

PENDAHULUAN

BAB 1.

1.1 Latar Belakang Masalah

Saat ini perkembangan teknologi sudah sangat maju. Hampir semua orang menginginkan teknologi – teknologi maju. Selain itu banyak juga perusahaan – perusahaan dari yang besar sampai ke yang kecil menggunakan kecanggihan teknologi dalam membantu menyelesaikan pekerjaan di perusahaan tersebut. Sebelum teknologi – teknologi tersebut digunakan dalam perusahaan, perusahaan harus menggunakan cara manual dalam penyimpanan berbagai data seperti stok gudang, pembelian, penjualan, dan lain – lain.

Toko Aditya *Bakery* adalah sebuah toko yang menjual berbagai macam roti. Mulai dari roti basah hingga roti kering. Toko ini sudah berdiri kurang lebih 10 tahun. Selain berjualan, toko Aditya *Bakery* juga mengirimkan roti – rotinya untuk dijual di toko lain. Karena toko Aditya *Bakery* menjualkan rotinya di toko – toko lain, tentunya dibutuhkan bahan baku dalam jumlah yang banyak. Seringkali toko Aditya *Bakery* tidak dapat memprediksi jumlah bahan baku yang harus dibeli. Sehingga sering terjadi kekurangan bahan baku untuk produksi roti. Selain itu toko Aditya *Bakery* juga sering mengalami kesalahan dalam penentuan kapan harus membeli bahan baku lagi supaya tidak terjadi kekurangan bahan baku saat proses produksi.

Sehubungan dengan masalah yang dihadapi oleh toko Aditya *Bakery* maka tercetuslah sebuah topic yaitu pembuatan aplikasi *Management Inventory* dengan menggunakan metode EOQ untuk membantu mengatasi masalah toko Aditya *Bakery*.

1.2 Rumusan Masalah

Beberapa masalah yang dapat dirumuskan seputar aplikasi ini adalah sebagai berikut :

- 1) Bagaimana membuat aplikasi yang dapat mengelola data bahan baku?
- 2) Bagaimana membuat aplikasi yang dapat memprediksi banyaknya bahan baku yang dibutuhkan dalam suatu periode tertentu dengan akurat?
- 3) Bagaimana membuat aplikasi yang dapat mengingatkan pengguna kapan harus membeli bahan baku?

1.3 Tujuan Pembahasan

Adapun tujuan dari pembahasan adalah:

- 1) Merancang sebuah fitur yang dapat mengelola data bahan baku.
- 2) Merancang sebuah fitur yang dapat memprediksi banyaknya bahan baku yang dibutuhkan dalam suatu periode tertentu dengan metode *Economic Order Quantity*.
- 3) Merancang sebuah fitur yang dapat mengingatkan pengguna untuk membeli bahan baku menggunakan metode *Re-Order Point*.

1.4 Ruang Lingkup Kajian

Adapun ruang lingkup kajian dalam aplikasi ini terbagi menjadi 3 bagian yaitu ruang lingkup *software*, ruang lingkup *hardware*, dan ruang lingkup permasalahan.

1.4.1 Ruang Lingkup Software

Ruang lingkup *software* meliputi:

1. Sistem operasi *Microsoft Windows 7 / 8*
2. Bahasa Pemrograman : *Java*
3. Editor Pemrograman : *NetBeansIDE 7.3*

1.4.2 Ruang Lingkup Hardware

Ruang lingkup *hardware* meliputi:

1. *Processor* Intel dengan kecepatan 1 Ghz (32bit atau 64bit).
2. *RAM* 1 GB.
3. *Hard disk* 20 GB.
4. *Keyboard + Mouse*

1.4.3 Ruang Lingkup Aplikasi

Ruang lingkup permasalahan meliputi:

- 1) Admin dapat mengelola semua fitur yang ada.
- 2) Admin dapat melihat jumlah bahan baku yang tersedia di gudang.
- 3) Dengan menggunakan fitur prediksi, admin dapat melihat jumlah yang dibutuhkan untuk bulan depan.

1.5 Sumber Data

Data-data yang digunakan dalam penyusunan laporan ini adalah:

Sumber Data Primer :

- Observasi
- Wawancara
- Data

Sumber Data Sekunder :

- Buku Akuntansi
- Internet
- *Ebook*

1.6 Sistematika Penyajian

Penulisan karya ilmiah ini dibagi menjadi enam bab. Secara garis besar penulisan karya ilmiah ini berisi:

BAB 1. PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan pembahasan mengenai latar belakang penulisan, rumusan masalah, ruang lingkup kajian, tujuan pembahasan, serta sistematika penulisan.

BAB 2. KAJIAN TEORI

Pada bab ini membahas mengenai teori-teori yang digunakan dan berhubungan dengan perancangan aplikasi desktop.

BAB 3. ANALISIS DAN RANCANGAN SISTEM

Pada bab ini membahas mengenai rancangan aplikasi desktop yang meliputi Proses Bisnis, *EntityRelation* Diagram (ERD), *Unified Modelling Language* (UML), *User Interface Design* (UID).

BAB 4. HASIL PENELITIAN

Pada bab ini berisi kumpulan screenshot dari proyek yang dibuat beserta penjelasan dari tiap fungsi utama yang dibuat.

BAB 5. PEMBAHASAN DAN DAN UJI COBA HASIL PENELITIAN

Pada bab ini membahas mengenai hasil pengujian terhadap aplikasi perangkat lunak yang dibuat.

BAB 6. SIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini menjelaskan pembahasan mengenai simpulan-simpulan dari hasil pembahasan bab-bab sebelumnya dan dikemukakan saran-saran