

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Toko Bahan Bangunan merupakan sebuah toko atau perusahaan yang dalam kenyataannya masih sangat banyak yang memakai sistem manual sehingga pencatatan transaksi penjualan yang tidak terorganisir dengan baik menyebabkan tidak terkontrolnya stok-stok barang yang ada, penyimpanan nota-nota transaksi pembelian atau pemesanan sering kali diletakkan sembarangan sehingga sangat besar kemungkinan nota transaksi tersebut hilang serta susah dalam mencari nota-nota yang ada dan sering kali terjadi dua kali pemesanan atas satu barang karena tidak ingat kalau sudah pesan atau susah dalam mencari nota, untuk D/O (Pembelian banyak barang yang sudah dibayar dengan lunas, tapi pengambilan barangnya boleh semuanya secara langsung ataupun bertahap) kadang tidak ingat barang sudah diambil semua atau belum atau mungkin nota D/O nya rusak sehingga menyulitkan dalam pendataan barang yang sudah diambil, besarnya tagihan yang dibayarkan saat pengiriman sering kali lupa, pengambilan barang oleh konsumen digudang sering tidak terkontrol oleh pemilik, dan masih banyak hal-hal lain yang ditimbulkan oleh sistem manual.

Sejalan dengan Perkembangan teknologi komputer yang terus menunjukkan perkembangan, maka akan diterapkannya sistem terkomputerisasi pada Toko Bahan Bangunan ini. Sistem ini nantinya yang akan menangani masalah-masalah yang terjadi dalam sistem yang terdahulu sehingga akan memudahkan dalam : pencatatan transaksi penjualan baik eceran maupun banyak, pencatatan utang dan piutang, pencatatan pembayaran utang dan piutang, mengeluarkan surat jalan untuk pengiriman barang, pengurangan dan penambahan stok yang ada digudang, penghitungan otomatis harga dalam transaksi eceran, pencatatan pengambilan barang dalam D/O, memudahkan pengontrolan konsumen yang mengambil barang digudang, dan masih banyak lagi hal yang akan

dilakukan oleh sistem ini, sehingga nantinya seluruh transaksi dalam Toko tersebut dapat dilakukan secara efektif dan efisien.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang ada, dapat dibuat rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana cara membantu dalam pengelolaan stok keluar maupun masuk?
2. Bagaimana cara membantu dalam pengelolaan nota-nota penjualan untuk pengiriman??
3. Bagaimana cara membantu dalam pengelolaan nota-nota D/O ?
4. Bagaimana cara memberi informasi kepada pihak gudang bila ada konsumen yang akan mengambil barang tertentu?
5. Bagaimana pengelolaan laporan-laporan yang dibutuhkan?

1.3. Tujuan Pembahasan

Pembuatan Aplikasi Desktop ini memiliki beberapa tujuan yang berguna, diantaranya :

1. Membuat Fitur untuk membantu dalam transaksi penjualan pembelian, yang akan mengurangi atau menambah stok secara otomatis dan fitur dalam penghitungan harga secara otomatis bila ada konsumen yang membeli secara grosir atau eceran.
2. Membuat Fitur untuk mempermudah dalam mengelompokkan nota-nota penjualan yang akan dikirim serta pembuatan surat jalan.
3. Membuat fitur untuk mempermudah dalam mengelola nota-nota D/O serta pengurangan secara otomatis sisa barang yang belum diambil
4. Membuat fitur untuk mempermudah Toko menginformasikan kegudang bila ada konsumen yang akan mengambil barang disana dan gudang akan menginformasikan kembali bila barang sudah diambil.
5. Laporan-laporan akan dibuat berdasarkan kebutuhannya. Misalnya laporan penerimaan keuangan, laporan stok pada masing-masing gudang dan lain-lain.

