

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dewasa ini, teknologi informasi berkembang sangat pesat seiring dengan perkembangan perekonomian dunia. Teknologi informasi merupakan suatu kebutuhan utama bagi pengguna informasi untuk mendapatkan informasi yang lengkap dan akurat.

Seorang pengusaha yang bergerak dalam Perusahaan yang terkomputerisasi dapat menghasilkan informasi dengan cepat serta mengurangi adanya kesalahan karena setiap transaksi yang terjadi dapat langsung diproses. Banyak perusahaan yang telah menggunakan perangkat lunak dalam pengoperasian sistem.

Bidang usaha jasa maupun barang tentunya akan mengutamakan kualitas dan kuantitas dari perusahaan tersebut untuk memuaskan pelanggan di berbagai segi untuk mendukung usaha tersebut. Apabila dalam perusahaan kita belum menggunakan sistem komputer tentunya akan sangat lama dalam melayani konsumen karena menggunakan metode *first come first serve* yang artinya pelanggan baik *supplier* ataupun konsumen harus datang ke PT. Sinar Anugrah Plasindo dimana pelanggan yang datang pertama akan langsung dilayani, dan pelanggan berikutnya yang hendak membeli harus menunggu melalui sistem antrian yang tersedia, untuk mencegah terjadinya pelanggan yang tidak merasa puas karena kurang maksimalnya sistem pelayanan.

PT.Sinar Anugrah Plasindo bergerak dalam bidang usaha daur ulang plastik Sampah plastik adalah bahan buangan yang terbuat dari plastik yang sudah tidak terpakai dan tidak bermanfaat lagi bagi kehidupan manusia. Sampah plastik dapat menjadi berguna kembali setelah sampah plastik tersebut didaur ulang.

Daur ulang plastik adalah melakukan proses dasar daur ulang untuk mengolah sampah plastik menjadi *pellet* atau biji plastik yang merupakan bahan dasar pembentuk plastik menurut produk yang diinginkan. Dalam proses ini, jenis bahan baku yang digunakan menentukan jenis biji plastik yang dihasilkan.

Aplikasi ini merupakan sebuah aplikasi yang digunakan untuk melakukan pencatatan terhadap aktivitas yang terjadi di PT. Sinar Anugrah Plasindo. Seperti melayani penjualan, pembelian dari beda-beda *supplier (pool)*, pembaharuan harga sesuai pasaran per hari nya, stok bahan yang ada dan stok barang yang dihasilkan.

Sistem ini akan berhubungan langsung dengan *database*. Dimana dalam *database* disimpan data-data berupa data *supplier* dan data konsumen, harga pembelian bahan-bahan, harga penjualan barang yang dihasilkan, stok bahan yang masih tersedia, stok barang yang dihasilkan. Setelah dikalkulasikan dengan harga bahan, gaji pegawai dan biaya akomodasi lainnya dihasilkan harga jual barang, dari situ lah dapat dilihat keuntungan yang diterima.

Sehingga setiap kali proyek, sistem akan memberikan laporan (*report*) secara keseluruhan dan memudahkan perusahaan apabila terjadi masalah saat karyawan melakukan perjalanan kepada suatu proyek.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

- 1 Bagaimana membangun aplikasi yang dapat mengelola data *supplier* dan data konsumen?
- 2 Bagaimana membangun aplikasi yang dapat mengkalkulasikan harga beli dan harga jual yang berbeda-beda sesuai dengan *supplier*?

- 3 Bagaimana membuat sebuah laporan bulanan agar perusahaan dapat mengetahui barang mana yang paling dibutuhkan untuk produksi dan bahan mana yang paling laku dijual di pasaran?
- 4 Bagaimana membuat sistem yang dapat menghasilkan laporan bulanan yang berisi tentang kenaikan penurunan pendapatan, dan penghasilan baik dari keuangan atau pun dari bahan baku dan barang yang dihasilkan?
- 5 Bagaimana membuat sistem yang dapat menghasilkan laporan retur dari PT. Sinar Anugrah Plasindo ke pihak *supplier* ataupun dari konsumen ke pihak PT.Sinar Anugrah Plasindo?

