

# BAB I PENDAHULUAN

## I.1 Latar Belakang

Saat ini perkembangan teknologi informasi dari hari ke hari semakin maju termasuk juga sistem informasi. Banyak sekali keuntungan dari sistem informasi antara lain seperti menghemat waktu, tenaga dan mengurangi kesalahan perhitungan keuangan perusahaan, mempercepat jalannya proses bisnis dan pemilik perusahaan dapat mengetahui perkembangan bisnis di perusahaannya. Kita juga bisa mendapatkan berbagai informasi yang cepat dan akurat, dan fasilitas ini juga sudah mulai dipergunakan di berbagai bidang seperti perdagangan, pendidikan, jasa dan bidang lainnya.

Dengan perkembangan sistem informasi yang semakin maju, aplikasi yang ditawarkan pun semakin banyak. Salah satu contohnya adalah aplikasi stok barang, absen dan akuntansi keuangan yang akan dipakai untuk mendukung usaha Rebel Gym.

Rebel Gym merupakan suatu usaha yang bergerak dibidang jasa. Jasa yang ditawarkan Rebel Gym adalah dibidang olahraga contohnya: fitness, aerobic, yoga, aikido dan wushu.

Dalam perjalanan usaha ini, perkembangan pun mulai dirasakan oleh Rebel Gym. Perkembangan tersebut dapat dibuktikan dengan makin banyaknya orang yang menjadi member disana. Seiring dengan kemajuannya itu, pegawai administrasi mulai kebingungan dalam melakukan proses bisnisnya yang masih menggunakan cara manual yaitu mulai dari proses stok barang, absensi member yang menggunakan instruktur, dan perhitungan keuangan, sehingga ada banyak kemungkinan data yang di simpan itu salah / tidak sesuai atau bahkan mungkin hilang. Oleh karena itu untuk menghindari kesalahan-kesalahan tersebut maka Rebel Gym menggunakan aplikasi untuk menghandel usahanya agar datanya menjadi lebih akurat dan tidak tercecer.

Aplikasi yang akan digunakan adalah aplikasi keanggotaan, pembelian, penjualan dan keuangan. Dengan menggunakan aplikasi ini diharapkan dapat memberikan keuntungan yang baik bagi pemilik dan member di Rebel Gym. Bagi member diharapkan informasi pembayaran dan absensi yang diberikan sesuai dengan kegiatan yang diambilnya. Bagi pemiliknya diharapkan dengan menggunakan aplikasi ini pemilik dapat melihat dan memantau seberapa jauh kemajuan usahanya.

## I.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana membuat sebuah aplikasi keanggotaan, pembelian, penjualan dan keuangan yang data- datanya saling terintegrasi satu sama lain dengan menggunakan Microsoft SQL server 2005 sebagai database dan JSP (*Java Server Pages*) sebagai bahasa pemrograman ?
2. Bagaimana membuat bagian menu Aplikasi yang memiliki fungsi untuk stok barang, meng-absen member yang menggunakan *personal trainer* dan akuntansi keuangan di Rebel Gym?
3. Bagaimana fitur pencarian data ID *member* atau ID barang di Rebel Gym untuk memudahkan *user* dalam menggunakan fitur-fitur pada aplikasi keanggotaan, pembelian, penjualan dan keuangan?
4. Bagaimana membuat laporan akuntansi keuangan tanpa membuatnya secara manual?

## I.3 Tujuan Pembahasan

Tujuan dari pembuatan aplikasi ini adalah

1. Dengan adanya data-data yang terintegrasi satu sama lain, data yang diolah dapat menghasilkan data yang akurat.
2. Dengan penggunaan *user interface* yang tersusun rapi, menu yang disediakan dapat langsung diketahui fungsinya oleh *user*

3. Memudahkan pengguna aplikasi dalam melakukan pencarian data karena dengan tersedianya fungsi pencarian data disetiap proses, maka data-data yang dicari dapat ditemukan dengan cepat dan mudah
4. Dengan adanya menu keuangan, *user* juga dapat langsung mengetahui laporan keuangan sesuai dengan tanggal yang di-*input* oleh *user* tersebut tanpa harus dibuatnya secara manual.

