

BAB 1. PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan Latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan pembahasan, ruang lingkup kajian, sumber data, dan sistemastika penyajian.

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan Teknologi saat ini sangat cepat dan canggih, sehingga semua tergantung dengan teknologi. Semakin besar proses yang dijalankan semakin tinggi permintaan teknologi untuk membantu proses tersebut.

Guest House “ABC” adalah sebuah instansi yang kegiatan sehari-harinya menyewakan tempat menginap bagi pengunjung. Untuk menjamin ketersediaan inventory yang disediakan oleh manajer Guest House, manajer harus terus mengontrol inventory yang ada supaya tidak mengecewakan pengunjung. Hal ini menyebabkan manajer sering mengalami kesulitan untuk mengontrol inventory seperti halnya mengetahui inventory apa saja yang sudah habis masa pakainya, inventory yang statusnya sedang dibawa keluar, serta pengecekan kondisi inventory yang disewa apakah rusak atau hilang. Karena inventory merupakan sebuah investasi bisnis yang harus dikembangkan dan dijaga secara kualitas dan kuantitas.

Berdasarkan hal – hal di atas, akan dirancangkan sebuah sistem untuk mengelola setiap inventory yang ada di Guest House tersebut yang memiliki fitur untuk *manage* inventory supaya tidak terjadi kekekliaruan dalam mengontrol ketersediaan inventory, memonitor dan mengelola inventory.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang didapat berdasarkan latar belakang masalah yang ada sebagai berikut :

1. Bagaimana mengembangkan aplikasi yang dapat mengelola inventory sebagai suatu investasi, total investasi, biaya operasional dan biaya lainnya ?
2. Bagaimana mengembangkan aplikasi yang dapat mengelola inventory sebagai bisnis/usaha untuk memperoleh penawaran terbaik, memelihara dan memonitor nilai inventory, melengkapi sarana dan fasilitas ?

1.3 Tujuan Pembahasan

Adapun tujuan dari pembahasan ini adalah :

1. Mengembangkan aplikasi yang dapat mengelola inventory sebagai investasi / bisnis, yaitu memaksimalkan pendapatan dan modal investor.
2. Mengembangkan aplikasi untuk mengelola inventory secara efektif dan efisien untuk mendapatkan hasil yang optimal.

1.4 Ruang Lingkup Kajian

Ruang lingkup kajian merupakan batasan – batasan dan kebutuhan sistem sehingga dapat berjalan dengan semestinya.

1.4.1 Perangkat keras

Perangkat keras yang dibutuhkan untuk mendukung aplikasi ini meliputi :

1. Memory RAM minimal 2 GB DDR3
2. Processor minimal Pentium 4
3. Hardisk 80 GB
4. Keyboard dan mouse

1.4.2 Perangkat lunak

Perangkat lunak yang dibutuhkan untuk membuat aplikasi ini meliputi :

1. Sistem Operasi minimal Microsoft Windows 7 32bit
2. Bahasa pemrograman Visual Basic
3. Editor pemrograman : Visual Basic 6.0
4. Basis Data : MySQL
5. Crystal Report

1.4.3 Batasan Aplikasi

Batasan atau kemampuan dari aplikasi ini meliputi :

1. Pengelolaan data Inventory
2. Pengelolaan Laporan Keuangan
3. Pengelolaan Pengalokasian inventory
4. Audit Inventory
5. Pencatatan Keluar/Masuk Inventory

1.4.4 Pemakai Sistem Aplikasi

Bag. Pengadaan

- Mengelola data Pengadaan Inventory
- Mengelola Laporan Inventory

Admin

- Mengelola data keseluruhan properti Guest House

1.5 Sumber Data

Sumber data yang dapat diambil untuk perancangan ini meliputi :

1. Data Primer

Data primer adalah data yang diambil dari pihak dalam perusahaan dengan cara mewawancarai pemilik Guest House.

2. Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang diambil dari luar perusahaan, seperti : Mencari dari internet, membaca *Text Book*, serta dokumen-dokumen yang berhubungan.

1.6 Sistematika Penyajian

Sistematika penyajian merupakan pemaparan bab-bab yang akan disajikan secara berurut.

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini mendeskripsikan latar belakang perusahaan, masalah perusahaan, tujuan pembahasan, ruang lingkup kajian,serta Metodologi.

BAB 2 KAJIAN TEORI

Bab ini menjelaskan tentang teori-teori yang dipakai untuk perancangan aplikasi tersebut.

BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menjelaskan tahap-tahap pembuatan sistem yang meliputi Proses bisnis, Entity Relationship Diagram (ERD), UML,User Interface Design (UID).

BAB 4 HASIL PENELITIAN

Bab ini berisi penjelasan setiap fungsi utama disertakan dengan screenshot aplikasi

BAB 5 PEMBAHASAN DAN UJI COBA HASIL PENELITIAN

Bab ini berisikan hasil dari uji coba aplikasi serta mengkoreksi bagian yang kurang sesuai.

BAB 6 SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi tentang kesimpulan dari semua pembahasan serta saran yang diberikan untuk meningkatkan hasil yang lebih baik.