

# BAB 1. PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang Masalah

Toko oleh-oleh dan manisan Kabita terletak di Jl. Terusan Pasteur no. 41, Bandung. Toko ini sudah berdiri lebih dari 10 tahun. Toko ini menyediakan berbagai macam jenis makanan dan minuman untuk dijadikan oleh-oleh atau dikonsumsi pribadi. Sampai saat ini, semua proses penjualan, pembelian, dan penghitungan stok masih dilakukan secara manual dan perhitungan stok barang yang tersisa sering tidak akurat.

Untuk mengatasi masalah tersebut, diperlukan sebuah aplikasi penjualan, pembelian, dan stok untuk Toko oleh-oleh dan manisan Kabita agar *data* yang diolah dapat lebih cepat dan akurat. Dengan adanya sistem informasi yang teratur akan lebih mudah dan cepat dalam mengolah *data* di Toko oleh-oleh dan manisan Kabita. Sistem Informasi dan stok merupakan sebuah metode/aplikasi yang diharapkan dapat mempercepat proses dan memperkecil kemungkinan *human error* yang biasa terjadi saat melakukan kalkulasi jumlah stok. Dengan adanya penerapan Sistem Pengambilan Keputusan (EOQ) pemilik toko dapat mengetahui ramalan untuk pembelian barang bulan depan berdasarkan data penjualan pada bulan-bulan sebelumnya.

Sistem Informasi dan Stok pada Toko Manisan dan Oleh-oleh Kabita dengan Penerapan Sistem Pengambilan Keputusan (EOQ) akan dibuat menggunakan Visual Studio 2012 (Bahasa Pemrograman C#). Memiliki fitur untuk mengelola Sistem penjualan pembelian dan stok pada toko Oleh-oleh Kabita.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, masalah-masalah yang muncul dan dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang sistem penjualan dan pembelian pada Toko Manisan dan Oleh-oleh Kabita?

2. Bagaimana membuat sistem laporan penjualan, laporan pembelian, dan laporan retur pembelian pada Toko oleh-oleh dan manisan Kabita?
3. Bagaimana mengimplementasikan Sistem *SMS gateway* untuk menginformasikan stok barang?
4. Bagaimana penerapan DSS yang digunakan untuk mengetahui ramalan jumlah pembelian berdasarkan histori penjualan yang sudah ada?

### 1.3 Tujuan Pembahasan

Adapun tujuan dilaksanakannya Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut

1. Membuat aplikasi sistem penjualan pada Toko oleh-oleh dan manisan Kabita.
2. Membuat sistem laporan penjualan, laporan pembelian, dan laporan retur pembelian pada Toko Manisan dan Oleh-oleh Kabita berdasarkan periode tertentu.
3. Membuat sistem *Sms gateway* yang akan mengirimkan *SMS* jika stok barang lebih kecil dari ketentuan minimal barang.
4. Membuat sistem DSS dengan metode EOQ sehingga pemilik dapat mengetahui perkiraan jumlah pembelian barang untuk bulan berikutnya.

### 1.4 Ruang Lingkup Kajian

Adapun ruang lingkup kajian Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut:

#### 1.4.1 Ruang Lingkup *Software* :

Adapun ruang lingkup *software* Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut:

1. *Microsoft Visual Studio 2012*
2. *Microsoft SQL Server 2008 R2*

### 1.4.2 Ruang Lingkup *Hardware*:

Adapun ruang lingkup *hardware* Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut:

1. *Processor* : Intel Core 2 Duo 2,50 GHz
2. Memori : 1GB
3. *Hard Disk* : 40GB
4. Sistem Operasi : Windows 7
5. *Keyboard, mouse* dan monitor standard

### 1.4.3 Ruang lingkup Aplikasi:

Adapun ruang lingkup Aplikasi Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut:

#### 1.4.3.1 Kasir dapat mengakses fitur-fitur sebagai berikut:

Berikut adalah fitur-fitur yang dapat diakses oleh Kasir:

1. Menambah *data* barang
2. Menambah *data* penjualan
3. Menambah data pembelian
4. Melihat Sugesti Pembelian
5. Melihat laporan penjualan
6. Memilih paket barang yang akan dijual.

#### 1.4.3.2 *Admin* dapat mengakses semua fitur yang dapat diakses oleh kasir dan fitur-fitur tambahan sebagai berikut:

Berikut adalah fitur-fitur tambahan yang dapat diakses oleh Kasir:

1. Mengelola *data user*
2. Mengelola *data* barang
3. Mengelola *data supplier*
4. Mengelola *data* penjualan
5. Mengelola *data* pembelian

6. Melihat Sugesti Pembelian
7. Mengelola laporan penjualan
8. Mengelola laporan pembelian
9. Mengelola laporan retur pembelian
10. Mengelola paket barang.

## 1.5 Sumber Data

Sumber *data* yang digunakan untuk pembuatan aplikasi ini diperoleh dari:

1. Primer

*Data-data* primer diperoleh dari dokumen-dokumen dari pihak yang terkait

2. Sekunder

*Data-data* sekunder diperoleh dari buku, internet, dan sumber-sumber lainnya untuk mendukung *data* primer.

## 1.6 Sistematika Penyajian

### BAB1 PENDAHULUAN

Bab ini membahas mengenai 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 akan berisi mengenai proses bisnis, flowchart, ERD dan rancangan UI.

### BAB 4 HASIL PENELITIAN

Bab ini digunakan untuk menjelaskan perencanaan tahap implementasi, proses perkembangan implementasi proyek, penjelasan mengenai realisasi fungsionalitas dan *User Interface Design* yang

sudah dibuat.

## 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 terdiri dari kesimpulan dan saran yang membahas mengenai hal – hal terpenting yang dibahas dan kemudian dijadikan kesimpulan. Bab ini juga berisi saran-saran yang dimungkinkan untuk pengembangan perangkat lunak selanjutnya.

