

# BAB 1. PENDAHULUAN

Bab ini berisi uraian tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan pembahasan, ruang lingkup kajian, sumber *data*, dan sistematika penyajian

## 1.1 Latar Belakang Masalah

Pada masa sekarang tidak di pungkiri bahwa teknologi merupakan suatu kebutuhan yang sangat penting untuk manusia. Hal ini dikarenakan teknologi sangat membantu mempermudah pekerjaan manusia. Tetapi masih banyak manusia yang masih belum memanfaatkan teknologi. Salah satunya adalah Cv Tanto Jaya.

Cv Tanto Jaya merupakan sebuah perusahaan yang bergerak di bidang konstruksi. Tetapi Cv Tanto Jaya masih menggunakan segala pencatatan secara manual sehingga sangat membuang waktu saat melakukan pencarian *data*. Maka dari itu Cv Tanto Jaya ini memerlukan sebuah program yang dapat membantu dalam melakukan segala pencatatan mulai dari pembelian material, pencatatan *data* material, *data* supplier, *data* alat berat dan menampilkan segala bentuk laporan.

Setelah melihat masalah – masalah yang ada pada Cv Tanto Jaya, maka akan dibuat sebuah aplikasi berbasis web untuk menangani masalah – masalah tersebut. Aplikasi ini dibuat untuk mempermudah admin dalam melihat *detail* barang yang sudah di beli dan barang yang ada di gudang serta barang apa saja yang keluar dari gudang. Aplikasi ini akan menggunakan *database* untuk menyimpan *data* – *data* transaksi pembelian, stok material di gudang, *data* alat berat, *data* supplier, dan *data* admin.

Aplikasi ini menggunakan *Decision support system* dengan metode *Analytical Hierarchy Process* (AHP) yang berfungsi untuk mencari *vendor* dilihat berdasarkan ketepatan waktu, tingkat harga, pelayanan, kebersihan & kerapian di antara *vendor* lain. Penulis berharap bahwa Cv Tanto Jaya

dapat lebih mudah dalam melakukan pencatatan *data*, pencarian *data*, melihat laporan, dan mencari *vendor* mana yang terbaik.

## 1.2 Rumusan Masalah

Dibawah ini merupakan rumusan masalah yang ada di dalam Cv Tanto Jaya :

1. Bagaimana membuat aplikasi berbasis web yang dapat memberikan informasi kepada pengguna mengenai *data* persediaan material ,pembelian, dan pemakaian bahan bangunan di Cv Tanto Jaya secara jelas dan *detail*?
2. Bagaimana membuat aplikasi desktop yang dapat membantu Cv Tanto Jaya dalam pengambilan keputusan untuk memilih *vendor*?
3. Bagaimana membuat aplikasi desktop yang dapat membantu Cv Tanto Jaya dalam mengelola dan menganalisis anggaran proyek dan realisasinya?

## 1.3 Tujuan Pembahasan

Tujuan dari pembuatan proyek ini agar bisa membantu Cv Tanto Jaya dalam masalah – masalah yang di rumuskan di dalam rumusan masalah tersebut. Dibawah ini merupakan tujuan pembahasan dari rumusan masalah diatas :

1. Merancang dan membuat sistem Informasi yang dapat mencatat *data* stok material, *data* proyek, *data* gudang, *data* pembelian, *data* supplier, *data* transaksi material, *data* pegawai, *data* alat berat, dan *data* admin. Aplikasi ini akan menggunakan basis *data* untuk menyimpan *data-data* tersebut.
2. Merancang sistem Informasi yang dapat mencatat *data* transaksi material dan pembelian.
3. Merancang Sistem Informasi yang dapat melakukan pemilihan *vendor*.

