

BAB I

PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi dewasa ini berlangsung sangat cepat. Perkembangan ini dirasakan oleh semua kalangan. Perkembangan teknologi, manusia semakin dibantu dalam melakukan aktifitas. Manusia dapat semakin cepat mengerjakan tugas, menghemat waktu, dan hasil yang didapatkan semakin baik.

Dalam dunia bisnis dewasa ini peranan teknologi itu penting, dan mendukung dalam proses bisnis dalam toko, karena melalui teknologi para pelaku bisnis dapat melakukan transaksi bisnisnya secara cepat dan tepat.

Dalam suatu toko banyak faktor yang perlu mendapat perhatian dan dukungan yang cepat dari pengelolanya dalam upaya pencapaian tujuan operasional secara optimal. Pada saat ini komputer merupakan salah satu alternatif utama untuk mendukung kegiatan operasional suatu toko. Komputer berfungsi sebagai alat bantu dalam menyelesaikan masalah, baik untuk keperluan transaksi penjualan, transaksi penjualan, stok barang, data karyawan, data supplier, penggajian, laporan yang dapat sangat membantu dalam pengelolaan toko.

Sekarang ini, para pelaku bisnis pada umumnya dalam melakukan transaksi bisnisnya masih menggunakan secara manual melalui tatap muka secara langsung antara konsumen, karyawan, supplier dan dalam pembuatan laporan yang masih secara manual.

Salah satu toko yang masih menggunakan transaksi bisnisnya secara manual yaitu Toko Olahraga X. Toko ini merupakan toko

olahraga. Toko ini terletak di Bandung. Toko ini memiliki hubungan yang baik dengan supplier maupun dengan pabrik tempat produksi alat olahraga. Barang yang dijual di toko ini beraneka macam alat olahraga. Setiap bagian alat olahraga terdapat beberapa karyawan yang menangani dalam pemasarannya. Setiap karyawan bagian tertentu telah di training untuk memahami bagiannya tersendiri. Karyawan pada bagian pemasaran memiliki gaji yang tidak besar, namun apabila dapat menjual barang mendapat komisi. Semakin banyak barang yang dijual akan dihitung dalam waktu tertentu dan gaji tetapnya akan dinaikkan dengan ketentuan tertentu dari pemilik toko tersebut.

Transaksi yang ada dalam toko ini masih menggunakan pencatatan secara manual melalui buku nota, kemudian baru di masukkan ke dalam microsoft office excel yang kemudian di print setiap tutup toko untuk memudahkan pemilik toko dalam melakukan pemeriksaan pembukuan. Namun terkadang masih terdapat kesalahan dalam memasukkan data, sehingga pemilik toko mengalami perbedaan data pada laporan dengan stok pada toko tersebut. Pemilik toko sering mengalami kekurangan barang ketika permintaan melonjak pada waktu tertentu, karena pemilik toko memesan barang ketika stok barang itu habis. Pemilik toko juga sulit mengetahui stok barang yang tersedia, sehingga sulit melakukan pemesanan sebelum stok barang habis. Untuk mengatasi permasalahan toko di atas, maka dirancanglah suatu Aplikasi Desktop Toko Olahraga X dengan Akuntansi dan Decision Support System Perhitungan Komisi.

Diharapkan Aplikasi Desktop Toko Olahraga X dengan fitur Akuntansi dan Decision Support System Perhitungan Komisi dapat mengatasi permasalahan yang ada. Aplikasi ini dapat membuat laporan semakin lengkap, toko semakin maju, pemilik semakin mudah dalam melihat potensi karyawan pemasaran Pelanggan dan pemilik dapat menghemat waktu, biaya dan tenaga, karena tidak perlu lagi melakukan transaksi dan pengelolaan bisnisnya secara manual seperti yang terjadi sekarang.

I.2 Rumusan Masalah

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

1. Bagaimanakah cara mengatasi proses manual yang terjadi di Toko Olahraga X?
2. Apa manfaat Aplikasi Desktop Toko Olahraga X dengan Akuntansi dan Decision Support System bagi pemilik, karyawan, dan pelanggan?
3. Bagaimana cara menangani masalah yang berhubungan dengan untung rugi toko?
4. Bagaimana cara menangani masalah yang berhubungan dengan masalah komisi karyawan?

