

# **BAB I PENDAHULUAN**

## **I.1 Latar Belakang**

Perusahaan “Banten Plastic” adalah perusahaan yang bergerak di bidang mainan plastik, yang beralamatkan di Jl.Leuwisari Raya No. 32 kota Bandung. Perusahaan yang berdiri di kota Bandung sejak tahun 1990 ini telah memasok barang produksinya ke sejumlah kota – kota besar hingga pelosok daerah di Indonesia seperti Surabaya, Cirebon, Palembang, Jakarta, Solo, Ujungpandang, Medan, beberapa daerah di Sulawesi dan masih banyak kota – kota lainnya. Karena telah lama berdiri, perusahaan ini memiliki banyak pelanggan tetap dan telah mendapat kepercayaan dari sejumlah pelanggannya.

Akan tetapi perusahaan yang telah lama bergerak ini masih memiliki kelemahan karena belum mengkomputerisasikan segala kegiatan usahanya. Dengan adanya kelemahan ini perusahaan masih kesulitan dalam mengembangkan usahanya karena masih banyak hal – hal yang dapat membuat perusahaan ini mengalami kerugian baik besar maupun kecil. Perusahaan ini masih mencatat kegiatan usahanya dalam buku besar yang mengakibatkan kesulitan dalam pencarian data, pencatatan data pegawai, pencatatan laporan barang masuk dan keluar, pengolahan data barang, penanganan order barang. Kesulitan yang terjadi meliputi data yang tidak terkoordinasi dengan baik, kesalahan dalam melakukan penghitungan stok, tidak adanya pencatatan data pelanggan maupun pemasok bahan baku, tidak adanya data pengolahan dari bahan baku hingga menjadi barang jadi, dan adanya bentrok data pegawai dikarenakan pegawai tidak memiliki kode ataupun id. Dengan mengintegrasikan kemajuan teknologi sistem informasi, maka pencatatan yang sebelumnya dilakukan manual dapat dipindahkan ke dalam aplikasi sistem informasi yang jauh lebih terstruktur sehingga pengelolaan dapat dilakukan jauh lebih efektif dan efisien, dan mengurangi terjadinya kesalahan – kesalahan yang mungkin terjadi sebelumnya. Oleh

karena itu, akan dibuat aplikasi dengan studi kasus pada perusahaan Banten Plastic dengan judul “Sistem Informasi Manajemen pada perusahaan Banten Plastic, disertai penggunaan metode *average* dalam penghitungan harga pokok penjualan.” Aplikasi ini dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman C#. Diharapkan dengan dibuatnya aplikasi ini perusahaan Banten Plastic dapat mengurangi kerugian dan dapat mempermudah dalam pengelolaan usahanya.

## **I.2 Rumusan Masalah**

Berikut ini adalah beberapa rumusan masalah yang dihadapi dalam melakukan pengerjaan tugas akhir ini :

1. Bagaimana agar data utama (pemasok, pelanggan, pegawai, bahan baku, barang olahan, dan barang) lebih terorganisir dan terstruktur, sehingga memudahkan pengguna dalam melakukan pengecekan dan penambahan data?
2. Bagaimanakah cara yang tepat untuk memudahkan pengguna dalam menghitung gaji pegawai secara otomatis dan akurat?
3. Bagaimana agar data barang tercatat *record* nya dari bahan baku hingga menjadi sebuah barang?
4. Bagaimana agar data transaksi *terintegrasi* dengan akuntansinya yang memudahkan pengguna dalam pembuatan jurnal ataupun laporan transaksi?
5. Bagaimana menerapkan metode *average* dalam penghitungan harga pokok penjualan untuk pembuatan laporan laba/rugi?