## 1.4 Ruang Lingkup Kajian

Aplikasi ini dapat melakukan penghitungan pengurangan stok material, serta dapat memberikan informasi *detail* untuk budget yang digunakan dalam setiap proyek dan perbandingan budget yang sudah di rencanakan dan yang terjadi pada kenyataannya. Aplikasi ini akan diberikan fitur info produk apa saja yang sudah keluar untuk keperluan dan berisi tentang *detail* pengeluaran untuk setiap produk, yang terdiri dari nama pengambil material, nama produk yang dikeluarkan, tanggal transaksi yang digunakan.

### 1.4.1 Batasan Perangkat Lunak

Dibawah ini adalah batasan perangkat lunak pada ruang lingkup kajian :

1. Sistem operasi : Microsoft Windows Server 2008.
2. Sistem basis *data* : XAMPP v3.0.12
3. Bahasa pemrograman : HTML, HTML5, PHP, dan CSS
4. *Editor* bahasa pemrograman : Adobe Dreamweaver CS6

### 1.4.2 Batasan Perangkat Keras

Untuk perangkat keras minimum yang dibutuhkan agar aplikasi dapat berjalan adalah sebagai berikut :

1. *Processor* : Intel Core 2 duo, 2.1 GHz
2. *Memory* : DDR2 2 GB.
3. *Harddisk* : sisa ruang kosong 80 GB.

### 1.4.3 Batasan Aplikasi

Batasan aplikasi akan dibuat berdasarkan pengguna aplikasi tersebut, dimana pengguna dibagi menjadi 3 yaitu admin bagian gudang, admin bagian pembelian, dan admin.

Admin bagian gudang dapat melakukan :

1. Menambah dan melihat transaksi pengeluaran.
2. Melihat *data* gudang.

3. Melihat *data* material.

Admin bagian pembelian dapat melakukan :

1. Menambah dan melihat transaksi pembelian.
2. Melihat *data* material.
3. Melihat *data* supplier.

Admin dapat melakukan semua fitur yang dapat dilakukan oleh admin bagian gudang dan admin bagian pembelian serta memiliki fitur tambahan yaitu berupa:

1. Dapat mengelola *data* master yaitu *data* material, *data* pegawai, *data* user, *data* material, *data* proyek dan *data* supplier
2. Dapat mengelola *data* transaksi pengeluaran dan pembelian
3. Dapat melihat laporan pengeluaran, pembelian dan laporan AHP

Untuk proses penghapusan *data* harus dilihat dahulu di *data* material, *data* pegawai, *data* supplier apakah *data* tersebut dipakai atau tidak.

## 1.5 Sumber *Data*

1. *Data* Primer

Sumber *data* primer yang dibutuhkan akan didapatkan dari hasil wawancara dengan pemilik Cv Tanto Jaya.

2. *Data* Sekunder

Sumber *data* sekunder didapatkan dari hasil pembelajaran di kampus dan buku serta internet.

## 1.6 Sistematika Penyajian

Sistematika penyajian penulisan laporan adalah sebagai berikut :

### BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang pendahuluan yang terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan pembahasan, ruang lingkup

kajian, sumber *data*, serta sistematika penyajian dari proyek Tugas Akhir ini.

## BAB 2 KAJIAN TEORI

Bab ini membahas teori-teori yang berkaitan dalam penyelesaian proyek Tugas Akhir ini.

## BAB 3 ANALISIS DAN RANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas secara lengkap mengenai pemodelan dan *diagram* alir system kerja dari aplikasi, perancangan desain aplikasi, dan penjelasan sistem.

## BAB 4 PERANCANGAN

Bab ini berisi kumpulan *screenshot* dan digunakan untuk menjelaskan setiap fungsi utama yang dibuat dalam aplikasi ini.

## BAB 5 PEMBAHASAN DAN UJI COBA HASIL PENELITIAN

Bab ini berisi pengujian dan analisa terhadap masing-masing fungsi dari aplikasi. Laporan dari pengujian tiap fungsi / method yang dibuat dalam metode blackbox testing.

## BAB 6 SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dan saran untuk sistem ini yang dapat digunakan untuk perkembangan aplikasi.