

BAB I PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Perkembangan komputer dewasa ini semakin pesat, dari mulai hardware sampai kebutuhan akan software atau program aplikasi. Hal ini terbukti dengan banyak instansi dan perusahaan sudah menggunakan komputer yang dilengkapi dengan program aplikasi yang berguna untuk memudahkan pekerjaan agar lebih cepat, efektif dan efisien.

Dengan adanya kemajuan teknologi yang semakin pesat, berpengaruh pula perkembangan perangkat *mobile* saat ini, sehingga perangkat *mobile* semakin canggih dan sangat bermanfaat. Perkembangan ini sangatlah membantu dalam menyajikan informasi yang cepat dan efisien dengan fitur – fitur perangkat *mobile* tersebut seperti adanya koneksi *wi-fi* dan layanan *barcode*. Meski perangkat *mobile* merupakan *small device* dengan layar penyajian yang sangat terbatas, tetapi penyajiannya tidak kalah optimalnya layaknya informasi yang diakses melalui *personal computer*, tergantung bagaimana penyajiannya.

PT Akur Pratama yang saat ini memiliki masalah pada pengaturan barang yang masih dilakukan secara manual merasakan ke tidak efektifan. Barang – barang yang ada pada pajangan seringkali hilang(pindah ke tempat lain) , *Price List* yang ada sering hilang , dan lain – lain . Hal ini tentunya akan memperlambat kinerja para karyawan. Dari masalah diatas muncul pemikiran dari PT Akur Pratama untuk membuat sebuah aplikasi *Operational Store Mobile Application* yang dapat membantu karyawan dalam *me-manage* barang serta data barang-barang yang ada di toko (seperti *penghitungan ending stock, averages sales, stock out, price checking, PRICE LIST, On Order, Stock Opname, shelve capacity, number of facing, size of price card, number of printing, input brekage process, returning process*) .

Dengan adanya aplikasi ini diharapkan akan membuat data-data barang terkomputerisasi dengan baik antara basis data, user interface, dan user itu sendiri. Dengan adanya system barcode sendiri diharapkan menambah kecepatan dan ketepatan pengolahan data, mengurangi tingkat kesalahan, dan menghemat waktu bekerja.

I.2 Perumusan Masalah

Seperti telah diuraikan pada bagian pendahuluan, maka permasalahan dalam tugas akhir ini adalah :

- Bagaimana aplikasi pada *PDA* dapat langsung terkoneksi ke *database* yang ada di computer *server* ?
- Bagaimana *administrator* dan *staff* dapat dengan mudah mencari data-data barang yang meliputi data barang itu sendiri maupun data kategori barang yang akan dijual, barang yang rusak, barang yang dapat di-retur, serta besarnya dimensi per merk barang untuk pajangan barang di toko ?
- Bagaimana *administrator* dan *staff* dapat melihat stok akhir, rata-rata penjualan, daftar barang yang tidak ada stok, dan barang-barang yang sudah di-order tetapi belum datang (on-order)?
- Bagaimana *administrator* dan *staff* dapat dengan mudah melihat data – data *Price List* dan melakukan perintah print (jika SKU tersebut hilang?
- Bagaimana *administrator* dan *staff* dapat dengan mudah mengelola dan mencari informasi mengenai data-data penjualan ?

I.3 Tujuan

Sesuai dengan rumusan masalah diatas, maka tujuan tugas akhir ini adalah:

- *Administrator* dan *staff* dapat mencari data barang pajangan di toko serta data barang-barang hanya dengan menyensorkan *barcode reader* pada *Price List*, sehingga dapat dengan mudah mengatur pajangan yang berantakan .
- *Administrator* dan *staff* dapat memperoleh informasi yang dibutuhkan secara cepat, tepat dan akurat hanya dengan menyensorkan *barcode reader* pada *Price List*
- *Administrator* dan *staff* dapat melakukan *print* (pencetakan *PRICE LIST*) , jika *PRICE LIST* yang tersedia hilang atau rusak.
- *Administrator* dan *staff* dapat melihat data – data penjualan barang dan laporan – laporannya.

I.4 Batasan Masalah

Batasan-batasan yang akan digunakan sebagai acuan di dalam pembuatan aplikasi, antara lain :

- a. Batasan-batasan perangkat lunak
 - Sistem Operasi : Microsoft Windows XP
 - Sistem Basis Data : MySQL
 - Bahasa *Scripting* : PHP, WML, CSS, Javascript
 - Editor Pemrograman : Macromedia Dreamweaver
 - Web Server : Apache
 - Emulator : Openwave V 7 Simulator

- b. Batasan-batasan perangkat keras

Server yang disediakan:

- Merk *HP ML-350*
- *Processor Xeon 1,8 GHz.*
- *Memory DDR 2Gb.*

- *Harddisk 70 Gb x 2.*
- *Keyboard + Mouse.*

Perangkat Nirkabel

- *PDA dengan kemampuan WIFI, Barcode Reader dan mendukung PHP script*

Perangkat Bantu

- *USB Barcode Reader.*

c. Batasan-batasan aplikasi

Dalam penyusunan tugas akhir agar menjadi sistematis dan mudah dimengerti, maka akan diterapkan beberapa batasan masalah, antara lain :

- Aplikasi ini digunakan oleh 2 tingkatan pengguna yaitu *administrator* dan *staff*.
- Aplikasi ini hanya dapat digunakan di seluruh cabang PT Akur Pratama.
- Keamanan hanya sebatas login.
- Aplikasi ini tidak dapat diakses oleh orang luar, dalam arti aplikasi ini bersifat *private* yang hanya dapat digunakan pada PT Akur Pratama.
- Aplikasi ini digunakan untuk *operational store*.

I.5 Sistematika Penulisan

Sistematika Laporan kerja praktek ini terdiri dari 6 bagian , yang akan dipaparkan sebagai berikut :

- Bab I Pendahuluan
Bab ini berisi latar belakang, perumusan masalah, tujuan, batasan masalah dan sistematika penulisan.
- Bab II Landasan Teori
Bab ini menguraikan konsep dan teori relevan yang digunakan dan diterapkan dalam pembuatan aplikasi
- Bab III Analisis dan Perancangan

Bab ini berisi analisis dan perancangan sistem dari aplikasi yang dibuat

- Bab IV Hasil Tercapai

Bab ini berisi kumpulan fitur - fitur hasil akhir dari aplikasi yang dijelaskan secara jelas

- Bab V Evaluasi

Bab ini berisi hasil evaluasi dari program aplikasi yang dibuat