

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi saat ini sudah sedemikian pesat dan menjangkau hampir seluruh aspek dalam bisnis manapun di dunia. Diantara berbagai bisnis yang ada saat ini, bisnis grosiran merupakan salah satu bisnis yang berkembang pesat. Oleh karena itu dibutuhkan sebuah sistem yang dapat menjalankan bisnis tersebut secara efektif.

Tingkat kebutuhan akan aplikasi yang bisa menunjang proses bisnis di grosir ini cukup tinggi. Grosir ini akan sangat baik jika didukung dengan infrastruktur IT yang mantap, walaupun dengan infrastruktur IT yang sederhana. Dengan adanya IT pada perusahaan, akan mempermudah dokumentasi, kontrol terhadap perusahaan dan juga efisiensi pada setiap proses bisnis yang terjadi didalam perusahaan.

Grosir Albion yang terletak di jalan Sumber mulya 16/12 bergerak dibidang penjualan alat-alat kewanitaan seperti kunci, selot, gembok, dan peralatan keamanan lainnya yang memiliki berbagai macam jenis dan merek, barang tersebut dijual ke berbagai customer seperti, hotel, toko besi, atau pada kontraktor pembangun gedung. Proses pencatatan *price list* di grosir ini masih menggunakan *excel* dan menggunakan rumus *excel* untuk harga jual, dikarenakan jumlah barang yang banyak proses penginputan data ke dalam *excel* jadi tidak efektif.

Grosir albion memiliki banyak sales untuk memasarkan barangnya, para sales menawarkan barang pada customer yang di kategorikan menjadi beberapa level, diantaranya toko, applicator, kontraktor, dan end *User* masing masing customer diberi perhitungan harga jual yang berbeda.

Setiap bulannya sales akan diberi gaji beserta komisi, komisi dihitung sesuai dengan penjualan sales tersebut, namun disini perhitungannya masih manual.

Proses penjualan maupun pembelian pencatatannya masih dilakukan secara manual baik hutang maupun kontan, sehingga ada kemungkinan data hilang atau lupa melakukan pencatatan.

Oleh karena itu untuk mengatasi masalah masalah yang ada ditimbulkan tersebut maka akan dibuat aplikasi /program untuk membantu proses yang ada di grosir ini.

## **1. 2 Perumusan Masalah**

Dari latar belakang masalah di atas, dapat dirumuskan bahwa masalah yang dihadapi oleh grosir albion adalah:

1. Bagaimana cara yang efektif bagi albion untuk mengelola data-data yang ada tanpa menggunakan *excel* ?
2. Bagaimana mengatasi masalah penginputan dan pencarian data dalam jumlah banyak ?
3. Bagaimana mengatasi proses pencatatan transaksi baik tunai maupun kredit dan mengetahui sisa hutang ataupun piutang, serta pembuatan surat jalan untuk proses penjualan ?
4. Bagaimana mengatasi masalah pemberian harga secara otomatis berdasarkan *level customer* ?
5. Bagaimana mengatasi pencatatan retur berdasarkan harga barang terakhir yang masuk ?
6. Bagaimana meng*automatisasi* perhitungan komisi sales beserta kelipatannya berdasarkan penjualan ?
7. Bagaimana agar dapat memudahkan perhitungan harga jual dan pembulatannya sesuai dengan proses yang sudah ada ?

8. Bagaimana membuat laporan yang nantinya bisa di akses kapan pun berupa *file* PDF ?
9. Bagaimana menginformasikan produk baru pada customer ?

