

BAB 1

PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dijelaskan latar belakang dan tujuan membuat aplikasi ini.

1.1 Latar Belakang

Rental Komik Daruma adalah rental yang bergerak dalam bisnis peminjaman dan penjualan komik. Saat ini, rental masih menggunakan *Microsoft Excel* dalam pelaksanaan kegiatannya. Kendala Rental Komik Daruma dalam menggunakan *Microsoft Excel* adalah pengelolaan data penjualan, pembelian, dan peminjaman. Setiap hari Rabu ada komik baru yang terbit. Rental Komik Daruma akan membeli beberapa komik untuk dipinjamkan ke member dan membeli beberapa komik untuk dijual ke member. Saat ini Rental Komik Daruma memiliki lebih dari 200 member dan lebih dari 1000 komik. Banyaknya data member dan komik mengakibatkan beberapa data hilang serta adanya ketidak konsistenan data yang dicatat dengan data yang sebenarnya.

Member melakukan transaksi setiap hari, seperti pembelian, peminjaman dan pengembalian. Banyak sekali member yang tidak mengembalikan komik pada waktu yang telah ditentukan. Rental Komik Daruma harus mencari satu per satu member yang belum mengembalikan komik. Hal ini membutuhkan waktu yang cukup lama. Rental Komik Daruma juga mengalami kesulitan dalam hal rekomendasi komik kepada member karena jumlah komik yang banyak dan sulit untuk mengingat semua judulnya.

Oleh karena itu, rental komik Daruma membutuhkan sebuah aplikasi untuk membantu pengelolaan data penjualan dari member dan pengelolaan data pembelian ke supplier serta sirkulasi peminjaman dan pengembalian komik dan rekomendasi komik. Rental Komik Daruma juga membutuhkan sebuah aplikasi yang memiliki fitur SMS Gateway untuk membina relasi dengan member atau calon member. SMS Gateway ini digunakan untuk memberitahukan jika ada komik baru kepada member

dan memberitahu member bahwa komik yang dipinjam telah lewat masa peminjaman dan akan dikenakan denda.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang diatas, maka dirumuskanlah masalah yang akan dibahas sebagai berikut:

1. Bagaimana caranya Rental Komik Daruma dapat mengelola data penjualan dan data pembelian lebih baik lagi?
2. Bagaimana caranya Rental Komik Daruma dapat mengelola data sirkulasi peminjaman dan pengembalian lebih baik lagi?
3. Bagaimana cara Rental Komik Daruma merekomendasi komik yang cocok untuk member?
4. Bagaimana cara menghubungi member yang sudah lama tidak mengembalikan komik melalui sms?

1.3 Tujuan Pembahasan

Tujuan menjelaskan mengenai masalah-masalah yang terdapat dalam rumusan masalah yang telah disebutkan di atas sebagai berikut:

1. Membuat aplikasi untuk mengelola data penjualan dan pembelian.
2. Membuat aplikasi untuk mengelola data sirkulasi peminjaman dan pengembalian.
3. Membuat aplikasi yang mempunyai fitur rekomendasi komik.
4. Membuat aplikasi yang mempunyai fitur SMS Gateway untuk menghubungi member yang sudah lama tidak mengembalikan komik.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah yang dimiliki oleh aplikasi Penjualan, Pembelian, dan Peminjaman Rental Komik Daruma antara lain :

1. Batasan Perangkat Lunak

Sistem Operasi	: <i>Microsoft Windows XP SP2</i>
Bahasa Scripting	: <i>C#</i>
Editor Pemrograman	: <i>Microsoft Visual Studio</i>
Basis Data	: <i>Microsoft SQL Server</i>

2. Batasan Perangkat Keras

<i>Processor</i>	: <i>Intel Processor core 2 duo (2,4 Ghz)</i>
<i>Memory</i>	: <i>DDR 2 2GB</i>
<i>Harddisk</i>	: <i>120 GB</i>
<i>Input Device</i>	: <i>Keyboard, Mouse</i>
<i>Output Device</i>	: <i>Standard Monitor</i>

3. Batasan Aplikasi

1. Aplikasi hanya memiliki satu peran di dalam sistem yaitu *admin*.
2. Aplikasi yang dihasilkan adalah berbentuk *dekstop*.
3. Aplikasi tidak memiliki website.
4. Aplikasi hanya menggunakan sistem login untuk keamanan aplikasi.
5. Aplikasi tidak menggunakan email gateway.
6. Aplikasi tidak memiliki laporan keuangan.

1.5 Sistematika Pembahasan

BAB 1 Pendahuluan

Membahas tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan pembuatan aplikasi, batasan masalah, dan sistematika pembahasan.

BAB 2 Landasan Teori

Bagian ini digunakan untuk menjelaskan teori – teori yang berkaitan dengan pembangunan sistem dan digunakan untuk mendukung pembangunan sistem yang ada.

BAB 3 Analisa dan Disain

Bab ini akan membahas mengenai analisa sistem yang digunakan perusahaan dan di implementasikan dalam DFD, *Flowchart*, dan ERD yang digunakan untuk perancangan *database*.

BAB 4 Pengembangan Perangkat Lunak

Bab ini akan menjelaskan tentang hasil yang telah dicapai oleh perancang aplikasi dan cara penggunaan aplikasi.

BAB 5 Testing dan Evaluasi Sistem

Bab ini berisi mengenai pengujian dan analisa terhadap masing – masing fungsi dari aplikasi. Laporan dari pengujian tiap fungsi/*method* yang dibuat dalam metode *blackbox testing*.

BAB 6 Kesimpulan dan Saran

Bab ini merupakan kesimpulan akhir dari laporan yang telah dibuat dan juga saran-saran yang didapat untuk pengembangan sistem ini ke depan agar lebih baik.