## I.4 Ruang Lingkup Kajian

### I.4.1 Hardware

Spesifikasi hardware sebagai berikut:

1. intel Pentium III 1.7 GHz
2. *memory* 256 MB
3. *hardisk* 1 Gb
4. *monitor* LG12"
5. *keyboard*
6. *mouse*
7. *printer*
8. *DVD Room*
9. *modem*

### I.4.2 Software

*Software* yang digunakan untuk membangun aplikasi yang ada, yaitu

1. Sistem operasi windows xp sp 2
2. NetBeans IDE 6.5
3. Macromedia Dreamweaver
4. Mozilla Firefox
5. Microsoft SQL Server 2005

### I.4.3 Aplikasi

1. Aplikasi ini terdiri dari aplikasi keanggotaan, penjualan, pembelian, absensi member yang menggunakan *personal trainer* dan laporan keuangan pada perusahaan Rebel Gym.
2. Aplikasi ini merupakan penambahan fitur dari aplikasi yang sebelumnya sudah dikerjakan pada kerja praktek.
3. Proses yang dibahas pada Tugas Akhir ini hanya proses pembelian, penjualan, stok barang, *accounting* dan latihan bersama *trainer*
4. Aplikasi tersebut hanya memberikan informasi yang berkaitan dengan administrasi Rebel Gym yaitu mengenai penjualan, pembelian, latihan menggunakan *trainer* dan data keuangan pada Rebel Gym.
5. Pencarian data anggota yang dilakukan oleh *admin* dapat dilakukan berdasarkan ID *person*, nama *person*, tanggal absen dan tanggal pembayaran.
6. User yang menggunakan aplikasi tersebut adalah super admin dan admin. Super admin adalah pemilik Rebel Gym sedangkan admin adalah orang yang bekerja di Rebel Gym dan diberikan kepercayaan oleh pihak Rebel Gym untuk menjadi *admin*.
7. Aplikasi ini hanya berlaku untuk pembayaran penjualan yang dilakukan secara tunai.
8. Aplikasi membuat laporan keuangan setiap kali transaksi berlangsung sehingga laporan penyesuaian / *adjustment* tidak dibuat.
9. Aplikasi dibangun dengan menggunakan bahasa indonesia atau sesuai dengan kreasi yang akan disesuaikan oleh pemilik Rebel Gym dengan tujuan untuk memudahkan *admin* dalam menggunakan aplikasi tersebut
10. Hak akses untuk admin pada aplikasi absen latihan dengan *trainer*, stok barang dan laporan keuangan laba-rugi adalah hanya

dapat melakukan *insert* data, *view* data kecuali *view* data laporan keuangan sedangkan super admin dapat melakukan semua proses yang disediakan pada aplikasi tersebut.

## **I.5 Sumber Data**

### **I.5.1 Primer**

Sumber data diambil dari Rebel Gym yang diambil berdasarkan wawancara dengan pemilik dan pegawai disana.

### **I.5.2 Sekunder**

## **I.6 Sistematika Penyajian**

### Bab I. Pendahuluan

Bagian yang digunakan untuk menjelaskan latar belakang, perumusan masalah, tujuan, ruang lingkup kajian dan sistematika penulisan Tugas Akhir

### Bab II Kajian Teori

Bagian ini digunakan untuk menjelaskan teori-teori yang berkaitan dengan pembangunan sistem dan digunakan untuk mendukung pembangunan sistem yang ada.

### Bab III. Analisis dan Rancangan Sistem

Bagian ini digunakan untuk menjelaskan analisis keadaan, kebutuhan sistem, perancangan sistem, *flowchart*, ERD, *use case*, *activity* diagram dan gambaran arsitektur sistem

### Bab IV Hasil Penelitian

Bagian ini digunakan untuk menjelaskan perencanaan tahap implementasi proyek, penjelasan mengenai realisasi fungsionalitas dan *User Interface Design*

### Bab V Pembahasan dan Uji Coba Hasil Penelitian

Bagian ini digunakan untuk menjelaskan rencana pengujian sistem testing yang dilakukan.

### Bab VI Simpulan dan Saran

Bagian ini digunakan untuk memberi kesimpulan dan saran atas aplikasi yang telah dibangun.