PHP*. Bandung : Informatika
- S. Bernard Renaldy dkk. 2005. *Mudah dan Cepat Menguasai Pemrograman Web*. Bandung : Informatika.
- P. Onno dkk. 2006. *Buku Sakti Menjadi Programmer Sejati PHP*. Jakarta : Solusi Media.
- Kurniawan, Rulianto. 2007. *54 Trik Tersembunyi PHP*. Palembang : Maxikom.
- Nugroho, Bunafit. *Membuat Aplikasi Penjualan dengan PHP dan MySQL*. Magelang : Ardana Media.
- I., Radiant Victor dan Bernard, R. (2006). *Pemrograman Web-Commerce dengan Oracle dan ASP*. Bandung : Informatika.

Internet:

- www.google.co.id

I.6 Sistematika Penyajian

Penulisan laporan kerja praktek ini akan disusun dalam 6 bab yang disusun sebagai berikut:

- Bab I Pendahuluan
Bab ini berisi latar belakang, perumusan masalah, tujuan, batasan masalah dan sistematika penulisan.
- Bab II Landasan Teori
Bab ini berisi landasan-landasan teori mengenai teori-teori yang digunakan dalam pembuatan aplikasi.
- Bab III Analisis dan Perancangan
Bab ini berisi analisis dan rancangan sistem untuk aplikasi yang dibuat oleh penulis.
- Bab IV Hasil Tercapai
Bab ini berisi tampilan aplikasi yang dicapai dari analisis dan perancangan.
- Bab V Evaluasi
Bab ini berisi hasil evaluasi secara singkat tentang aplikasi yang telah dibuat.
- Bab VI Penutup
Bab ini berisi uraian kesimpulan dari penyelesaian masalah secara keseluruhan serta saran-saran yang dapat dijadikan bahan pertimbangan untuk penerapan sistem dan kemungkinan pengembangannya pada masa yang akan datang.