1.3 Tujuan Pembahasan

Tujuan penulis membangun aplikasi ini ialah sebagai berikut:

1. Membuat aplikasi yang dapat mengelola data *supplier* dan data konsumen.
2. Membuat aplikasi yang dapat mengkalkulasikan harga beli dan harga jual yang berbeda-beda sesuai dengan *supplier*.
3. Membuat sebuah laporan bulanan agar perusahaan dapat mengetahui barang mana yang paling dibutuhkan untuk produksi dan bahan mana yang paling laku dijual di pasaran.
4. Membuat sistem yang dapat menghasilkan laporan bulanan yang berisi tentang kenaikan penurunan pendapatan, dan penghasilan baik dari keuangan atau pun dari bahan baku dan barang yang dihasilkan.
5. Membuat sistem yang dapat menghasilkan laporan retur dari PT. Sinar Anugrah Plasindo ke pihak *supplier* ataupun dari konsumen ke pihak PT.Sinar Anugrah Plasindo.

1.4 Ruang Lingkup Kajian

- **Batasan perangkat lunak**
 1. Sistem operasi : *Microsoft Windows XP Professional SP 2, Microsoft Windows Mobile, Microsoft Windows Server 2003*
 2. Sistem Basis Data: *SQL Server 2005*
 3. Bahasa Pemrograman: *PHP*
- **Batasan perangkat keras**
 1. *Processor Intel pentium 4 2,6*
 2. *Memory DDR 512 Mb.*
 3. *Harddisk 40 Gb.*
 4. *Keyboard + Mouse.*
- **Batasan sistem**
 1. Aplikasi ini hanya dibatasi untuk satu instansi, yaitu PT. Sinar Anugrah Plasindo.
 2. Aplikasi yang dibuat berbasis Web mobile pada studi kasus PT. Sinar Anugrah Plasindo.
 3. Pembuatan aplikasi ini hanya dibuat sesuai yang tertera pada aplikasi, tidak mencakup data-data yang di luar aplikasi yang telah dibuat.
 4. Aplikasi ini terdiri dari satu user yaitu admin.
 5. Pengelolaan evaluasi penjualan barang hanya dapat dikontrol dalam sistem admin.
 6. Sistem admin juga mengontrol data konsumen dan data *supplier* (dapat *insert, update, delete*).
 7. Admin juga dilengkapi dengan *username* dan *password*.
 8. Sistem tidak menangani pekerja borongan maupun gaji pegawai tetap.

1.5 Sumber Data

Untuk pembuatan aplikasi sistem transaksi dan *inventory* barang berbasis *mobile* untuk PT. Sinar Anugrah Plasindo penulis mendapatkan data yaitu :

1. **Data primer :**

- Wawancara :

Penulis mewawancarai *manager* dan para karyawan yang bekerja di PT. Sinar Anugrah Plasindo.

- Observasi :

Penulis mengobservasi langsung dengan cara melihat cara kerja dan proses bisnis ke PT. Sinar Anugrah Plasindo.

2. **Data sekunder :**

- *Observasi* :

Dengan cara mencari dari buku-buku yang bersangkutan dengan tugas akhir.

Selain itu mencari melalui *browsing* di internet.

1.6 Sistematika Penyajian

Untuk memberikan gambaran yang jelas dan terperinci tentang kerangka pembahasan Laporan tugas akhir ini, Penulis akan menyusun dalam enam bab dengan sistematika sebagai berikut :

- Bab I Pendahuluan

Bab ini berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penulisan, batasan masalah dan sistematika penulisan yang akan digunakan dalam pembuatan laporan tugas akhir dan aplikasi.

- **Bab II Kajian Teori**
Bab ini berisi landasan – landasan teori yang digunakan dalam merancang dan menganalisis dan mendesain aplikasi dan laporan tugas akhir.
- **Bab III Analisa dan Rancangan**
Bab ini berisi hasil analisis dan perancangan yang digunakan dalam pembuatan aplikasi.
- **Bab IV Hasil Penelitian**
Bab ini berisi tampilan dari aplikasi yang dicapai dari analisis dan perancangan.
- **Bab V Pembahasan dan Uji Coba Hasil Penelitian**
Bab ini berisi evaluasi yang didapat dari beberapa pengguna aplikasi.
- **Bab VI Simpulan dan Saran**
Bab ini berisi tentang kesimpulan – kesimpulan dari aplikasi yang dibuat berdasarkan hasil yang didapat dari analisa dan berisi saran untuk proses pengembangan aplikasi di masa yang akan datang.