

BAB 1

PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan latar belakang, rumusan masalah, tujuan pembahasan, ruang lingkup kajian, sumber data, dan sistematika penulisan.

1.1 Latar Belakang

Toko Jas Hujan *Panjunan Motor* berlokasi di Jalan Panjunan No. 11, Bandung. Toko ini sudah berdiri kurang lebih 8 tahun. Namun, saat ini proses pengolahan dan pencatatan data masih secara manual. Belum terdapat aplikasi secara terkomputerisasi dan terintegrasi dalam proses penjualan, pembelian, dan pengelolaan barang yang sulit ditangani.

Terkadang proses pengolahan dan pencatatan data penjualan, pembelian, dan stok barang tidak dicatat secara teratur, sehingga sering terjadi kesalahan yang tidak disengaja dalam pengolahan dan pencatatan data tersebut. Selain kesalahan dalam pencatatan data, ada masalah lain yaitu informasi barang tidak akurat pada saat pemesanan oleh pelanggan. Tentunya pemesanan barang ke pelanggan terhambat akibat informasi keluar masuk barang yang tidak beraturan. Kendala lain yang dialami yaitu pemilihan supplier dari kriteria kualitas barang, ketepatan waktu pengiriman, dan harga barang.

Sehubungan dengan masalah yang didapat dari toko tersebut maka teretuslah sebuah topik yaitu pembuatan aplikasi desktop untuk penjualan, pembelian, dan inventori yang dapat membantu menangani penginputan data, penyimpanan data, pembuatan laporan, pembelian dan penjualan di Toko Panjunan Motor. Aplikasi ini dilengkapi dengan *Decision Support System* yang dapat membantu efektifitas pemasok barang melalui *supplier*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada di Toko Panjunan Motor, maka beberapa masalah yang dapat dirumuskan adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana membuat sebuah aplikasi yang dapat mengelola data transaksi?
2. Bagaimana membuat sebuah aplikasi yang dapat membantu pemilik toko untuk merekomendasikan *supplier* dalam pembelian barang?

3. Bagaimana membuat sebuah aplikasi yang dapat memfasilitasi pemilik toko untuk melihat laporan penjualan, pembelian dan inventori dalam periode tertentu?

1.3 Tujuan Pembahasan

Adapun tujuan dari pembahasan berdasarkan rumusan masalah tersebut adalah:

1. Membuat aplikasi yang dapat mengelola data penjualan, pembelian, dan inventori.

1. Membuat aplikasi yang menerapkan metode AHP untuk membantu pemilik toko merekomendasikan pemilihan supplier dalam pembelian barang.

2. Merancang sebuah aplikasi yang dapat mencatat setiap transaksi dengan membuat laporan penjualan, pembelian, dan inventori yang dapat dilihat berdasarkan periode tertentu.

1.4 Ruang Lingkup Kajian

Adapun ruang lingkup kajian dalam aplikasi ini terbagi menjadi 2 bagian yaitu ruang lingkup software dan ruang lingkup hardware.

1.4.1 Ruang Lingkup Software

Ruang lingkup software meliputi:

1. Sistem operasi Microsoft Windows 8
2. Bahasa Pemrograman : C#
3. Editor Pemrograman : Microsoft Visual Studio 2015

1.4.2 Ruang Lingkup Hardware

Ruang lingkup hardware meliputi:

1. Processor Intel dengan kecepatan 2.30 Ghz (32bit atau 64bit).
2. RAM 4 GB.
3. Hard disk 392 GB.
4. Keyboard + Mouse

1.4.3 Ruang Lingkup Aplikasi

Ruang lingkup permasalahan meliputi:

1. Hak akses dibagi menjadi dua, yaitu: pegawai dan pemilik.

2. Pemilik dapat mengelola semua fitur yang ada.
3. Pegawai dapat mengelola penjualan dan pembelian.

1.5 Sumber Data

Sumber data primer diperoleh dari data yang diambil langsung dari sumbernya melalui wawancara terhadap pihak Toko Panjungan Motor. Sedangkan sumber data sekunder diperoleh dari berbagai sumber yang telah ada. Contohnya seperti buku-buku dan internet yang berkaitan dan mendukung data sekunder.

1.6 Sistematika Penyajian

Sistematika penulisan tugas akhir ini terbagi dalam enam bab. Dimana masing - masing bab tersebut berisi sebagai berikut:

BAB 1. PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan pembahasan mengenai latar belakang penulisan, rumusan masalah, ruang lingkup kajian, tujuan pembahasan, ruang lingkup kajian, serta sistematika penyajian.

BAB 2. KAJIAN TEORI

Pada bab ini membahas mengenai teori-teori yang digunakan dan berhubungan dengan perancangan aplikasi desktop.

BAB 3. ANALISIS DAN RANCANGAN SISTEM

Pada bab ini membahas mengenai rancangan aplikasi desktop yang meliputi Proses Bisnis, EntityRelation Diagram (ERD), Unified Modelling Language (UML), User Interface Design (UID).

BAB 4. IMPLEMENTASI

Pada bab ini berisi kumpulan screenshot dari proyek yang dibuat beserta penjelasan dari tiap fungsi utama yang dibuat.

BAB 5. PENGUJIAN

Pada bab ini membahas mengenai hasil pengujian terhadap aplikasi perangkat lunak yang dibuat.

BAB 6. SIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini menjelaskan pembahasan mengenai simpulan-simpulan dari hasil pembahasan bab-bab sebelumnya dan dikemukakan saran-saran.

