

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Perkembangan teknologi pada saat ini sudah semakin berkembang, khususnya aplikasi berbasis desktop, banyak organisasi yang telah menerapkan aplikasi desktop sebagai aplikasi yang menunjang kinerja bidang usaha tersebut. Tetapi belum semua organisasi menggunakan aplikasi desktop, seperti pada CV. JMS.

CV. JMS adalah salah satu bidang usaha yang bergerak dalam bidang penjualan dan pembelian makanan/kebutuhan pokok. Pada saat ini CV. JMS masih melakukan penjualan dan pembelian secara manual. Pada bagian penjualan konsumen belum di bedakan menjadi member dan bukan member. Pihak penjualan sulit untuk membedakan mana konsumen yang diberikan diskon dan mana yang tidak.

CV. JMS juga belum menangani pembuatan laporan baik untuk laporan data master seperti user, member, supplier, barang, ataupun untuk laporan penjualan, pembelian, laba, dan rugi. Selain itu juga CV. JMS tidak menangani tentang stok barang yang habis, sehingga jika owner/pegawai tidak memeriksa stok barang, owner/pegawai tidak mengetahui jika barang tersebut habis.

Selain itu, CV. JMS juga mengalami kesulitan dalam hal pembelian barang, CV. JMS tidak bisa menentukan berapa pembelian yang dilakukan untuk memenuhi stok barang selama periode penjualan. Sehingga sering kali CV. JMS membeli barang tidak terlalu banyak, tetapi pada saat melakukan penjualan, barang tersebut banyak dibeli dan stok tidak mencukupi. Atau sebaliknya membeli barang sangat banyak, sehingga stok barang terlalu menumpuk.

Oleh karena itu, akan dibuatkan aplikasi untuk mempermudah melakukan pencatatan data, baik data transaksi penjualan ataupun pembelian. Selain itu juga untuk memudahkan melakukan penghitungan stok barang, memudahkan dalam penghitungan total harga dalam suatu penjualan, dan untuk memudahkan pembuatan laporan seperti laporan user, barang, member, dan lainnya.

Aplikasi yang dibuat juga akan ditambahkan metode *Economic Order Quantity*(EOQ) dengan tujuan meminimalkan total biaya pemesanan barang, sehingga organisasi dapat mengatur berapa jumlah barang yang harus dibeli pada setiap pembelian.

Setelah melihat masalah-masalah yang terdapat pada CV. JMS, akan dibuatkan aplikasi berbasis desktop untuk mempermudah toko dalam melakukan transaksi penjualan, pembelian dan pembuatan laporan.

## 1.2 Rumusan Masalah

Dilihat dari latar belakang masalah, maka dapat di simpulkan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana aplikasi dapat menentukan berapa banyak barang yang akan dibeli dalam satu kali pembelian?
2. Bagaimana aplikasi dapat mempermudah pengguna dalam membedakan status konsumen dan memberikan diskon kepada konsumen?
3. Bagaimana aplikasi dapat menghasilkan laporan rekap supplier, *user*, penjualan, pembelian, retur penjualan, retur pembelian, barang, pemesanan barang?

## 1.3 Tujuan Pembahasan

Tujuan yang ingin dicapai dari pembuatan aplikasi ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk dapat menentukan berapa banyak barang yang akan dibeli dalam satu kali pembelian, aplikasi akan memakai basis data sebagai acuan, dan menggunakan *decision support system* dengan algoritma *Economic Order Quantity*(EOQ) untuk menentukan berapa banyak barang yang harus dibeli dalam satu kali pembelian.
2. Untuk mempermudah pengguna dalam membedakan member dan bukan member, akan dibuatkan 2 jenis konsumen, member dan bukan member. Yang membedakannya jika member akan diberikan diskon oleh pengguna, jika bukan member, pengguna tidak bisa memberikan diskon.

3. Untuk menampilkan laporan rekap penjualan, pembelian, dan keuangan, maka aplikasi akan dibuatkan fitur untuk menampilkan laporan penjualan, pembelian, dan laporan keuangan.

#### 1.4 Ruang Lingkup

1. Batasan perangkat lunak:

- *NetBeans Project*
- XAMPP.
- *MySQL* (termasuk dalam instalasi XAMPP).
- *phpMyAdmin* (termasuk dalam instalasi XAMPP).
- Gammu

2. Batasan perangkat keras:

- 1 Ghz prosesor atau lebih.
- RAM 500 MB atau lebih.
- 1 GB ruang hard disk yang tersedia.
- 5.400 RPH hard disk drive.
- Java jre 7 32 / 64 bit.
- DirectX

3. Batasan aplikasi:

- Hak akses di bagi menjadi *super admin*, bagian penjualan, bagian pembelian, *owner*, kasir, dan gudang.
- Hak akses *owner* antara lain penjualan, pembelian, retur penjualan, retur pembelian, lihat retur, *user*, pelanggan, supplier, barang, strata harga, jenis pelanggan, lihat pembelian, mutasi pembayaran, dan laporan.
- Hak akses bagian penjualan antara lain penjualan, retur penjualan, lihat retur, pelanggan, strata harga, jenis pelanggan, lihat penjualan, kelola motoris, dan laporan.

- Hak akses bagian pembelian antara lain pembelian, retur pembelian, lihat retur, supplier, barang, lihat pembelian, mutasi pembayaran, pembayaran kredit, pembayaran giro, dan laporan.
- Hak akses gudang antara lain lihat pembelian, dan lihat retur.
- Hak akses kasir antara lain penjualan, lihat penjualan, kelola motoris, retur penjualan, dan lihat retur.
- Aplikasi menangani pengelolaan data *user*, pelanggan, supplier, barang, strata harga, dan jenis pelanggan.
- Aplikasi menangani pengelolaan data penjualan, data pembelian, dan retur.
- Aplikasi menangani laporan *user*, *supplier*, pelanggan, motoris, penjualan, pembelian, retur penjualan, retur pembelian, barang, dan pemesanan barang.
- Terdapat fitur *SMS gateway* yang dapat mengirimkan pesan kepada *owner*.

### 1.5 Sumber Data

Sumber data primer yang di butuhkan akan diambil dengan cara:

1. Tanya jawab kepada pemilik perusahaan.
2. Survey data mengenai penjualan, pembelian, laba, dan rugi.

Sumber data sekunder yang di butuhkan akan di ambil dengan cara:

1. Buku-buku referensi sesuai dengan informasi yang di butuhkan untuk pembuatan laporan dan aplikasi.
2. Pencarian informasi dengan media 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 tugas akhir ini.

#### BAB 2. KAJIAN TEORI

Bab ini membahas semua teori yang bersangkutan dalam penyelesaian proyek ini.

### BAB 3. ANALISIS DAN RANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas tentang pemodelan dan diagram alir system kerja dari aplikasi, perancangan desain aplikasi, dan penjelasan system.

### BAB 4. IMPLEMENTASI

Bab ini berisi kumpulan screenshot dan juga berisi penjelasan dari setiap fungsi yang ada pada aplikasi.

### BAB 5. PENGUJIAN

Bab ini berisi pengujian dan analisa terhadap masing-masing fungsi pada aplikasi serta laporan dari setiap pegujian fungsi / method yang di buat dalam bentuk blackbox testing.

### BAB 6. SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi simpulan dan saran untuk system dan aplikasi yang berguna untuk perkembangan aplikasi.

