

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di masa sekarang Teknologi Informasi (TI) sangat berkembang. Dalam kehidupan sehari-hari pun semua serba terkomputerisasi. Seperti di sekolah-sekolah, kantor, pusat perbelanjaan, dan lain-lain yang telah menggunakan sistem komputerisasi. Dengan adanya sistem terkomputerisasi ini diharapkan dapat memudahkan kita dalam segala aspek kehidupan.

Dengan kemajuan teknologi saat ini, sekarang semua orang berusaha untuk membuat suatu sistem informasi yang baik dan mudah digunakan untuk membantu pekerjaan manusia. Adanya jaringan yang luas dan mudah diakses juga merupakan salah satu langkah untuk mendapatkan informasi yang mudah dan cepat. Dengan adanya pengembangan inilah, maka setiap perusahaan ingin mengubah sistem yang lama ke sistem yang baru agar tidak tertinggal dari yang lain.

Namun kini, dengan adanya kecanggihan teknologi computer, semua keterbatasan sarana, jarak, dan waktu transaksi dapat teratasi dengan mudah yaitu melalui teknologi internet secara e-commerce. Saat ini internet telah menjadi salah satu infrastruktur komunikasi yang termurah dan jangkauan penerimaan yang luas dan tanpa batas, maka internet-pun sering digunakan sebagai media alternatif untuk menjalankan suatu usaha maupun bisnis. Selain digunakan sebagai media informasi dan komunikasi, internet juga dapat digunakan sebagai proses jual beli produk, jasa dan media informasi yang lengkap secara online. Atau suatu transaksi keuangan melalui internet antara penjual dan pembeli yang lebih dikenal dengan e-commerce.

Hanya dengan klik saja kita bisa mendapatkan barang yang diinginkan, bisa mengetahui apa saja yang kita inginkan, dan dapat melakukan transaksi dengan siapa saja tanpa dibatasi oleh waktu dan jarak.

Dengan adanya perkembangan persaingan antar perusahaan sejenis seperti di atas, maka untuk dapat mengimbangnya salah satu cara yaitu perusahaan harus memanfaatkan teknologi internet dengan cara membangun website yang dapat melayani pemesanan produk secara online.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang diatas, dapat ditarik beberapa rumusan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana sistem produksi yang sedang berjalan saat ini pada CV. HKFurniture ?
2. Apakah kendala yang dihadapi untuk meminimalkan terjadinya kesalahan dalam pembuatan laporan penjualan?
3. Bagaimana cara membangun aplikasi sistem pengolahan data transaksi penjualan dengan menerapkan Graphic Informasi Sistem (GIS) ?

1.3 Batasan Masalah

Dalam penelitian ini penulis membatasi permasalahan menjadi :

1. Hanya mengelola data dokumen yang ada
2. Tidak adanya pembahasan yang berhubungan dengan keuangan
3. Tidak adanya pembuatan program digital.

1.4 Ruang Lingkup Kerja Praktek

Untuk mempermudah penulisan laporan kerja praktek ini dan agar lebih terarah dan berjalan dengan baik, maka perlu kiranya dibuat suatu batasan masalah. Adapun penulis membatasi ruang lingkup penulisan skripsi ini :

1. Proses penginputan data customer, data pemesanan barang, data-data transaksi penjualan yang meliputi: pengumpulan buku transaksi penjualan yang sudah ada, pencatatan bukti transaksi penjualan yang baru
2. Pengolahan laporan penjualan yang sudah terkumpul, persediaan barang.

1.5 Tujuan dan Manfaat Kerja Praktek

Dalam penulisan laporan ini, penulis membagi tujuan dalam (3) tiga kriteria yaitu :

1.5.1 Tujuan Operasional

1. Untuk mengetahui sistem penjualan yang sedang berjalan pada Prasindo Utama Mandiri. .
2. Mempermudah pelaku usaha (Prasindo Utama Mandiri) dalam mengolah data customer, data supplier, data penjualan, data persediaan bahan baku/mentah, berdasarkan dari hasil penerapan performance Graphic Informasi Sistem (GIS) system monitoring penjualan.
3. Mempermudah dalam melihat transaksi penjualan melalui grafik dalam bentuk tabel.

