

# BAB 1

## PENDAHULUAN

Pada bab ini akan membahas mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan pembahasan, ruang lingkup kajian, sumber data, dan sistematika penyajian sebagai berikut :

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Saat ini, teknologi sudah berkembang sangat pesat. Dengan berkembangnya teknologi, teknologi semakin membantu pengguna untuk melakukan berbagai hal. Salah satu yang dapat diperbantukan oleh teknologi adalah proses penjualan pembelian dan stok barang.

Lily Snack baru berdiri pada tahun 2014 berkedudukan di Jalan Ahmad Yani no. 29 Jatibarang Indramayu dan dikepalai oleh Winiati Hadisuwondo. Lily Snack adalah sebuah toko yang menjual produk panganan oleh-oleh khas dari Indramayu.

Saat ini, Lily Snack melakukan pencatatan setiap transaksinya secara manual baik dalam pencatatan transaksi penjualan, pembelian dan stok barang. Hal ini sering menyebabkan kesalahan dalam pencatatan setiap transaksi yang terjadi, sulitnya dalam melakukan pencarian data dikarenakan pencatatan yang kurang lengkap dan rapih. Selain itu, dikarenakan jumlah barang dan transaksi yang banyak maka terjadi kesulitan saat ingin melihat data barang yang masuk dan keluar dan barang yang sudah mendekati masa kadaluarsa pun semakin sulit untuk di deteksi.

Setelah melihat masalah-masalah yang terjadi pada Lily Snack, maka akan dibuat sebuah aplikasi berbasis *desktop* untuk menangani penjualan, pembelian dan stok barang tersebut. Aplikasi ini akan menggunakan database untuk menyimpan data-data transaksi penjualan, pembelian dan stok barang. Aplikasi ini juga dapat melakukan penghitungan terhadap setiap penjualan dan pembelian yang terjadi. Untuk memberikan kemudahan kepada pengguna dalam penggunaan aplikasi ini maka disediakan fitur pencarian data barang dan transaksi.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang akan dibahas dalam perancangan aplikasi ini adalah :

1. Bagaimana pencatatan data yang dilakukan sesuai dengan transaksi yang terjadi?
2. Bagaimana informasi dan stok barang yang ada sesuai dengan gudang?
3. Bagaimana pembuatan laporan penjualan dan pembelian sesuai dengan transaksi-transaksi yang sudah terjadi?
4. Bagaimana aplikasi dapat memberikan informasi mengenai barang yang sudah mendekati masa kadaluarsa?

## 1.3 Tujuan Pembahasan

Berdasarkan rumusan masalah pada bagian 1.2 terdapat beberapa tujuan pembahasan sebagai berikut :

1. Agar data-data sesuai dengan transaksi yang terjadi, maka aplikasi akan menggunakan basis data yang mengintegrasikan transaksi penjualan, pembelian dan barang.
2. Agar stok dan informasi barang yang ada sesuai dengan gudang, maka aplikasi akan langsung menyimpan stok dan informasi barang yang keluar dan masuk sesuai transaksi penjualan dan pembelian yang ada.
3. Untuk membuat laporan penjualan dan pembelian yang sesuai, maka aplikasi akan menghitung data-data penjualan dan pembelian yang sudah disimpan dalam basis data.
4. Untuk memberikan informasi kepada pengguna akan menggunakan fitur FEFO (*first expired first out*) dan disediakan fitur pengingat untuk setiap barang yang sudah mendekati masa kadaluarsa.

## 1.4 Ruang Lingkup

Untuk membuat aplikasi berbasis desktop ini terdapat batasan untuk perangkat lunak dan perangkat keras.

#### 1.4.1 Batasan Perangkat Lunak

Berikut ini adalah batasan perangkat lunak untuk membuat aplikasi berbasis website.

1. Sistem operasi Microsoft Windows 7.
2. Sistem basis data Microsoft MySQL Server 2008 R2.
3. Bahasa pemrograman PHP.
4. Editor bahasa pemrograman NetBeans IDE 7.3.1.
5. Browser Google chrome.
6. XAMPP v3.2.1
7. Bootstrap

#### 1.4.2 Batasan Perangkat Keras

Berikut ini adalah batasan perangkat keras untuk membuat aplikasi berbasis website.

1. Processor. Intel Core Duo 1.6 GHz.
2. Memory. DDR2 2 GB.
3. Harddisk. sisa ruang kosong 1 GB.
4. Keyboard dan Mouse.

#### 1.4.3 Batasan Aplikasi

Batasan aplikasi akan dibuat sesuai dengan pengguna yang akan dibagi menjadi 2 yaitu pemilik atau admin dan pegawai.

Admin dapat melakukan semua fitur yang dapat dilakukan oleh pegawai. Fitur yang dapat dilakukan admin adalah :

1. Menambah, mengubah, dan menghapus data *item*
2. Menambah, mengubah, dan menghapus data *user*
3. Menambah, menubah, dan menghapus data transaksi penjualan dan pembelian
4. Membuat laporan penjualan, pembelian, supplier dan barang
5. Menambah, mengubah, dan menghapus data barang
6. Menambah, mengubah, dan menghapus data *category*
7. Menambah, mengubah, dan menghapus data *supplier*

Fitur yang dapat dilakukan oleh pegawai adalah :

1. Menambah dan mengubah data *item*
2. Menambah dan mengubah data transaksi penjualan dan pembelian
3. Menambah dan mengubah data barang
4. Menambah dan mengubah data *category*
5. Menambah dan mengubah data *supplier*

### **1.5 Sumber Data**

Sumber data pembuatan aplikasi ini dibagi menjadi dua, yakni data primer dan data sekunder.

#### **1.5.1 Data Primer**

Sumber data primer didapatkan dari hasil wawancara dan data-data yang diberikan oleh pihak Lily Snack.

#### **1.5.2 Data Sekunder**

Sumber data sekunder akan diambil dari :

1. Buku-buku yang berhubungan dengan informasi yang dibutuhkan untuk pembuatan laporan dan perangkat lunak.
2. Pencarian informasi dari internet.

### **1.6 Sistematika Penyajian**

Dalam proses penyusunan laporan, sistematika penulisan yang akan digunakan adalah sebagai berikut :

## **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini membahas mengenai pendahuluan yang terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan pembahasan, ruang lingkup kajian, sumber data, serta sistematika penyajian dari proyek tugas akhir ini.

## BAB II KAJIAN TEORI

Bab ini membahas mengenai teori-teori yang berkaitan dalam penyelesaian proyek tugas akhir ini.

## BAB III 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 IV Perancangan

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

## BAB V PEMBAHASAN DAN UJI COBA HASIL PENELITIAN

Bab ini membahas mengenai pengujian dan analisa terhadap masing-masing fungsi dari aplikasi. Laporan dari pengujian tiap fungsi / method yang dibuat dalam metode blackbox testing.

## BAB VI SIMPULAN DAN SARAN

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