

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Di abad dua puluh satu ini, peran komputer dalam kegiatan manusia sangat banyak. Salah satunya dalam kegiatan bisnis. Semua bisnis besar dan teratur yang terbentuk di dunia ini tidak lepas dari peran sistem komputer dan jaringan. Jaringan komputer terbesar yang digunakan oleh banyak orang saat ini adalah internet. Dengan adanya internet, informasi dapat disebarkan dengan cepat. Jika sumber daya ini dimanfaatkan secara tepat, contohnya proses bisnis yang sebelumnya dipisahkan oleh jarak, tidak akan menjadi masalah karena informasi dapat dikirim melalui internet. Selain itu, keputusan yang diambil oleh pemimpin perusahaan juga merupakan hal yang menentukan arah perusahaan. Bila pemimpin mengambil keputusan yang tepat, perusahaan dapat menjadi lebih maju. Hal tersebut juga dapat dibantu oleh sistem komputer.

PT. X adalah perusahaan yang bergerak dalam penjualan cat – cat. Perusahaan tersebut telah menggunakan komputer dalam menjalankan bisnisnya, tapi sistem tersebut tidak terintegrasi satu sama lain, sehingga data yang tercatat tidak *realtime*, terutama data pada bagian gudang. Hal tersebut terjadi karena lokasi kantor dan gudang berada di tempat yang berbeda, dan tidak memungkinkan apabila melakukan penyesuaian data tiap hari atau bulan.

Dengan demikian, perlu dibuat sebuah aplikasi yang terintegrasi antar bagian. Sehingga data yang ada dapat tersimpan dalam komputer, dapat diambil dengan mudah. Bagian gudang juga dapat terhubung dengan sistem yang berada di kantor dengan menggunakan jaringan internet. Dalam hal ini, penggunaan *VPN (Virtual Private Network)* dibutuhkan untuk mendukung sistem ini. Pemimpin perusahaan juga dapat melihat informasi yang telah diolah untuk membantu mengambil keputusan, dalam hal ini yang berhubungan dengan penjualan dan *salesman*.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan masalah yang akan dibahas sebagai berikut:

1. Bagaimana mengolah data transaksi seperti pembelian, penjualan, retur, hutang, piutang, penggajian sehingga dapat diakses kembali dengan mudah?
2. Bagaimana membuat sistem dapat mengirim informasi yang dapat segera diolah kembali dari kantor ke gudang dan sebaliknya?
3. Bagaimana membuat informasi yang ada di kantor dan gudang menjadi *realtime*?
4. Bagaimana menyediakan informasi yang dapat digunakan pemimpin perusahaan dalam pengambilan keputusan?

1.3 Tujuan Pembahasan

Pembuatan aplikasi desktop ini bertujuan untuk:

1. Data transaksi seperti pembelian, penjualan, retur, hutang, piutang, penggajian akan tercatat secara terstruktur dalam sebuah basis data sehingga data tersebut dapat diakses dengan mudah.
2. Informasi yang diinput oleh user yang ditujukan kepada user lain yang berada di lain tempat dapat dengan segera diproses. Dengan demikian SO (*sales order*) yang telah dibuat, dapat segera diproses untuk pengiriman barang di gudang.
3. Semua user dapat melihat informasi yang paling terkini sesuai dengan hak akses masing - masing user, baik yang berada di kantor maupun gudang.
4. Pemimpin perusahaan dapat melihat informasi yang dapat membantunya dalam mengambil keputusan yang berhubungan dengan penjualan dan salesman dengan menggunakan metode *decision support system* TOPSIS.

1.4 Ruang Lingkup Kajian

Pembuatan aplikasi pembelian, penjualan, penggajian, *chatting*, dan DSS dengan studi kasus PT. X ini mempunyai ruang lingkup sebagai berikut:

User yang menggunakan sistem ini dibagi menjadi lima, yaitu:

1. Admin
Admin mempunyai hak akses paling tinggi. Semua menu dapat diakses oleh admin.
2. Bagian pembelian

Menu-menu yang dapat diakses oleh bagian pembelian adalah PO (purchase order)(tambah, ubah, lihat, cetak), pembelian (tambah, ubah, lihat, cetak), dan laporan-laporan yang berhubungan dengan pembelian.

3. Bagian penjualan

Menu-menu yang dapat diakses oleh bagian penjualan adalah SO (sales order)(tambah, ubah, lihat, cetak), penjualan (tambah, ubah, lihat, cetak), dan laporan-laporan yang berhubungan dengan penjualan.

4. Bagian keuangan

Bagian keuangan bertanggung jawab atas pelunasan hutang piutang, dan penggajian. Menu-menu yang dapat diakses adalah hutang (pelunasan, lihat, cetak), piutang (pelunasan, lihat, cetak), dan penggajian.

Spesifikasi perangkat keras:

Server:

1. *Processor* Intel Core 2 Duo @3.0Ghz atau yang setingkat
2. *Memory* DDR2 2x2GB
3. Harddisk 120GB
4. Keyboard, mouse, monitor 19"

Client:

1. *Processor* Intel Pentium 4 2.4Ghz atau yang setingkat
2. *Memory* DDR2 2GB
3. Harddisk 120GB
4. Keyboard, mouse, monitor 17"

Spesifikasi perangkat lunak:

Server:

1. *Operating system* Microsoft Windows XP SP3 64bit
2. *Database* Microsoft SQL Server 2008 R2 Express Edition
3. .NET Framework 4.0
4. Microsoft Report Viewer 2010

Client:

1. *Operating system* Microsoft Windows XP SP3 32bit
2. .NET Framework 4.0
3. Microsoft Report Viewer 2010

1.5 Sumber Data

Data – data yang diperoleh untuk pembuatan aplikasi desktop ini bersumber dari:

Primer:

1. Wawancara yang dilakukan dengan pihak – pihak dari PT. X

Sekunder:

1. Buku – buku yang berhubungan dengan pembuatan aplikasi *desktop* ini.
2. Informasi di internet yang membantu dalam pembuatan aplikasi ini.

1.6 Sistematika Penyajian

Sistematika penulisan laporan tugas akhir dalam perancangan aplikasi pembelian, penjualan, penggajian, chatting, dilengkapi dss ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Berisikan pendahuluan dan garis besar dari latar belakang, perumusan masalah, tujuan, batasan masalah, sumber data dan sistematika penyajian.

BAB II KAJIAN TEORI

Berisikan tentang teori-teori yang akan digunakan dalam menyusun laporan tugas akhir.

BAB III ANALISIS DAN RANCANGAN SISTEM

Berisi tentang analisis dan juga perancangan aplikasi yang dibuat dalam bentuk *Flowchart, Unified Modelling Language, Entity Relationship Diagram, User Interface Design*.

BAB IV HASIL PENELITIAN

Berisi tentang aplikasi dijalankan atau dipakai beserta dengan contoh tampilan pengoperasian aplikasi tersebut.

BAB V PEMBAHASAN DAN UJI COBA HASIL PENELITIAN

Berisi mengenai eveluasi dari aplikasi yang dikerjakan

BAB VI SIMPULAN DAN SARAN

Berisi kesimpulan dan saran-saran untuk keperluan pengembangan aplikasi kelak.