1.5.2 Tujuan Fungsional

1. Mempermudah dalam membuat laporan penjualan, pengolahan data transaksi penjualan data customer, dan data supplier.
2. Mempermudah konsumen dalam melakukan pemesanan panel listrik dan box panel melalui system penjualan.
3. Mampu menganalisa proses dalam pembuatan laporan Sistem Produksi Pada CV. HKFurnirture

1.5.3 Tujuan Individual

1. Menerapkan ilmu pengetahuan yang diperoleh di bangku kuliah pada dunia kerja.
2. Menambah pengalaman secara langsung bagi penulis, agar siap menghadapi dunia kerja nantinya.
3. Sebagai syarat bagi penulis untuk mengikuti sidang sarjana S1 pada jurusan Teknik Informati

1.6 Manfaat Kerja Praktek

Adapun Manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Menerapkan ilmu yang diperoleh selama belajar di perguruan tinggi UNIKOM dengan membuat laporan secara sistematis.
2. Menjadikan proses penjualan dan pembelian lebih mudah dan fleksibel dari segi waktu dan tempat
3. Memudahkan dalam pencatatan transaksi penjualan, data order, dan pembelian bahan baku.

1.7 Metode Kerja Praktek

Metode kerja praktek yang digunakan oleh penulis dalam pembuatan Laporan Kerja Praktek menggunakan metode sebagai berikut:

1.7.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1.7.1.1 Metode Observasi

Melakukan pengamatan langsung terhadap permasalahan yang diambil pada CV. HKFurniture kemudian dari pengamatan tersebut, peneliti mengumpulkan data yang merupakan sumber informasi yang sangat penting yang dapat membantu menganalisa.

1.7.1.2 Metode Wawancara

Metode ini dilakukan dengan cara melakukan tanya jawab dengan seorang atau beberapa narasumber secara langsung pada perusahaan tempat Observasi berlangsung. Metode ini dilakukan guna memperoleh data yang lebih detail serta memperkuat data sebelumnya saat melakukan pengamatan secara langsung.

1.7.1.3 Metode Pustaka

Yaitu metode untuk mendapatkan informasi dan data dari beberapa sumber (literatur) atau buku untuk kebutuhan penganalisaan dan perancangan yang terkait dengan laporan ini.

1.7.2 Metode Analisa

Setelah proses pengumpulan data dilaksanakan melalui beberapa tehnik, maka data yang sudah ada akan diolah dan dianalisa supaya mendapatkan suatu hasil akhir yang bermanfaat bagi penelitian. merancang sistem penulis menggunakan Unified Modeling Language (UML) dan elisitasi yang dilakukan melalui 3 (tiga) tahap, yaitu elisitasi tahap I, elisitasi tahap II, elisitasi tahap III dan elisitasi final

1.7.3 Metode Pengembangan Sistem

Metode yang digunakan untuk membuat atau mengembangkan piranti lunak ini adalah model prototype. Metode ini merupakan metode pengembangan system dimana hasil analisa perbagian langsung diterapkan ke dalam sebuah model tanpa harus menunggu seluruh system selesai di analisa. Adapun tahapan dalam metode ini :

1. Analisa

Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah menganalisa keperluan yang terdapat pada masalah yang ada. Pengembang dan pemakai bertemu untuk melakukan analisa program yang telah dibuat

2. Desain

Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah membuat model atau prototype dan dari permasalahan yang ada. Dalam hal format pemasukan data dan bentuk laporan sesuai data yang diharapkan.

3. Evaluasi

Pada tahap ini merupakan kegiatan evaluasi terhadap prototype atau model yang sudah dibuat dan bila ada bagian-bagian yang tidak sesuai dengan keinginan maka perlu dirubah. Prototype

tersebut perlu di evaluasi oleh pemakai dan dipakai untuk menyaring kebutuhan pengembangan perangkat lunak.

4. Hasil

Pada tahap ini merupakan hasil dari prototyping atau model akhir yang telah dibuat sesuai dengan keinginan.

1.7.4 Metode Testing

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode Blackbox Testing. Blackbox testing adalah metode uji coba yang memfokuskan pada keperluan fungsional software. Karena itu, uji coba blackbox memungkinkan pengembang software untuk membuat himpunan kondisi input atau data uji yang akan menguji fungsional dan output suatu program. Metode pengujian blackbox digunakan untuk menemukan kesalahan dalam beberapa kategori, antara lain fungsi-fungsi yang salah atau hilang, kesalahan tampilan luar, kesalahan output, kesalahan dalam struktur data atau akses database eksternal dan kesalahan performa.