

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Toko meubel Budi Jaya adalah toko yang menjual *furniture* seperti kursi, meja, kasur, lemari, dan sebagainya. Toko Budi Jaya merupakan salah satu toko meubel yang melayani penjualan *furniture* secara satuan maupun grosiran dan pengiriman barang ke dalam maupun luar kota. Seiring semakin bertambahnya jumlah pelanggan dan banyaknya kiriman barang setiap harinya menyebabkan terjadinya kesulitan dalam proses pengiriman barang. Selain itu adanya transaksi ke pelanggan tertentu yang pelunasannya tidak bertahap, sehingga jumlah penagihan yang harus ditagih sering terlupakan.

Saat ini toko meubel Budi Jaya masih melakukan pencatatan pemesanan barang, pencatatan barang masuk, transaksi penjualan, dan pencatatan jadwal pengiriman secara sederhana di atas kertas. Hal ini menyulitkan dalam proses pengecekan stok barang dan pengiriman barang. Kesulitan itu juga mempengaruhi lamanya waktu yang dibutuhkan saat stok opname dan penagihan pembayaran kepada pelanggan.

Agar proses pengelolaan barang dan penjadwalan pengiriman barang berjalan dengan lancar, maka toko meubel Budi Jaya hendak membuat sebuah aplikasi komputer yang dapat membantu mengelola data barang transaksi pembelian dan penjualan, serta pengecekan pengiriman barang di toko meubel Budi Jaya.

1.2 Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana membuat sistem pencatatan barang masuk dan proses transaksi yang terintegrasi?
2. Bagaimana membuat sistem pencatatan dan pengecekan pengiriman barang yang harus dilakukan per harinya?
3. Fitur-fitur apa sajakah yang diperlukan dalam aplikasi agar proses pengelolaan barang dan pengiriman barang berjalan dengan lancar?

1.3 Tujuan Pembahasan

Tujuan dari pembuatan aplikasi ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk membuat sistem transaksi toko berbasis komputer
2. Membuat pencatatan dan pengecekan pengiriman barang secara komputerisasi
3. Membuat fitur *point of sale*, *task list*, dan rekapitulasi stok barang serta penagihan transaksi yang belum lunas.

1.4 Ruang Lingkup Kajian

Ruang lingkup kajian dalam pembuatan aplikasi ini adalah :

- Spesifikasi perangkat lunak saat pembuatan aplikasi :
 - Sistem operasi *Linux Mint 8.0 Helena*
 - Sistem Basis Data: *MySQL(Structured Query Language)*.
 - Bahasa Scripting: *PHP(Hypertext Preprocessor)*.
 - Editor Pemrograman: *Macromedia Dreamwaver CS3*

- Spesifikasi minimum perangkat keras saat pembuatan aplikasi :
 - *Processor Intel Pentium 4 1.83GHz.*
 - *Memory DDR2 512 MB.*
 - *Harddisk 80 GB.*
 - *Keyboard + Mouse*
- Spesifikasi aplikasi :
 - Aplikasi hanya bisa dioperasikan oleh *user* yang mempunyai hak akses. *User* yang memiliki hak akses yaitu: pemilik toko, dan kasir toko.
 - Aplikasi berupa aplikasi web.
 - Kebijakan-kebijakan dan prosedur-prosedur transaksi dalam aplikasi ini hanya dapat digunakan oleh Toko Meubel Budi Jaya.
 - Untuk fitur *delete* dan pengelolaan *user* serta hak aksesnya hanya bisa dilakukan oleh pemilik toko.

1.5 Sumber Data

Sumber data yang digunakan berasal dari literatur berupa e-book dan internet, serta data yang dibutuhkan dari Toko Meubel Budi Jaya didapatkan dengan observasi ke tempat.

1.6 Sistematika Penyajian

Sistematika penulisan yang digunakan dalam laporan Tugas Akhir ini yaitu:

BAB I PENDAHULUAN.

Berisi uraian mengenai latar belakang, perumusan masalah, tujuan, batasan masalah, dan sistematika penulisan dalam pelaksanaan Tugas Akhir.

BAB II KAJIAN TEORI

Berisi teori-teori dasar yang akan digunakan dalam menyusun laporan Tugas Akhir ini.

BAB III ANALISIS DAN RANCANGAN SISTEM

Berisi hasil analisis dan perancangan sistem / aplikasi yang dibuat, antara lain ERD, relasi tabel dan konsep perancangan *design* aplikasi.

BAB IV HASIL PENELITIAN

Berisi penjelasan mengenai sistem / aplikasi yang telah dicapai dan cara-cara penggunaan aplikasi tersebut.

BAB V PEMBAHASAN DAN UJI COBA HASIL PENELITIAN

Berisi hasil evaluasi secara singkat dari sistem / aplikasi yang telah dibuat.

BAB VI SIMPULAN DAN SARAN

Berisi kesimpulan dan saran-saran dari penulis untuk pengembangan kedepannya.