

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada masa sekarang ini perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi informasi sangatlah pesat dan persaingan pun kian ketat pula. Kemajuan teknologi pastinya juga bersentuhan dengan komputer. Komputer dapat memberikan informasi yang cepat, tepat dan akurat dalam rangka membantu usaha suatu instansi untuk mencapai tujuannya. Komputer juga dapat mengurangi potensi terjadinya kesalahan pengolahan data dibanding pengolahan data secara manual.

PT. Mahkota Karya Sentosa adalah sebuah perusahaan yang bergerak dibidang *retail* dan *service* kendaraan. Perusahaan tersebut terletak di jantung kota Lampung, yang beralamat di Jln. Morotai no. 21 Bandar Lampung. Pelayanan yang diberikan oleh PT. Mahkota Karya Sentosa antara lain seperti ketok kendaraan, pengecatan *body* kendaraan dan penggantian *sparepart* kendaraan.

Program yang sudah berjalan saat ini hanya bisa mengatasi pengolahan data pelanggan, pegawai, kendaraan pelanggan, barang, laporan penjualan dan kasir. Program belum dapat mengatasi masalah retur pembelian yang dilakukan oleh perusahaan, program juga belum dapat membantu perusahaan dalam memberitahukan promo-promo kepada pelanggan. Masalah lain yang sering dihadapi oleh perusahaan adalah keterlambatan dalam melakukan pemesanan kembali barang, sehingga terjadi kehabisan stok selama periode pengiriman barang pesanan oleh pemasok.

Melihat permasalahan yang terjadi, maka program akan dikembangkan agar dapat mengatasi masalah retur garansi dengan membuat fitur retur. Menambahkan fitur sms *gateway* untuk memberitahukan promo-promo kepada pelanggan. Menambahkan metode ROP (*Re-Order Point*) untuk mengatasi masalah kehabisan stok selama masa pengiriman barang pesanan oleh pemasok.

Dilihat dari keadaan tersebut maka dikembangkanlah program yang sudah ada untuk mengatasi masalah-masalah lain. Untuk itu, penulis mengambil judul **“Pengembangan Aplikasi Pembelian dan Retur dengan Metode ROP (Studi Kasus PT. Mahkota Karya Sentosa)”**.

1.2 Rumusan Masalah

Melihat latar belakang yang ada, maka dapat dirumuskan masalah tersebut menjadi sebagai berikut :

1. Bagaimana mengembangkan aplikasi yang dapat mengatasi retur pembelian yang dilakukan oleh perusahaan?
2. Bagaimana mengembangkan aplikasi agar dapat menghitung waktu pemesanan yang tepat agar tidak terjadi kekurangan stok di gudang?
3. Bagaimana mengembangkan aplikasi agar dapat mengirimkan pemberitahuan melalui pesan singkat kepada pelanggan saat servis kendaraan sudah selesai dan promo yang sedang berlangsung?

1.3 Tujuan Pembahasan

Berdasarkan rumusan masalah diatas terdapat beberapa tujuan pembahasan sebagai berikut :

1. Mengembangkan aplikasi agar dapat retur pembelian yang dilakukan oleh perusahaan.
2. Menggunakan metode ROP untuk menghitung titik waktu pemesanan kembali barang di perusahaan.
3. Menambahkan fitur *SMS Gateway* didalam aplikasi.

1.4 Ruang Lingkup

Spesifikasi perangkat keras yang dibutuhkan untuk menjalankan aplikasi ini adalah sebagai berikut :

- a. *Processor* : Intel® Core™ i5-5200U CPU @ 2.20GHz 2.20GHz
- b. *Memory* : 4 GB RAM
- c. *Hard drive* : minimal 50 GB sebagai media penyimpanan
- d. *Monitor*
- e. *Keyboard*
- f. *Mouse*

Pembuatan aplikasi ini juga didukung oleh perangkat lunak sebagai berikut :

- a. Sistem Operasi : Windows 10
- b. *Code Editor* : NetBeans IDE 8.1 dengan bahasa pemrograman Java v7.0

c. *Ireport*

d. Basis data yang digunakan ialah *MYSQL* dengan bantuan *XAMPP* v.3.2.1 dan *phpMyAdmin*

Batasan aplikasi akan dibuat berdasarkan penggunaan aplikasi ini yaitu untuk admin di PT. Mahkota Karya Sentosa. Saat ini aplikasi dapat melakukan pengolahan data pegawai, data barang, data pelanggan, kasir dan data laporan. Aplikasi ini hanya bisa digunakan untuk satu komputer saja.

1.5 Sumber Data

Sumber data yang dipakai untuk pengembangan aplikasi ini dibagi menjadi dua sumber data yaitu primer artinya data-data yang telah dibuat sebelumnya dan disimpan oleh pegawai dari PT. Mahkota Karya Sentosa dan sekunder artinya data-data yang berasal dari luar PT. Mahkota Karya Sentosa yang mana akan menunjang terbentuknya aplikasi ini seperti referensi, buku penunjang, sumber informasi tertulis, dan situs-situs internet.

1.6 Sistematika Penyajian

Berikut ini adalah intisari dari sub-sub yang ada didalam pembuatan laporan tugas akhir ini :

BAB 1. Pendahuluan

Bab ini digunakan untuk menjelaskan tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan pembahasan, ruang lingkup kajian, sumber data, serta sistematika penyajian dari penelitian ini.

BAB 2. Kajian Teori

Bab ini digunakan untuk menjelaskan teori-teori yang berkaitan dengan pembuatan sistem dan mendukung pembuatan sistem yang ada.

BAB 3. Analisis dan Rancangan sistem

Bab ini digunakan untuk menjelaskan bagaimana analisis keadaan kebutuhan sistem, pembuatan sistem, UML, ERD, dan gambaran arsitektur sistem.

BAB 4. Hasil Penelitian

Bab ini digunakan untuk menjelaskan perencanaan tahap implementasi, proses perkembangan implementasi proyek, penjelasan mengenai realisasi fungsionalitas dan *User Interface Design* yang sudah dibuat.

BAB 5. Pembahasan dan Uji Coba Hasil Penelitian

Bab ini digunakan untuk menjelaskan rencana pengujian sistem serta testing akan diuji dan dilakukan.

BAB 6. Simpulan dan Saran

Bab ini digunakan untuk memberi kesimpulan dan kata-kata penutup dalam Laporan Tugas Akhir.

Daftar Pustaka

Bagian ini berisi tentang daftar sumber-sumber informasi yang digunakan untuk mendukung pembuatan proyek.

