

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi saat ini kian pesat dan telah merambah ke berbagai bidang perekonomian kehidupan manusia. Salah satu aspek yang dapat terlihat secara nyata adalah dalam hal pemrosesan dan pengolahan data pada sistem informasi perusahaan. Sebagai contoh, sebuah perusahaan yang bergerak dibidang retailer akan membutuhkan sebuah sistem aplikasi yang dapat mengolah pengelolaan barang pembelian dan penjualan serta laporan keuangan secara terkomputerisasi.

Perusahaan yang masih menggunakan proses pengolahan data transaksi secara manual, diharapkan dapat melakukan pengolahan data tersebut berbasis komputerisasi, ini bukan saja dapat menyertakan informasi kepada pelanggan, tetapi juga melalui terciptanya sistem digitalisasi dan komputerisasi tersebut diharapkan juga dapat mengolah data pemesanan secara lebih terstruktur dan teratur, serta dapat memantau pergerakan keuangan sehingga berimbas akan kemajuan perusahaan tersebut.

Pada laporan tugas akhir ini akan dicoba untuk mengatasi permasalahan tersebut diatas dengan membangun sebuah sistem aplikasi retail berbasis web dengan bahasa pemrograman C#.

1.2 Rumusan Masalah

Pada bab-bab selanjutnya akan dibahas beberapa rumusan masalah antara lain :

1. Bagaimanakah menerapkan proses bisnis pembelian dan penjualan yang terjadi pada perusahaan saat ini ke dalam aplikasi?
2. Bagaimanakah membuat aplikasi yang dapat memproses pengolahan data-data transaksi pembelian dan penjualan pada sistem saat ini?
3. Bagaimanakah membuat sistem yang dapat melakukan transaksi penjualan dan pembelian?

1.3 Tujuan Pembahasan

Tujuan yang tercapai setelah laporan tugas akhir ini terselesaikan, adalah berupa :

1. Penjelasan tentang proses bisnis pembelian dan penjualan yang sedang terjadi;
2. Proses pembentukan aplikasi yang menggunakan *web-based* dan dapat mengolah data transaksi;
3. Proses pengolahan data untuk transaksi penjualan dan pembelian serta laporan akuntansi neraca keuangan;

1.4 Ruang Lingkup Kajian

Ada beberapa poin yang dicantumkan untuk membatasi masalah-masalah tersebut, yaitu:

- Batasan perangkat keras, meliputi:
 - Processor : Intel / Amd @ 2.00GHz
 - Ram : 2GB
 - Hardisk : 80 GB
 - DVDRom 8x
 - Monitor 17 " 1024x768
 - Keyboard + Mouse

- Batasan perangkat lunak, meliputi fitur dari :
 - User Admin:
 - Dapat melakukan login
 - Menginput, mengubah, menghapus data supplier
 - Menginput, mengubah, menghapus data *customer*
 - Menginput, mengubah, menghapus data barang
 - Dapat melakukan transaksi pembelian dan penjualan
 - Membuat laporan keuangan
 - User Gudang:
 - Dapat melakukan login
 - Menginput, mengubah data barang
 - Melihat harga dan jumlah barang
 - User Kasir:
 - Dapat melakukan login
 - Melihat harga dan jumlah barang
 - Dapat melakukan transaksi pembelian dan penjualan

Dalam sistem ini ada beberapa hal yang tidak akan di ikut sertakan antara lain :

- Pengolahan sistem informasi pembayaran dan penjualan secara hutang dan piutang baik kepada *customer* maupun kepada *supplier*.
- Pengolahan sistem gaji kepada karyawan beserta informasi pengolahan keuangan gaji tersebut.

1.5 Sumber Data

Sumber - sumber yang diperlukan untuk pembuatan aplikasi dari internet, data supplier, data *customer* yang berupa fiktif.

1.6 Sistematika Penyajian

Bab I PENDAHULUAN

Pada bab ini dijelaskan alasan pembuatan laporan tugas akhir ini seperti, latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, batasan masalah dan lain-lain.

Bab II KAJIAN TEORI

Pada bab ini akan dipaparkan dasar teori yang mendukung laporan tugas akhir ini, agar pada bab-bab selanjutnya dapat dipahami secara lebih baik.

Bab III ANALISIS DAN RANCANGAN SISTEM

Pada bab ini akan dimulai analisis sistem yang sudah berjalan hingga laporan ini dituliskan, penjelasan akan proses bisnis – proses bisnis yang terjadi atau yang telah terbentuk akan digambarkan dalam bentuk *Flowchart Diagram*, *Class Diagram*, *Activity Diagram*, *ER Diagram*, dll.

Bab IV HASIL PENELITIAN

Penjelasan akan hasil yang tercapai dari aplikasi *web-based* yang menggunakan *ASPX* yang diprogramkan dengan bahasa pemrograman *C#* dipaparkan pada bab ini. Peng-*coding*-an dilampirkan pada halaman lampiran, tetapi penjelasan-penjelasan yang mendetail dapat ditemukan pada bab IV ini.

Bab V PEMBAHASAN DAN COBA HASIL PENELITIAN

Hasil evaluasi dan teknik pengujian dari aplikasi yang telah dibentuk tersebut akan dilakukan pada bab V, di mana pengujian aplikasi yang telah dibuat akan diujicobakan dalam bentuk *trial and error* (percobaan dan kesalahan yang muncul).

Bab VI SIMPULAN DAN SARAN

Berisi simpulan dan saran untuk aplikasi yang telah terbentuk.