

BAB 1. PENDAHULUAN

Pada bab 1 ini akan dijelaskan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan pembahasan, ruang lingkup kajian, sumber data dan sistematika penyajian.

1.1 Latar Belakang Masalah

Toko Boneka *Valery Gift Shop* sampai saat ini masih menggunakan metode pengarsipan secara manual baik dalam pencatatan, pengubahan, dan pencarian data. Belum terdapat sistem yang terkomputerisasi dalam proses pembelian dan penjualan serta adanya kesulitan dalam mengelola barang juga menjadi salah satu permasalahan yang sulit ditangani.

Terkadang terdapat beberapa barang yang mengalami penumpukan stok dan sudah tidak banyak peminatnya di pasaran. Hal ini menyulitkan pemilik dalam mengatur keuangannya serta mengatur pembelian barang berikutnya. Jika hal ini terus terjadi maka dapat menyebabkan penumpukan modal dan juga barang. Adanya pertumbuhan ekonomi menyebabkan harga beli tiap barang selalu berubah-ubah sehingga menjadi kesulitan tersendiri dalam melakukan penjualan barang. Kendala lain yang dihadapi yaitu efektifitas dalam pemilihan *supplier* dari segi kualitas barang, harga barang, dan ketepatan waktu pengiriman.

Untuk mengatasi kendala – kendala di atas maka dibuatlah sebuah sistem informasi yang menangani pengimputan data, penyimpanan data, pembelian dan penjualan, retur pembelian, data pemasok, dan laporan keuangan yang dapat membantu pemilik dalam mengatur keuangannya. Pemilik diharapkan dapat mengetahui apakah pengeluaran dan pemasukan yang di dapat seimbang. Laporan ini dapat membantu pemilik untuk mengetahui bisnis yang dijalankannya mengalami keuntungan atau kerugian. Sistem informasi ini dilengkapi dengan *Decision Suport System* yang menunjang efektifitas pemasok barang melalui *supplier*.

Dengan adanya aplikasi ini diharapkan dapat mendukung segala kegiatan bisnis Toko Boneka *Valery Gift Shop* sehingga menjadi lebih efektif dan efisien.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka didapatkan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana membuat aplikasi yang dapat membantu proses penjualan, pembelian, retur beli serta pengelolaan barang?
2. Bagaimana membuat aplikasi yang dapat membantu merekomendasikan *supplier* dalam pembelian barang?
3. Bagaimana membuat laporan keuangan akuntansi meliputi laporan laba rugi, neraca, buku besar, dan jurnal umum?

1.3 Tujuan Pembahasan

Adapun tujuan dilaksanakannya kerja praktek ini adalah sebagai berikut :

1. Membuat aplikasi yang dapat membantu proses penjualan, pembelian, retur beli serta pengelolaan barang.
2. Menerapkan metode AHP(*Analytic Hierarchy Process*) dalam sistem pendukung keputusan yang membantu merekomendasi pemilihan *supplier* dalam pembelian barang.
3. Membuat aplikasi yang dapat membuat laporan keuangan akuntansi meliputi laporan laba rugi, neraca, buku besar, dan jurnal umum.

1.4 Ruang Lingkup Kajian

Untuk pembuatan aplikasi desktop ini akan menggunakan perangkat lunak berupa:

- Microsoft Visual Studio 2012 Ultimate.
- Bahasa pemrograman C#.
- Microsoft SQL Server 2008 R2.

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

- 1.6 *gigahertz* (GHz) atau prosesor yang lebih cepat.
- RAM 1 *gigabyte* (1,5 GB jika berjalan di mesin virtual).
- 1 GB ruang *hard disk drive*.
- 5.400 RPM *hard disk drive*.
- DirectX 9 – mampu kartu video yang berjalan di 1024 x 768 atau resolusi yang lebih tinggi.

User level :

- Pemilik
- Pegawai

Fitur yang dapat dikelola oleh pegawai sebagai berikut :

1. Pengelolaan data Barang
2. Penjualan Barang

Fitur-fitur tersebut dimiliki juga oleh pemilik, namun pemilik memiliki beberapa tambahan sebagai berikut :

1. Pengelolaan Data *Supplier*
2. Penilaian *Supplier*
3. Pengelolaan Retur Beli
4. Pembelian Barang
5. Pengelolaan *User*
6. Laporan keuangan

1.5 Sumber Data

Pengumpulan sumber data dapat dilakukan berbagai cara. Ada 2 sumber data, yaitu:

- Data primer.

Data primer adalah data yang langsung diambil dari sumbernya. Dengan cara wawancara dengan pemiliknya dan observasi.

- Data sekunder.

Data sekunder adalah data yang diperoleh dari berbagai sumber yang telah ada. Seperti buku – buku yang berhubungan dengan informasi yang dibutuhkan, pencarian informasi di internet.

1.6 Sistematika Penyajian

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 sistem kerja dari aplikasi, perancangan desain aplikasi, dan penjelasan sistem.

BAB 4. HASIL PENELITIAN

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

BAB 5. PEMBAHASAN DAN UJI COBA HASIL PENELITIAN

Bab ini berisi pengujian dan analisa terhadap masing-masing fungsi dari aplikasi.

BAB 6. SIMPULAN DAN SARAN

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