

BAB I PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang Masalah

Vicious adalah toko pakaian yang khususnya menjual pakaian dewasa dan berada di Jalan Bahureksa no 1 Bandung. Toko tersebut menjual bermacam – macam pakaian dengan bahan, ukuran dan warna tertentu. Mulanya toko *vicious* mengelola sistem administrasi penjualan dan data barang secara manual dan prosesnya kurang efektif dan efisien bila dinilai dari segi tenaga dan waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikan berbagai macam tugas / pekerjaan yang tidak sedikit, oleh karena itu toko ini membutuhkan aplikasi *Point Of Sales* untuk memudahkan sistem arus barang, pemasukan dan pengeluaran transaksi keuangan yang biasanya masih ditangani secara manual. *Software* ini juga berfungsi sebagai pengganti mesin kas yang fiturnya terbatas dengan *hardware* yang terbatas pula.

I.2 Rumusan Masalah

- Bagaimana membuat aplikasi yang dapat mengelola data transaksi dan data barang di toko?
- Bagaimana membuat aplikasi yang dapat mencetak bukti transaksi penjualan, barang masuk dan data bulanan / harian?
- Bagaimana *user* dapat mencari dan mengolah data barang dengan lebih mudah dan singkat?
- Bagaimana membuat sistem *barcode reader* untuk mempermudah kasir ketika melakukan transaksi penjualan?

I.3 Tujuan Pembahasan

Pembuatan aplikasi ini bertujuan untuk membantu bagian administrasi, serta bagian lainnya dalam melakukan pengelolaan data – data secara lebih efektif dan efisien melalui sistem komputerisasi, sehingga baik pencatatan maupun pengecekan data tidak lagi dilakukan secara manual yang memakan banyak tenaga dan waktu yang cukup lama.

I.4 Ruang Lingkup Kajian

Ruang Lingkup Kajian Sistem:

1. Aplikasi ini terdiri dari dua buah *user* yaitu manager dan kasir.
2. Aplikasi ini memiliki modul transaksi berisi tabel barang, jumlah total, jumlah kembalian dan *print out* struk pembayaran.
3. Aplikasi ini dapat disertakan data barang yang berisi harga barang, kode barang dan data – data lainnya termasuk stok barang.
4. Aplikasi ini dapat mencetak laporan yang terdiri dari laporan transaksi penjualan, laporan data barang, laporan stok barang, laporan barang masuk.
5. Aplikasi hanya menangani pengolahan transaksi penjualan, data barang, data transaksi, data karyawan dan transaksi barang masuk.
6. Aplikasi ini juga memiliki fasilitas *barcode print* yang memiliki fungsi untuk membuat kode *barcode* barang yang ada di *database*, dan user dapat mencetaknya ke kertas stiker dan menempelkannya ke barang yang akan dijual.

Batasan ruang lingkup software:

- Dijalankan pada sistem operasi *Windows XP*.
- Menggunakan program Delphi 7 dan My SQL Server.
- Bahasa pemrograman menggunakan bahasa Pascal.

Batasan ruang lingkup hardware:

- PC tidak memerlukan jaringan (*stand alone*).
- Prosesor yang dibutuhkan minimal Pentium IV, 256 Mb.

I.5 Sumber Data

Sumber data yang diperlukan untuk membantu dalam penyelesaian masalah yang telah diuraikan diatas, berasal dari antara lain:

1. Media elektronik melalui *internet*, pengumpulan data dengan cara membaca, mempelajari dan menganalisa beberapa artikel elektronik yang berkaitan dengan masalah yang berhubungan dengan penelitian ini.
2. Studi dokumentasi, pengumpulan data dengan cara meminjam buku-buku yang terkait serta mempelajari beberapa dokumen, arsip, ataupun tata cara yang berhubungan dengan penelitian.
3. Observasi, pengamatan secara langsung kepada objek masalah. Untuk memahami sistem yang sedang berjalan, dilakukanlah pengamatan langsung terhadap lingkungan fisik di lapangan.

I.6 Sistematika Penyajian

Bab 1. Pendahuluan

Bab ini berisi pendahuluan dari laporan yang berisi: latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan pembahasan, ruang lingkup kajian, sumber data serta sistematika penyajian.

Bab 2. Kajian Teori

Bab ini membahas mengenai berbagai teori – teori yang digunakan dalam perancangan perangkat lunak.

Bab 3. Analisis dan Rancangan Sistem

Bab ini berisi mengenai pembahasan metode analisis dan perancangan aplikasi dengan tahapan – tahapannya.

Bab 4. Hasil Penelitian

Dalam bab ini dibahas hasil penelitian penulis berupa tampilan – tampilan dan keterangan dari aplikasi yang telah dibuat.

Bab 5. Pembahasan dan Uji Coba Hasil Penelitian

Bab ini membahas mengenai percobaan dari hasil penelitian yang telah dicapai daripada penggunaan perangkat lunak yang telah dibuat.

Bab 6. Simpulan dan Saran

Berisi kesimpulan dari keseluruhan isi laporan dan saran – saran untuk pengembangan perangkat lunak lebih lanjut.