

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 jaman sekarang tidak dipungkiri bahwa teknologi merupakan suatu kebutuhan yang sangat penting untuk manusia pada jaman sekarang. Hal ini dikarenakan teknologi sangat membantu mempermudah pekerjaan manusia yang masih belum memanfaatkan teknologi dalam bidang pekerjaannya dan memanfaatkannya untuk mempermudah pekerjaan tersebut salah satunya pada CV.Gurita Mandala.

CV.Gurita Mandala adalah sebuah perusahaan yang bergerak dibidang penjualan, pembelian alat-alat teknik seperti pipa, mur baut, paralon, keran, dll. Proses pencatatan penjualan dan pembelian yang dilakukan oleh CV.Gurita Mandala masih secara manual, sehingga hal ini dapat dikatakan sangat membuang waktu karena dalam melakukan pencarian data di gudang sangat membutuhkan waktu apabila melakukannya secara manual, maka dari itu CV.Gurita Mandala membutuhkan sebuah program yang dapat membantu dalam melakukan segala pencatatan mulai dari pembelian barang, pencatatan barang, data *supplier*, dan menampilkan segala bentuk laporan. Selain itu juga pada CV.Gurita Mandala belum mempermudah para pembelinya dengan membuat sebuah paket yang praktis, misalnya saat pembeli hendak membuat sumur dengan kedalaman beberapa meter, maka dia harus membeli bahan-bahan yang diperlukan dan disesuaikan dengan kedalaman yang hendak dibuat. Pada aplikasi ini juga telah dilengkapi dengan aplikasi untuk melakukan pemilihan *supplier* terbaik secara otomatis dari kriteria harga, keterlambatan, dan ketersediaan pada aplikasi tersebut agar pengguna dapat mengetahui *supplier* mana yang lebih baik dari sisi harga, ketersediaan barang, dan

keterlambatan barang tersebut, penilaian tersebut terjadi secara otomatis dilakukan pada saat pembelian terjadi setelah barang sampai melihat harga, jumlah barang yang datang dan ketepatan tanggal barang datang yang telah ditentukan.

Setelah melihat masalah-masalah yang ada pada CV.Gurita Mandala maka saya akan membuat sebuah aplikasi berbasis desktop untuk menangani masalah-masalah yang ada pada CV.Gurita Mandala. Aplikasi ini dibuat untuk mempermudah admin dalam melihat detail barang yang sudah dibeli dan barang yang ada di gudang serta barang apa saja yang keluar dari gudang. Aplikasi ini menggunakan database untuk menyimpan data-data transaksi pembelian, penjualan, stok barang, dll. Aplikasi ini menggunakan *Decision Support System* dengan metode *Analytical Hierarchy Process* (AHP) yang berfungsi untuk mencari *supplier* mana yang paling baik diantara *supplier* lain.

1.2 Rumusan Masalah

Dibawah ini merupakan rumusan masalah yang ada didalam CV.Gurita Mandala

1. Bagaimana membuat aplikasi yang dapat memberikan informasi kepada pengguna mengenai data persediaan barang, data pembelian dan data penjualan pada CV.Gurita Mandala secara jelas dan detail ?
2. Bagaimana membuat aplikasi yang dapat membantu CV.Gurita Mandala dalam pengambilan keputusan untuk memilih *supplier* yang terbaik ?
3. Bagaimana membuat aplikasi yang dapat mempermudah para konsumen pada saat mereka ingin membeli barang dalam jumlah banyak dengan keperluan tertentu ?

1.3 Tujuan Pembahasan

Tujuan dari pembuatan proyek ini adalah agar bisa membantu CV.Gurita Mandala dalam masalah-masalah yang dirumuskan dalam rumusan masalah tersebut, dibawah ini merupakan tujuan pembahasan dari rumusan masalah diatas:

1. Merancang dan membuat Sistem Informasi yang dapat mencatat data persediaan barang, data pembelian dan data penjualan. Aplikasi ini juga akan menggunakan basis data untuk menyimpan data-data tersebut.
2. Merancang Sistem Informasi yang dapat melakukan pengambilan keputusan dalam pemilihan *supplier* yang terbaik.
3. Merancang Sistem Informasi yang berisikan sejumlah data barang dengan berbagai jenis dari barang-barang yang hendak dibeli.

1.4 Ruang Lingkup Kajian

Aplikasi ini dapat melakukan penghitungan pengurangan *stock* barang, serta dapat memberikan informasi detail untuk budget yang akan digunakan dalam setiap pembelian barang. 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 barang, nama produk yang digunakan, tanggal transaksi yang digunakan. Aplikasi ini menggunakan metode *DSS(Decision Support System) AHP* untuk menilai *supplier - supplier* yang ada sehingga dapat menentukan *supplier* mana yang terbaik.

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 : JAVA

1.4.2 Batasan Perangkat Keras

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

1. Processor : Intel Core 2 Duo, 2.1 GHz
2. Memory : DDR2 2GB
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 bagian yaitu : Admin, Super Admin, Pegawai :

Admin dapat melakukan :

1. Menambah data barang, user, paket, *supplier*, nilai, pembelian dan penjualan satuan maupun penjualan paket.
2. Menghapus data barang.
3. Menonaktifkan data user, *supplier*, paket.
4. Melihat data barang, user, paket, *supplier*, nilai, pembelian dan penjualan.

Pegawai dapat melakukan :

1. Menambah data pembelian dan penjualan.
2. Melihat data barang, user, paket, *Supplier*, nilai, pembelian dan penjualan.
3. Melihat laporan.

Super Admin dapat melakukan semua yang dilakukan oleh admin tetapi user super admin tidak bisa dihapus :

1. Menambah data barang, user, paket, *supplier*, nilai, pembelian dan penjualan satuan maupun penjualan paket.
4. Menghapus data barang.
5. Menonaktifkan data user, *supplier*, paket.

- 6 Melihat data barang, user, paket, *supplier*, nilai, pembelian dan penjualan.

1.5 Sumber Data

1. Data Primer

Sumber data primer yang dibutuhkan, didapatkan dari hasil wawancara dengan pemilik CV.Gurita Mandala.

2. Data Sekunder

Buku atau jurnal yang bersangkutan dengan topik dalam penyusunan laporan dan aplikasi.

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 kerja praktek ini.

BAB 2 KAJIAN TEORI

Bab ini membahas teori-teori yang berkaitan dalam penyelesaian proyek kerja praktek 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 *System* ini yang dapat digunakan untuk perkembangan aplikasi.

