

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

PD. Jaya Abadi adalah sebuah instansi penjualan sepatu yang sedang berkembang dan selalu ingin mengikuti perkembangan teknologi. Namun hingga kini proses pemesanan barang dari pelanggan masih dilakukan secara manual, yaitu dengan penggunaan telepon. Pelanggan menelepon untuk memesan jenis-jenis sepatu yang akan dipesan, namun cara pemesanan seperti ini memiliki kendala ketika PD Jaya Abadi mengeluarkan produk jenis baru karena pelanggan tidak dapat melihat secara langsung jenis sepatu yang ditawarkan. Selain itu, proses transaksi yang dilakukan secara manual menyebabkan pencarian data yang sulit dan memerlukan waktu yang lama.

Oleh karena itu, PD. Jaya Abadi ingin menggunakan sistem komputerisasi yang dapat digunakan sebagai sarana untuk menangani proses pemesanan sepatu. Untuk mengatasi permasalahan yang telah disampaikan maka PD Jaya Abadi akan membuat suatu *website* sebagai sarana promosi juga penghubung dengan pelanggan. Pelanggan dapat melihat langsung jenis sepatu apa saja yang ditawarkan dan juga dapat memesan barang sehingga dapat mempermudah transaksi tanpa harus bertatap muka ataupun lewat telepon.

1.2. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana membuat aplikasi yang dapat mengelola data transaksi penjualan dan makloon?
2. Bagaimana membuat aplikasi yang dapat mengelola *master data* sepatu, member, kain, pesanan?
3. Bagaimana mengetahui total stok yang ada dalam gudang atau *inventory*?
4. Bagaimana membangun aplikasi untuk proses makloon?
5. Bagaimana membangun aplikasi untuk proses akuntansi?

1.3. Tujuan Pembahasan

Sesuai dengan rumusan masalah yang ada, maka tujuan dari aplikasi ini adalah:

1. Membangun sebuah aplikasi untuk mempermudah dalam mengetahui berapa banyak transaksi yang telah dilakukan.
2. Membangun sebuah sistem informasi yang memudahkan pengguna dalam mengintegrasikan semua data yang ada.
3. Memudahkan proses penghitungan jumlah stok serta untuk mempermudah menghitung sepatu yang masuk maupun yang dipesan.
4. Aplikasi bertujuan untuk membantu *owner* untuk mengetahui berapa banyak kain yang diperlukan untuk membuat sepatu.
5. Aplikasi bertujuan untuk membantu *owner* dalam mengetahui transaksi apa saja yang telah dilakukan dan menghitung laba rugi yang didapat.

1.4. Ruang Lingkup Kajian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang ada, maka ruang lingkup dari aplikasi ini adalah:

a. Batasan perangkat lunak dalam pembuatan aplikasi :

1. Sistem operasi *Microsoft Windows XP Professional SP 2*
2. Sistem Basis Data: *My SQL (PHPMyAdmin)*
3. Bahasa *Scripting: XHTML dan PHP*
4. Editor Pemrograman: *Macromedia Dreamweaver*
5. Browser: *Internet Explorer*

b. Batasan minimum perangkat keras untuk menjalankan aplikasi :

1. *Processor Intel Pentium 4 1.8GHz.*
2. *Memory DDR2 512 MB.*
3. *Harddisk 80 GB.*
4. *Keyboard + Mouse*

c. Batasan aplikasi :

1. Aplikasi ini dibuat untuk di implementasikan di PD. Jaya Abadi dengan menangani proses transaksi penjualan, pengelolaan stok, akuntansi yang hanya menangani proses pemesanan dan makloon.
2. Data sepatu akan diperbaharui pada saat ada barang baru yang akan dipublikasikan kepada *member* maupun *guest* yang melihat aplikasi *web* ini. Form pengaturan data *master*, *upload* informasi tentang barang-barang terbaru dan contoh barang-barang yaitu sepatu jenis terbaru hanya digunakan oleh owner.
3. Form untuk melihat informasi seputar perkembangan sepatu terbaru dan contoh sepatu tersebut, melakukan pemesanan. Form inventory dapat memberikan informasi tentang stok barang-barang yang berkurang jika ada pemesanan yang terjadi.

1.5. Sumber Data

Sumber data primer yang diperoleh untuk aplikasi ini berasal dari observasi langsung ke perusahaan yang bersangkutan, yaitu PD Jaya Abadi.

1.6. Sistematika Penyajian

Sistematika pembahasan dari laporan ini adalah sebagai berikut :

BAB I. PENDAHULUAN

Bab I Pendahuluan membahas mengenai uraian mengenai latar belakang, perumusan masalah, tujuan, batasan masalah, dan sistematika penulisan dalam pelaksanaan Tugas Akhir.

BAB II. KAJIAN TEORI

Bab II Kajian Teori membahas mengenai teori atau metode penunjang yang digunakan dalam membuat laporan dan aplikasi.

BAB III. ANALISA DAN RANCANGAN SISTEM

Bab III Analisis dan Rancangan Sistem membahas secara lengkap mengenai analisis pemecahan masalah, perancangan desain aplikasi, dan penjelasan sistem.

BAB IV HASIL PENELITIAN

Bab IV Perencanaan dan Implementasi membahas mengenai hasil yang dicapai dari proyek yang dibuat beserta penjelasan dari tiap fungsi (method) utama yang dibuat.

BAB V PEMBAHASAN DAN UJI COBA HASIL PENELITIAN

Bab V Pengujian membahas mengenai laporan dari pengujian tiap class/fungsi/method yang dibuat (blackbox testing).

BAB VI SIMPULAN DAN SARAN

Bab VI Penutup membahas mengenai kesimpulan dan saran-saran untuk pengembangan kedepannya.