## **I.3 Tujuan Pembahasan**

Adapun tujuan dalam melakukan pengerjaan tugas akhir ini, yaitu :

1. Membuat data – data tercatat dalam *database* sehingga memudahkan pengguna dalam mencari, menambah, mengubah data.

2. Membuat pencatatan data hasil produksi terintegrasi dengan data pegawai, sehingga memudahkan pemilik dalam penghitungan kinerja pegawai.
3. Membuat *history* dari setiap bahan baku atau barang olahan yang digunakan, sehingga meminimalkan terjadinya kesalahan, dan memudahkan dalam melakukan pengecekan stok.
4. Membuat data pembelian ataupun penjualan yang berhubungan dengan akuntansinya, sehingga memudahkan dalam pembuatan laporan pembelian ataupun penjualan, serta mengotomatiskan pembuatan jurnal setiap kali ada transaksi.
5. Membuat perhitungan otomatis Harga Pokok Penjualan, dengan menggunakan metode *average*.

#### **I.4 Ruang Lingkup Kajian**

Berikut ini merupakan ruang lingkup kajian dalam pengerjaan tugas akhir ini, yang dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Untuk batasan *hardware Client* :
  - *Processor Intel Pentium 4 2.0 GHz*
  - *Memory 1 Gb DDR*
  - *Harddisk 80 GB*
  - *VGA 64 MB*
  - *Monitor 17 inch*
  - *Keyboard + Mouse*
2. Untuk batasan *software* :
  - *Desktop Computer Client* menggunakan :
    - *Microsoft Windows XP Professional SP 2*
  - Pembuatan aplikasi menggunakan *software* :
    - Sistem Basis Data : *Microsoft SQL Server 2005*
    - Bahasa *Scripting* : *C#*
    - Editor Pemrograman : *Visual Studio .NET 2008*

3. Untuk batasan aplikasi :
- Hasil dari kerja yang dibuat adalah aplikasi yang akan mencakup :
    - Manajemen data pegawai, penghitungan upah.
    - Pencatatan data pemasok dan pelanggan.
    - Pembuatan laporan pembelian, penjualan dan laba/rugi.
    - Penanganan pencatatan data produksi bahan baku hingga menjadi barang siap jual.
    - Sistem pembelian bahan baku dan penjualan barang yang terorganisir.
    - Pencatatan data akuntansi untuk pembuatan laporan.
    - Pembuatan akuntansi hanya mencakup jurnal, dan pembuatan laporan laba/rugi.
    - Metode akuntansi yang digunakan hanya metode *average*.
  - Aplikasi ini dibuat hanya digunakan untuk perusahaan Banten Plastic.
  - Aplikasi ini hanya memiliki satu jenis *user*.
  - Modul – modul yang dibuat hanya modul yang diminta oleh perusahaan Banten Plastic.

## **I.5 Sumber Data**

Sumber data yang didapat untuk membantu dalam menyelesaikan tugas akhir ini dengan melakukan observasi ke perusahaan Banten Plastic. Sumber data untuk pembuatan aplikasi ini didapat dari internet dan buku.

## **I.6 Sistematika Penyajian**

Adapun sistematika penyajian dari laporan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

### **BAB I PENDAHULUAN**

Membahas mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan pembahasan, ruang lingkup kajian, sumber data, serta sistematika penyajian.

## **BAB II KAJIAN TEORI**

Membahas mengenai teori-teori yang digunakan dalam pengerjaan tugas akhir ini.

## **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Membahas mengenai proses bisnis, rancangan ERD, *Use Case*, *Activity Diagram*, *Class Diagram*, dan *User Interface Design*.

## **BAB IV HASIL TERCAPAI**

Membahas mengenai kesesuaian aplikasi yang dibuat berdasarkan analisis dan rancangan serta tujuan yang ingin dicapai.

## **BAB V PEMBAHASAN DAN UJICOBA HASIL PENELITIAN**

Berisi evaluasi-evaluasi dari aplikasi yang telah dibuat setelah dilakukan ujicoba.

## **BAB VI SIMPULAN DAN SARAN**

Berisi kesimpulan dan saran yang diperoleh dari hasil evaluasi.