I.3 Tujuan Pembahasan

Untuk mengatasi rumusan masalah yang ada, maka dibuatlah tujuan pembahasannya yaitu :

1. Cara mengatasi proses manual yang terjadi di Toko Olahraga X adalah dengan pembuatan Aplikasi Desktop yang memiliki fitur-fitur yang mendukung.
2. Manfaat Aplikasi Desktop Toko Olahraga X ini bagi :
 - I. Pemilik (Admin)
 - i. Memperlancar stok barang
 - ii. Memperlancar proses pembelian barang
 - iii. Memudahkan pemilik dalam melakukan kontrol terhadap toko dengan adanya data barang
 - iv. Memudahkan melihat laporan toko
 - v. Memudahkan proses akuntansi
 - vi. Memudahkan proses penggajian karyawan

- II. Pelanggan
 - i. Memudahkan pelanggan untuk melakukan proses transaksi penjualan
 - ii. Mempercepat proses transaksi penjualan pelanggan
 - III. Karyawan
 - i. Meningkatkan hubungan karyawan dengan pemilik dengan adanya data transaksi yang lebih terperinci
 - ii. Memudahkan karyawan dalam membuat laporan keuangan
3. Cara menangani masalah laba rugi yang ada di Toko Olahraga X adalah dengan pembuatan aplikasi desktop yang memiliki fitur akuntansi yang terdiri dari jurnal umum, buku besar, laporan laba rugi, dan neraca saldo.
4. Cara menangani masalah penggajian yang ada di Toko Olahraga Smash adalah dengan pembuatan aplikasi desktop yang memiliki fitur decision support system untuk perhitungan komisi karyawan berdasarkan jumlah penjualan yang telah dilakukan.

I.4 Ruang Lingkup Kajian

Pembatasan program dibatasi menjadi beberapa bagian, yaitu:

1. Batasan Hardware

Server dan Pengembangan:

- a) Processor Intel Pentium Dual Core
- b) Memory DDR2 1 Gb.
- c) Harddisk 80 Gb.
- d) Keyboard + Mouse.

2. Batasan Software

- a) Sistem operasi Microsoft Windows XP SP 2
- b) Sistem Basis Data: Microsoft SQLServer2008
- c) Bahasa Scripting: Microsoft Visual Studio 2010
- d) Editor Pemrograman: Visual Studio.NET 2010

3. Batasan Aplikasi

- Batasan pada aplikasi, fasilitas yang disediakan:
 - A. Hak Akses pada aplikasi terbagi atas 3 bagian, yaitu admin, gudang, dan kasir.
 - B. Setiap bagian memiliki username dan password.
 - C. Admin dapat mengakses seluruh fungsi di aplikasi dekstop.
 - D. Bagian gudang hanya memiliki hak akses transaksi pembelian.
 - E. Bagian kasir hanya memiliki hak akses transaksi penjualan.
 - F. Pelanggan tidak memiliki Hak Akses.
 - G. Aplikasi ini tidak menangani retur.
 - H. Pembayaran hanya dilakukan secara kas.
 - I. Fitur yang disediakan :
 - a) Create user karyawan
 - b) Log In dan Log Out.
 - c) Pengelolaan data barang
 - d) Pengelolaan data karyawan
 - e) Pengelolaan data supplier
 - f) Pengelolaan transaksi pembelian
 - g) Pengelolaan transaksi penjualan
 - h) Perhitungan komisi karyawan
 - i) Jurnal umum
 - j) Buku besar
 - k) Neraca saldo
 - l) Laporan laba rugi
 - m) DSS perhitungan komisi karyawan

I.5 Sumber Data

Dalam menyusun seminar tugas akhir ini, sumber data yang digunakan penulis adalah data primer dan data sekunder.

- Data primer adalah data yang didapat dari Toko Olahraga X.
- Data sekunder adalah data yang didapat dari bahan-bahan yang tersedia di buku-buku, internet, dan sumber lainnya yang berhubungan dengan seminar tugas akhir ini yang membantu penulis dalam mengolah dan menginterpretasikan data-data toko.

Teknik pengumpulan data serta informasi yang dibutuhkan 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 seminar tugas akhir penulis 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 Penulisan

Sistematika penulisan seminar tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan, bab ini membahas mengenai: latar belakang masalah, rumusan masalah, Tujuan pembahasan, Ruang lingkup kajian, Sumber data, Sistematika penulisan

Bab II Kajian Teori, bab ini membahas mengenai teori-teori yang digunakan dalam seminar tugas akhir penulis.

Bab III Analisis dan Rancangan Sistem, bab ini membahas mengenai proses bisnis, rancangan ERD, transformasi tabel, usecase, scenario, activity diagram, sequence diagram, class diagram, dan rancangan UI.

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

Bab V Pembahasan dan Uji Coba Hasil Penelitian, bab ini berisi evaluasi-evaluasi dari aplikasi yang telah dibuat dengan menggunakan metode blackbox.

Bab VI Simpulan dan Saran, bab ini berisi simpulan dan saran yang diperoleh dari hasil evaluasi.