

BAB 1. PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan, batasan masalah dan sistematika pembahasan.

1.1 Latar Belakang Masalah

Steamboat House™ adalah sebuah perusahaan yang bergerak di bidang penjualan makanan. Perusahaan ini menawarkan produknya di beberapa tempat keramaian. Untuk mendukung kegiatan bisnis tersebut, Steamboat House™ memiliki gudang untuk menyimpan bahan baku pembuatan makanan yang akan dibagikan ke tiap-tiap *Counter*.

Pada pelaksanaannya, Steamboat House™ mengalami banyak kesulitan. Beberapa kesulitan yang dialami adalah seperti kurang efisiensi melakukan pencatatan stok bahan baku dari masing-masing *Counter*, dan gudang, perbedaan bahan baku yang dikirim dengan *list* pengiriman, sulitnya menganalisis penggunaan bahan baku dari tiap-tiap *Counter*, sulitnya menentukan jumlah bahan baku yang sesuai untuk dikirim ke masing-masing *Counter*, dan pencatan pengiriman barang yang tidak praktis dan banyak terjadi kesalahan.

Menanggapi masalah yang dialami Steamboat House™ tersebut, penulis hendak membuat aplikasi untuk membantu Steamboat House™ menjalankan kegiatan bisnis yang dilakukan.

1.2 Rumusan Masalah

Sesuai dengan pokok-pokok permasalahan yang telah diuraikan dalam latar belakang, berikut ini akan dibatasi dan dirumuskan permasalahan yang akan diteliti, di selidiki dan dijawab sebagai berikut.

1. Bagaimana membuat aplikasi untuk menerima laporan harian dari masing-masing *Counter*?

2. Bagaimana aplikasi melakukan pencatatan bahan baku?
3. Bagaimana membuat aplikasi yang dapat menganalisis penggunaan bahan baku?
4. Bagaimana aplikasi meramalkan jumlah bahan baku yang dibutuhkan oleh tiap-tiap *Counter*?
5. Bagaimana data di catat dalam aplikasi jika terjadi ketidaksamaan?

1.3 Tujuan Pembahasan

Berdasarkan pokok-pokok persoalan yang telah dirumuskan dan dibatasi di atas, maka berikut ini akan dikemukakan garis besar hasil pokok yang ingin dicapai dan ingin diperoleh adalah sebagai berikut.

1. Membuat aplikasi yang dilengkapi *SMS gateway* sehingga dapat membaca *SMS* dalam format tertentu.
2. Membuat aplikasi yang dapat membaca *SMS* laporan jumlah bahan baku yang dikirim dan laporan jumlah bahan baku tersisa.
3. Membuat aplikasi dapat membandingkan pemakaian bahan baku dan penjualan yang dilakukan dengan membaginya dalam takaran tertentu.
4. Membuat aplikasi dapat memperkirakan jumlah penjualan yang akan terjadi berdasarkan data penjualan yang dicatat pada aplikasi menggunakan metode *sales forecasting*.
5. Membuat aplikasi dapat mencatat stok opname yang hanya dapat dilakukan oleh pengguna dengan *role* tertentu.

1.4 Ruang Lingkup Kajian

Dalam pengerjaannya ditetapkan beberapa batasan masalah untuk aplikasi ini, batasan-batasan masalah tersebut dibagi dalam 3 kategori dan dijabarkan sebagai berikut:

1.4.1 Ruang Lingkup Aplikasi:

Aplikasi yang dibuat akan dibangun dengan bahasa markup *HTML* dan *CSS*, dan menggunakan bahasa pemrograman *Javascript* dan *PHP*. Adapun *database* yang akan digunakan adalah *SQL Server 2008 R2*. Aplikasi pun akan dilengkapi *Gammu 1.27.0* agar dapat mengirim dan menerima *SMS*.

Aplikasi yang di buat hanya akan efektif untuk mendukung kegiatan pencatatan dan logistic dari Steamboat House. Peramalan hanya bisa dilakukan jika program sudah memiliki *history* data penjualan.

