

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

PT Memory adalah sebuah perusahaan di bidang penjualan, pembelian dan pembuatan alat-alat olah raga, yang dulunya perusahaan ini hanya sebuah toko saja yang menjual alat-alat olah raga ke daerah-daerah di pulau jawa, dengan dibantu 1 program berbasis *Visual Basic* yang digunakan untuk mencetak faktur dan mengeluarkan laporan–laporan yang dibutuhkan untuk perusahaan.

Karena berkembangnya perusahaan maka terjadi penggabungan dengan 2 perusahaan yang lebih besar untuk membuat produk sendiri. Dengan adanya penggabungan 2 perusahaan tersebut sistem yang sudah ada di perusahaan Memory tidak lagi bisa dipakai, karena harus mengatur laporan 3 perusahaan tersebut secara keseluruhan.

PT memory juga menginginkan sistem yang dibuat nantinya dapat melakukan pengaturan tentang komisi *sales*, pencatatan pelanggan, pencatatan pemasok, pengecekan barang-barang yang ada di gudang, kanvas dan toko.

Sehubungan dengan hal-hal diatas, maka dilakukan suatu *analisis* proses untuk dibuatkan sebuah program yang bisa menangani masalah-masalah tersebut. Dengan keamanan yang cukup baik dan mudah untuk dioperasikan oleh orang awam sekalipun maka program ini akan dapat membantu perusahaan dalam melakukan pekerjaan sehari-hari, program ini sengaja dibuat dengan berbasis web dan di *online* kan agar *sales* dapat dengan mudah melihat barang apa saja yang masih ada di gudang dan mengetahui *stock* barang tersebut. Selain itu diharapkan pembuatan aplikasi ini dapat membantu PT.Memory untuk mengatur toko, gudang, kanvas dan laporan-laporan dengan lebih teratur dan rapih.

## 1.2 Rumusan Masalah

Sebelum penulis membahas masalah ini lebih lanjut, penulis terlebih dahulu *mengidentifikasi* pokok-pokok permasalahannya.

Adapun masalah yang dibahas sebagai berikut :

- Bagaimana caranya agar pekerjaan *sales* seperti melakukan transaksi penjualan menjadi lebih efektif daripada sebelumnya?
- Bagaimana user dapat mengelola data-data yang ada untuk menghasilkan laporan-laporan ?
- Bagaimana perhitungan komisi untuk *sales*?
- Bagaimana pengecekan stok untuk kanvas?
- Bagaimana pembuatan faktur-faktur yang diperlukan untuk penjualan dan pembelian?

## 1.3 Tujuan Pembahasan

Penelitian ini dimaksudkan untuk mengumpulkan informasi dan data-data yang berhubungan dengan masalah yang diteliti sebagai bahan dalam penyusunan Tugas Akhir. membuat aplikasi yang baik dari segi *user interface* dan kemampuan-kemampuan sistem yang bisa membantu PT Memory.

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- Mempermudah pekerjaan *sales* agar menjadi lebih *efektif* dalam melakukan proses *input, edit, dan searching data*.
- Mempermudah untuk melakukan pengecekan data-data perusahaan cabang yang ada di luar kota.
- Mempermudah untuk perhitungan komisi *sales* dengan ketentuan-ketentuan yang diberikan perusahaan.
- Mempermudah pengecekan barang-barang yang ada di bagian kanvas pada saat penjualan ke luar kota.

- Mempermudah pembuatan faktur-faktur dan surat keterangan lainnya.

## 1.4 Ruang Lingkup Kajian

Agar permasalahan tidak terlalu luas, maka pembahasan hanya dibatasi pada proses pembuatan perangkat lunak saja.

Berikut ini adalah batasan–batasan untuk perangkat lunak :

- Sistem operasi : Microsoft Windows XP.
- Sistem basis data : MYSQL
- Bahasa pemrograman : PHP
- Editor pemrograman : Macromedia Dreamweaver / Notepad

Batasan minimal untuk perangkat keras :

- Processor AMD Athlon XP 2200+.
- Memory DDR 512 Mb.
- Hardisk 10 Gb.
- Keyboard + Mouse.

Batasan-batasan dalam permasalahan untuk aplikasi :

- Tidak menangani pembelian secara *online* walau ini program berbasis *web based*.
- Tidak menangani pengecekan untuk cek kosong dalam pembayaran pelanggan karena itu dilakukan secara manual oleh pimpinan perusahaan.
- Sistem ini hanya di gunakan untuk PT.Memory.
- Tidak menangani sistem *Global Positioning System* / GPS dalam kanvas.

## 1.5 Sumber Data

Adapun sumber data yang saya dapatkan dari perusahaan yang bersangkutan, untuk data-data tentang pemrograman saya mendapatkan informasi dari buku-buku dan *internet* sebagai referensi.

## 1.6 Sistematika Penyajian

Sistematika dari penulisan laporan dari awal adalah sebagai berikut :

### BAB I PENDAHULUAN

Bagian ini berisi latar belakang, perumusan masalah, tujuan, pembatasan masalah, dan sistematika penulisan laporan.

### BAB II KAJIAN TEORI

Bagian ini merupakan landasan teori yang dipakai dan berhubungan dengan proses pembuatan program.

- Teori tentang *HTML / Hypertext Markup Language*.
- Teori tentang *CSS / Cascading Style Sheets*.
- Teori tentang *Javascript*.
- Teori tentang *PHP / Hypertext Preprocessor*.
- Teori tentang Basis Data.
- Teori tentang MySQL.
- Teori tentang *ERD / Entity Relationship Diagram*.
- Teori tentang *DFD / Data Flow Diagram*.
- Teori tentang Kamus Data.
- Teori tentang *PSPEC / Process Specification*.
- Teori tentang *PDF / Portable Document Format*.

### BAB III ANALISIS DAN RANCANGAN SISTEM

Bagian ini merupakan hasil analisis dari data – data yang didapat dari kerja praktek di lapangan yang dibuat berdasarkan teori yang terkait.

#### BAB IV HASIL PENELITIAN

Bagian ini merupakan perancangan dan perhitungan yang didasari kesimpulan dari hasil analisis yang dilakukan dan teori yang berhubungan.

#### BAB V PEMBAHASAN DAN UJI COBA HASIL PENELITIAN

Bagian ini berisi tentang peninjauan ulang untuk memeriksa apakah program dan perhitungan berjalan dengan lancar berdasarkan landasan teori yang terkait.

#### BAB VI SIMPULAN DAN SARAN

Bagian ini berisi tentang kesimpulan yang didapat dari hasil analisa dan desain berdasarkan landasan teori yang terkait. Dan saran yang berisi masukan – masukan apa saja bagi pengembangan di masa yang akan datang.