### **1. 3 Tujuan Pembahasan**

1. Membuat modul master data keseluruhan aplikasi ini seperti master data *customer, vendor, item*, dan sebagainya.
2. Membuat aplikasi ini mampu mengubah kode barang menjadi barcode sehingga memudahkan proses pengimputan kode barang ke sistem.
3. Membuat aplikasi yang mampu menghitung sisa pembayaran hutang maupun piutang dengan cara membuat modul pembayaran, untuk masalah pembuatan surat jalan akan dibuat secara otomatis meng-*generate* setelah transaksi penjualan dilakukan di sistem.
4. Membuat sistem perhitungan sendiri harga jual terhadap customer sesuai dengan kelas nya.
5. Membuat perhitungan otomatis dengan cara mengambil harga barang terakhir yang akan dikembalikan untuk kemudian dikurangi dari pembelian terakhir.
6. Membuat perhitungan otomatis dengan cara melihat seluruh penjualan sales per bulan dan kemudian dilihat juga target penjualan per barangnya.
7. Membuat pembulatan otomatis berdasarkan proses yang sudah ada.
8. Membuat aplikasi yang bisa membuat laporan, sehingga aplikasi tersebut dapat membantu pihak yang bertanggung jawab dalam hal dokumentasi agar data yang telah dimasukkan tidak hilang karena telah tersimpan di dalam *database* dan file-file seperti *pdf*.
9. Membuat aplikasi yang mampu mengirimkan email beserta gambar produk baru dan penjelasannya pada *customer*.

## 1.4. Ruang Lingkup Kajian

Dalam Aplikasi ini, terdapat batasan – batasan masalah, sebagai berikut:

### 1.4.1. Batasan Aplikasi

1. Aplikasi ini adalah aplikasi *Desktop*
2. Pembuatan Aplikasi ini dikhususkan untuk grosir Albion, Jl. Sumber mulya 16/12, Sumber sari.
3. Modul – modul yang dibahas dalam Aplikasi ini adalah:
  1. Master data keseluruhan.
  2. Modul pengecekan stok dan pencarian data.
  3. Modul pembelian dan penjualan baik cash atau kredit.
  4. Modul pembayaran hutang atau piutang.
  5. Modul retur pembelian dengan harga terakhir barang masuk.
  6. Modul penghitungan komisi sales berdasarkan penjualan dan target
  7. Modul *track record* penjualan barang.
  8. Modul laporan baik harian, bulanan, atau tahunan.
  9. Modul pengiriman produk baru melalui email.
10. Modul – modul yang tidak dibahas dalam aplikasi ini adalah:
  1. Modul SDM(sumber Daya Manusia)
  2. Modul Akuntansi

### 1.4.2. Batasan Software

1. Sistem Informasi yang digunakan adalah Microsoft Windows XP atau Vista.
2. Aplikasi ini dibuat dengan menggunakan NetBeans 6.7, dengan bahasa pemrograman Java.
3. DBMS yang digunakan adalah Mysql versi 5.1.30.

### **1.4.3. Batasan *Hardware***

1. Perangkat keras yang direkomendasikan sebagai *client* adalah PC dengan Pentium IV 2,66 Ghz, memory 1Gb, sistem operasi Windows XP/Vista.
2. Modem HSDPA model E220.

### **1.5 Sumber Data**

Data – data dalam laporan Tugas Akhir ini didapatkan dari berbagai sumber, yaitu:

1. Wawancara terhadap pemilik grosir Albion untuk mendapatkan proses bisnis dan aliran data pada aplikasi.
2. Buku – buku referensi, buku – buku literature dan media informasi lainnya tentang java dan My-SQL.

### **1.6 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan yang digunakan dalam laporan Kerja Praktek ini yaitu :

#### **BAB I PENDAHULUAN.**

Berisi uraian mengenai latar belakang, perumusan masalah, tujuan, batasan masalah, sumber data, dan sistematika penulisan dalam pelaksanaan Kerja Praktek.

#### **BAB II KAJIAN TEORI**

Berisi teori-teori dasar yang akan digunakan dalam menyusun laporan Kerja Praktek ini.

#### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Berisi hasil analisis dan perancangan sistem / aplikasi yang dibuat, antara lain ERD, UML, relasi tabel dan konsep perancangan *design* aplikasi.

#### BAB IV HASIL PENELITIAN

Berisi penjelasan mengenai sistem / aplikasi yang telah dicapai dan cara-cara penggunaan aplikasi tersebut.

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

Berisi laporan pengujian terhadap aplikasi dan error handling yang dibuat penulis menggunakan metode black box testing.

#### BAB VI. SIMPULAN DAN SARAN

##### a. Simpulan

Pengetahuan yang penulis dapat setelah mengerjakan karya ilmiah ini, baik berupa penegasan/pembuktian ataupun pengetahuan yang baru.

##### b. Saran

Hal baru apa saja yang dapat digunakan untuk mengembangkan karya ilmiah penulis selanjutnya.