

BAB I PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan Teknologi Informasi dan komunikasi dewasa ini berlangsung cepat. Hal ini tidak terlepas dari keberadaan *internet* sebagai salah satu media komunikasi dan penyedia informasi. Dengan adanya *internet*, seseorang dapat menyampaikan informasi kemana saja dan kepada siapa saja tanpa dibatasi oleh tempat, ruang, maupun waktu.

Dalam dunia bisnis sekarang ini peran aplikasi berbasis *desktop* dan *mobile* sangat dibutuhkan oleh pelaku bisnis, hal ini juga sangat dibutuhkan untuk toko berbasis retail karena dengan kedua aplikasi yang saling terintegrasi maka pemilik semakin mudah mengontrol perusahaannya. Aplikasi berbasis penjualan, pembelian, gudang, dan pengemasan saat ini masih sangat dibutuhkan bagi perusahaan yang bergerak di bidang retail. Pengemasan sendiri merupakan pengelompokan dari beberapa barang yang telah tersedia yang mengacu pada *inventory* barang. Sehingga stok barang di gudang dapat berkurang dengan adanya penambahan *inventory* pengemasan.

Perhitungan pendapatan perusahaan secara terstruktur juga sangat dibutuhkan perusahaan yang dapat dituangkan dalam perhitungan laporan keuangan akuntansi perusahaan. Laporan keuangan akuntansi dapat didefinisikan sebagai proses pencatatan, pengukuran, dan penyampaian informasi ekonomi agar dapat dipakai sebagai dasar pengambilan keputusan / kebijaksanaan perusahaan. Jenis laporan keuangan yaitu laporan neraca, laporan laba rugi, laporan perubahan ekuitas, dan laporan arus kas.

Barcode reader sendiri adalah merupakan sebuah alat inputan yang digunakan untuk memasukan inputan kode barang perusahaan. Dengan adanya alat ini maka penginputan barang mempunyai ketergantungan secara langsung terhadap kode barang / *barcode*,

sehingga dapat diminimalisasi kesalahan penginputan maupun pengeluaran barang perusahaan.

SMS Gateway merupakan sebuah aplikasi pengiriman sms yang dapat digunakan untuk melakukan pemesanan barang, dengan adanya sistem berupa *SMS Gateway* maka kepuasan pelanggan atas pelayanan toko dapat meningkat karena pelanggan dapat menghemat waktu berbelanjanya dengan cara pengiriman pesanan *SMS* dan pelanggan datang untuk mengambil barang dan melakukan pembayaran.

Untuk mengatasi permasalahan diatas maka dirancanglah *Aplikasi Desktop* dan *Mobile* untuk Penjualan, Pembelian, Gudang, Pengemasan, Beserta Perhitungan Akuntansi untuk Toko Berbasis Retail dengan Inputan *Barcode reader* dan pemesanan barang menggunakan *SMS Gateway*, dengan adanya aplikasi ini pelaku bisnis diharapkan dapat mengatasi permasalahan yang ada, semakin dapat mengontrol tokonya secara *online* kapan dan dimanapun berada.

Dengan demikian proses bisnis toko menjadi terstruktur, dan pemilik tidak perlu lagi melakukan pengelolaan proses bisnis toko secara manual seperti yang terjadi sekarang ini.

I.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah:

1. Bagaimana peranan sistem aplikasi berbasis *desktop* dan *mobile* toko retail dapat membantu seluruh proses kegiatan perusahaan?
2. Mengapa dengan adanya penerapan perhitungan laporan akuntansi perusahaan berupa laporan neraca, laporan laba-rugi, laporan perubahan equitas, laporan arus kas dapat digunakan sebagai dasar pengambilan kebijakan perusahaan?
3. Mengapa penerapan teknologi *barcode reader* dan *SMS Gateway* dirasa perlu dalam aplikasi toko retail?

I.3 Tujuan Pembahasan

Tujuan perancangan dan pembuatan aplikasi ini antara lain:

1. Untuk mengintegrasikan seluruh kegiatan administrasi, akuntansi, gudang, karyawan, pembelian dan penjualan toko retail ke dalam sistem yang terkomputerisasi.
2. Untuk menerapkan perhitungan laporan akuntansi perusahaan yang digunakan dalam mengambil kebijakan perusahaan, sehingga kontrol terhadap keuangan perusahaan dapat dilakukan sewaktu-waktu.
3. Untuk menerapkan sebuah teknologi *barcode reader* dan *SMS Gateway* melalui aplikasi berbasis *c#*, sehingga diharapkan dapat menciptakan nilai tambah bagi perusahaan.

I.4 Ruang Lingkup Kajian

Ruang lingkup kajian aplikasi dibatasi menjadi beberapa bagian, yaitu:

- Hak Akses pada aplikasi terbagi atas enam bagian, yaitu administrasi, akuntansi, gudang, karyawan, pembelian dan penjualan
- Setiap pengguna sistem memiliki *username* dan *password* unik.
- Pemilik dapat mengakses seluruh fungsi aplikasi *desktop* dan *mobile*
- Fungsi dalam aplikasi *desktop* lebih menyeluruh dibandingkan fungsi dalam aplikasi *mobile*.
- Inputan barang dengan *barcode reader* hanya dapat dilakukan di aplikasi *desktop*.
- Pembuatan kode *barcode* menggunakan model *UPC barcode*.
- Retur penjualan hanya dapat dilakukan pada bulan dan tahun pada saat terjadi transaksi
- Sistem konfersi *password* menggunakan MD5 (*Message-Digest algortihm 5*).

I.5 Sumber Data

Dalam menyusun tugas akhir ini, sumber data yang digunakan adalah data sekunder, yaitu data-data yang diperoleh dari bahan-bahan yang tersedia di buku-buku, dan sumber lainnya yang berhubungan dengan tugas akhir ini, yang akan membantu penulis dalam mengolah dan menginterpretasikan data-data perusahaan yang diperoleh.

Teknik pengumpulan data serta informasi yang dilakukan oleh penulis dengan cara:

1. Penelitian Kepustakaan (*Library Research*)

Yaitu suatu metode untuk memperoleh data yang bersifat *teoritis* dari *literatur*, catatan kuliah, bahan tulisan lainnya yang ada kaitannya dengan tugas akhir yang dapat dijadikan data *sekunder*.

2. Penelitian Lapangan (*Field Research*)

Yaitu suatu metode untuk memperoleh data dengan cara melakukan penelitian secara langsung terhadap masalah yang akan dibahas yang merupakan objek penelitian untuk mendapatkan data-data dan informasi yang diperlukan.

I.6 Sistematika Penyajian

Sistematika penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

Bab I ini membahas mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan pembahasan, ruang lingkup kajian, sumber data, sistematika penulisan.

Bab II ini membahas mengenai teori-teori yang digunakan dalam tugas akhir penulis.

Bab III ini membahas mengenai proses bisnis, *flowchart* proses bisnis, rancangan *ERD*, transformasi tabel, *usecase diagram*, *Activity diagram*, *class diagram*, *sketsa user interface*.

Bab IV ini membahas mengenai kesesuaian aplikasi yang dibuat berdasarkan analisis dan tujuan yang ingin dicapai.

Bab V ini berisi evaluasi-evaluasi dari aplikasi yang telah dibuat.

Bab VI ini berisi simpulan dan saran yang diperoleh dari hasil evaluasi.