1.4. Ruang Lingkup Kajian

1.4.1. Ruang Lingkup *Software*

Aplikasi ini dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman C#.net, adapun *software* yang dibutuhkan untuk menjalankan aplikasi ini adalah sebagai berikut :

1. *Operating system* Windows XP/ Windows Vista/ Windows 7
2. Microsoft Visual Studio 2008
3. *Database SQL Server* 2005
4. *.net Framework*

1.4.2. Ruang Lingkup Aplikasi

Adapun batasan aplikasi yang dibuat adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi ini memiliki 2 user, yaitu :
 - a. Pemilik, memiliki wewenang penuh untuk mengatur semua data yang ada.
 - b. Pegawai, memiliki wewenang untuk melakukan transaksi penjualan dan menginformasikan data barang yang telah diambil konsumen pada gudang kepada pemilik.
2. Aplikasi ini menangani pengolahan data penjualan, retur jual, pembayaran hutang, pembelian, penerimaan barang, retur beli, pembayaran hutang, pencatatan keluar masuk barang, pengiriman informasi ke gudang, dan laporan dari transaksi yang telah terjadi
3. Penerimaan Retur beli hanya bisa dilakukan sekali per nota, tidak bisa berulang kali
4. Melakukan pengelolaan utang maupun piutang dan pencatatan setiap pembayarannya yang terjadi
5. Pembayaran pembelian dan utang bisa dibayar secara tunai maupun dengan giro
6. Tidak menangani pembatalan transaksi yang telah terjadi jika sudah dibayar atau barang sudah diambil.

7. Di retur jual, Tidak menangani penjualan barang baru melebihi total harga barang yang diretur.
8. Pengelompokan beberapa transaksi penjualan yang akan dikirim serta pembuatan surat jalan.
9. Melakukan Pengelolaan nota D/O dan pencatatan setiap pengambilan barang yang terjadi.
10. Melakukan pencatatan barang yang dikembalikan atau ditukar atau rusak.
11. Menangani penginformasian barang apa yang akan diambil oleh konsumen ke bagian gudang atau sebaliknya.
12. Aplikasi ini tidak membahas laporan akuntansi, jurnal, buku besar, neraca. Hanya membahas laporan transaksi yang telah terjadi.

1.5. Sumber Data

1. Primer

Sumber-sumber informasi primer hasil dari aplikasi ini didapat langsung dari pemilik TB.Murah .

2. Sekunder

Sumber – Sumber Informasi Sekunder dari aplikasi ini didapat dari Studi Pustaka, yaitu dari buku-buku, *e-book*, serta situs-situs di internet.

1.6. Sistematika Pembahasan

Penyusunan laporan ini terbagi beberapa bab, yaitu pendahuluan, landasan teori, analisis dan Perancangan sistem , hasil penelitian, pembahasan dan hasil uji coba penelitian, kesimpulan dan saran. Penjelasan dari setiap bab sebagai berikut :

a. Bab I Pendahuluan

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan, ruang lingkup kajian, dan sumber data.

b. Bab II Kajian Teori

Bab ini berisi tentang landasan teori yang digunakan, teori-teori, dan prinsip-prinsip dalam perancangan program.

c. Bab III Analisis dan Perancangan Sistem

Bab ini berisi perancangan dan desain sistem dengan menggunakan *Entity Relational Diagram*, serta perancangan *file-file database* yang dipakai dan diperlukan oleh sistem yang baru.

d. Bab IV Hasil Penelitian

Bab ini berisi tentang implementasi sistem dalam aplikasi, serta menjelaskan bagian-bagian dan fungsi-fungsi yang ada dalam *interface* aplikasi tersebut.

e. Bab V Pembahasan dan hasil uji coba penelitian

Bab ini menjelaskan tentang *input output* dari hasil pengujian aplikasi yang telah dibuat secara keseluruhan, yaitu dari awal hingga akhir proses.

f. Bab VI Simpulan dan Saran

Bab ini berisi kesimpulan dari uraian-uraian pada bab-bab sebelumnya dan saran-saran yang dapat dijadikan bahan masukan bagi pembuat dan administrator aplikasi.