Program ini akan dipakai oleh 2 tipe pengguna yang masing-masing mengakses fitur-fitur yang berbeda, yaitu:

1. Karyawan:
 - a. Melihat jumlah bahan baku, perlengkapan, dan peralatan yang akan dikirim.
 - b. Melihat jumlah stok bahan baku, perlengkapan, dan peralatan di gudang dan tiap-tiap *Counter*.
2. Admin:
 - a. Melihat jumlah bahan baku, perlengkapan, dan peralatan yang akan dikirim.
 - b. Melihat jumlah stok bahan baku, perlengkapan, dan peralatan di gudang dan tiap-tiap *Counter*.
 - c. Menambah jumlah stok bahan baku, perlengkapan, dan peralatan di gudang.
 - d. Menambah data *Counter*.
 - e. Memanipulasi data menu yang di tawarkan.
 - f. Memasukkan data opname bahan baku, perlengkapan, dan peralatan di gudang dan tiap-tiap *Counter*.
 - g. Memanipulasi data *User*.

1.4.2 Ruang Lingkup *Software*:

Agar program ini dapat berjalan dengan sempurna, maka diperlukan beberapa *Software* pendukung, yaitu:

1. *Web Browser: Mozilla Firefox 27.0.1*
2. *Web Server package: Xampp 1.8.2*
3. *Web Server: Apache 2.0*
4. *Bahasa pemrograman: Javascript dan PHP 5.4.16*
5. *Database: SQL Server 2008 R2*
6. *Database: MySQL 5.5.32*
7. *PHP SQL Server Driver: Microsoft Drivers 3.0.1 for PHP for SQL Server*
8. *Dynamic-Link Liblary(DLL): Microsoft Native Client 2012*
9. *SMS Gateway: GAMMU 1.27.0*

1.4.3 Ruang Lingkup *Hardware*:

Berikut ini merupakan ruang lingkup *hardware* yang digunakan oleh penulis dalam pembuatan aplikasi dan laporan penulisan, yaitu:

1. *Processor: Processor Intel Core i3.*
2. *Ukuran RAM: RAM 2GB.*
3. *Graphic card: Intel HD Graphics 3000.*

1.5 Sumber Data

Dalam pengerjaannya penulis mendapatkan data dari berbagai sumber yang dapat dikelompokkan menjadi dua kelompok, yaitu:

1. Data primer adalah data yang didapat penulis dari hasil observasi kegiatan yang dilakukan karyawan Steamboat House™ dan melakukan wawancara dengan karyawan Steamboat House™.

2. Data sekunder adalah data yang didapat penulis dengan melihat referensi dari buku-buku yang mendukung serta informasi yang didapat melalui media *internet*.

1.6 Sistematika Penyajian

Sistematika penulisan penyampaian materi laporan yang akan digunakan dalam penyusunan laporan adalah sebagai berikut :

BAB 1 PENDAHULUAN.

Bab ini membahas mengenai tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan, batasan masalah dan sistematika pembahasan.

BAB 2 KAJIAN TEORI.

Bab ini membahas mengenai tentang teori-teori yang dipakai oleh penulis, dan berhubungan langsung dengan pembuatan aplikasi atau sistem dan mendukung aplikasi atau sistem.

BAB 3 ANALISIS DAN RANCANGAN SISTEM.

Bab ini membahas mengenai tentang bagaimana analisis keadaan, kebutuhan dari aplikasi, perancangan aplikasi, *DFD*, *ERD*, dan gambaran arsitektur dari aplikasi yang dibuat.

BAB 4 HASIL PENELITIAN.

Bab ini membahas mengenai implementasi dari rancangan aplikasi yang dibuat.

BAB 5 PEMBAHASAN DAN UJI COBA HASIL PENELITIAN.

Bab ini membahas mengenai pengujian yang dilakukan dari aplikasi atau sistem yang dibuat.

BAB 6 KESIMPULAN DAN SARAN.

Bab ini membahas mengenai kesimpulan dan saran yang didapatkan dari hasil implementasi atau pembuatan aplikasi atau sistem.