

BAB 1. PENDAHULUAN

Pada bab ini membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan pembahasan, lingkup kajian, sumber data dan sistematika penyajian dari Toko Bangkok Toys pada aplikasi.

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi sekarang ini berkembang dengan pesat dan teknologi banyak dipergunakan untuk membantu mempermudah pekerjaan manusia dalam banyak hal. Salah satunya adalah membantu dalam kegiatan perekonomian manusia seperti mencatat penjualan, pembelian dan membantu dalam laporan-laporan.

Bangkok Toys adalah toko yang bergerak di bidang perekonomian, Bangkok Toys menjual mainan secara eceran maupun grosir. Dalam kegiatan perekonomian Bangkok Toys mengalami beberapa kesulitan seperti dalam mencatat penjualan dan pembelian karena masih dilakukan secara manual.

Pada Toko Bangkok Toys juga untuk sementara pencatatan data penjualan, pembelian serta barang masih di kelola oleh owner saja. Di sini terlihat suatu masalah bahwa untuk ke depannya diharapkan dapat dikelola bukan hanya oleh owner sehingga owner dapat lebih mudah menjalankan rentetan pekerjaan yang ada.

Aplikasi ini diharapkan dapat membuat Toko Bangkok Toys menjadi lebih berkembang dan dapat mempermudah dalam pendataan barang, pembelian serta penjualannya. Aplikasi ini juga berharap dengan mengubah beberapa sistem manual menjadi terkomputerisasi, dapat mengurangi kesalahan-kesalahan dan memudahkan pemilik Toko Bangkok Toys dalam melakukan aktivitasnya.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang dapat disimpulkan dari latar belakang di atas, seperti:

1. Bagaimana membuat sebuah aplikasi untuk mengelola data barang?

2. Bagaimana membuat sebuah aplikasi yang memudahkan penjualan dan pembelian barang pada Toko Bangkok Toys?
3. Bagaimana membuat laporan untuk memudahkan melihat hasil penjualan dan pembelian pada Toko Bangkok Toys?

1.3 Tujuan Pembahasan

Tujuan pembahasan yang dapat ditarik dari rumusan masalah di atas adalah :

1. Membuat aplikasi yang dapat mengelola data barang.
2. Membuat aplikasi yang dapat melakukan penjualan pembelian secara terintegrasi pada setiap transaksi yang di lakukan.
3. Membuat aplikasi yang dapat membuat laporan untuk transaksi pembelian dan penjualan.

1.4 Ruang Lingkup Kajian

Berikut ini merupakan ruang lingkup kajian dalam pengerjaan seminar tugas akhir ini, yang dapat di jabarkan sebagai berikut :

- Untuk batasan *Hardware Client* :
 - *Desktop Computer dengan batasan minimal* :
 - *Processor Intel pentium 4 2,0 GHz*
 - *Memory 1GB DDR.*
 - *Harddisk 160 GB.*
 - *VGA 64 MB.*
 - *Keyboard + Mouse.*
 - *Monitor LCD 17".*
- Untuk batasan *software* :
 - *Desktop Computer Client menggunakan:*
 - *Sistem operasi Microsoft Windows 7 Ultimate.*
 - Pembuatan aplikasi menggunakan *software* :
 - *Sistem Basis Data: SQL Server 2008*
 - *Bahasa Scripting: c#*

- - Editor Pemrograman: Microsoft Visual Studio 2010
- Batasan Aplikasi
 - Pengguna dapat mengakses ke semua fitur yang ada dalam aplikasi ini seperti :
 - Pembelian : Mengelola Data Pembelian
 - Penjualan :Mengelola Data Penjualan
 - Barang :Mengelola Data Barang
 - Konsumen :Mengelola Data Konsumen
 - Supplier : Mengelola Data Supplier
 - Laporan Penjualan : Melihat Laporan Penjualan dengan *search*
 - Laporan Pembelian : Melihat Laporan Penjualan dengan *search*
 - *Create Role* : Mengelola *Role*

1.5 Sumber Data

Sumber data pada pengerjaan aplikasi ini terdiri dari dua yaitu :

- Primer
Sumber data primer adalah sumber data yang berasal dari Toko Bangkok Toys. Data tersebut berupa hasil tanya jawab secara langsung.
- Sekunder
Sumber data sekunder adalah sumber data yang didapat dari perpustakaan, dan internet.

1.6 Sistematika Penyajian

Adapun sistematika penyajian dari laporan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

BAB 1 PENDAHULUAN

Membahas mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan pembahasan, ruang lingkup kajian, serta sistematika penyajian.

BAB 2 LANDASAN TEORI

Membahas mengenai teori-teori yang digunakan dalam tugas akhir penulis.

BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN

Membahas mengenai proses bisnis, rancangan ERD, *Data Dictionary*, *Use Case Diagram*, dan *Activity Diagram*

BAB 4 HASIL PENELITIAN

Membahas mengenai fungsi dan cara penggunaan aplikasi yang telah dibuat.

BAB 5 PEMBAHASAN DAN UJI COBA HASIL PENELITIAN

Berisi hasil pengujian aplikasi.

BAB 6 SIMPULAN DAN SARAN

Berisi kesimpulan dan saran yang diperoleh dari hasil evaluasi.

