

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Teknologi informasi yang berkembang secara pesat ini, telah mendorong percepatan di berbagai bidang. Hal ini juga yang menyebabkan munculnya kemajuan pada perangkat lunak dan diimbangi pula dengan kemajuan dan kecanggihan teknologi beserta perangkat kerasnya. Secara langsung ataupun tidak, teknologi informasi telah menjadi bagian penting dari berbagai bidang kehidupan. Karena banyak kemudahan yang ditawarkan, teknologi informasi hampir tidak dapat dilepaskan dari berbagai aspek kehidupan manusia.

Oleh Karena itu komputer adalah suatu alat yang dapat menyimpan data, mengolah data, dan memberikan informasi yang diinginkan secara tepat dan akurat yang berguna bagi perusahaan untuk kemajuan usahanya.

Banyaknya jumlah barang yang dijual dan tingkat keramaian dalam membeli barang dapat mengakibatkan penjual mengalami kesulitan untuk mengelola dan menghitung transaksi penjualan secara cepat, tepat, dan efisien.

CV. Anfo Media Informatika merupakan salah satu perusahaan di Jl. Sukabirus no. 129 Bandung yang bergerak dalam produksi anjungan informasi yang menyediakan berbagai macam informasi di dalamnya. Dalam proses penjualannya CV. Anfo Media Informatika memasarkan produknya melalui

website atau online. Proses produksinya pun di tangani sendiri oleh CV.Anfo Media Informatika.

Bagian penjualan merupakan salah satu bagian yang terdapat pada CV.Anfo Media Informatika, yang mempunyai tugas untuk mengelola data-data pelanggan dan penjualan barang.

Penjualan barang merupakan sebagian aktivitas yang terjadi dalam suatu perusahaan seperti halnya di CV.Anfo Media Informatika. Salah satu kunci utama perusahaan berkembang dengan baik adalah mampu mengelola informasi secara baik, sistem penjualan barang dan data pelanggan yang berlangsung pada CV.Anfo Media Informatika saat ini yaitu setiap pencatatan barang yang terjual datanya masih belum terintegrasi atau dalam kata lain masih dalam bentuk kertas dan langsung diarsipkan, hal ini berakibat terhadap ketidakefisienan waktu yang relatif tidak sedikit dan juga pemborosan, salah satu solusinya dengan menggunakan aplikasi yang dapat mengolah sistem informasi penjualan dengan demikian akan mengurangi permasalahan tersebut,

Mempertimbangkan hal-hal diatas, makalah ini akan membahas tentang penjualan barang, dengan tujuan mencoba mengembangkan sistem informasi yang terdahulu secara komputerisasi untuk dapat menghasilkan informasi yang akurat sehingga pencatatan serta prosedur-prosedur yang dijalankan sesuai dengan kebijaksanaan perusahaan dalam menerapkan manajemen penjualan.

Sehubungan dengan itu, maka penulis melaksanakan kerja praktek di CV.Anfo Media Informatika dalam laporan kerja praktek penulis mengangkat

judul “PEMBUATAN APLIKASI PENJUALAN CV. ANFO MEDIA INFORMATIKA”

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah

Identifikasi dan rumusan masalah di CV.Anfo Media Informatika adalah sebagai berikut :

1.2.1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pembahasan latar belakang, maka permasalahan yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut :

1. Sistem penjualan barang yang digunakan datanya masih belum terintegrasi. sehingga dalam proses pencatatan data penjualan barang dan data pelanggan masih dalam berbentuk kertas dan diarsipkan, sehingga memperlambat kinerja.
2. Dalam hal penyimpanan data penjualan barang dan data pelanggan kurang efisien, karena dalam bentuk arsip sehingga butuh tempat penyimpanan yang cukup besar.

1.2.2. Rumusan Masalah

Sehubungan dengan hal tersebut dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana membuat aplikasi komputer yang dapat membantu dalam penjualan barang dan data pelanggan di CV.Anfo Media Informatika.

2. Bagaimana membuat data penjualan barang dan data pelanggan terintegrasi dengan baik.

1.3. Maksud dan Tujuan

1.3.1. Maksud

Maksud dari kerja praktek yang dilakukan di CV.Anfo Media Informatika ini adalah tidak lain untuk membuat suatu aplikasi penjualan barang yang dapat memudahkan CV.Anfo Media Informatika dalam mendata penjualan barang dan mendata para pelanggannya.

1.3.2. Tujuan

Membantu CV.Anfo Media Informatika dalam merancang aplikasi berbasis Desktop yang dimanfaatkan untuk membantu pekerjaan pegawai agar lebih cepat dan mudah.

Tujuan dilaksanakannya kerja praktek di CV.Anfo Media Informatika adalah untuk:

1. Melaksanakan salah satu tugas mata kuliah kerja praktek di jurusan Manajemen Informatika Universitas Komputer Indonesia Bandung.
2. Membuat suatu aplikasi penjualan barang untuk mempermudah pengelolaan data penjualan barang dan data pelanggan di CV.Anfo Media Informatika.
3. Membuat data – data dari data penjualan barang dan data pelanggan menjadi terintegrasi.

1.4. Batasan Masalah

Agar penyusunan laporan kerja praktek ini dapat terarah dan tidak menyimpang dari tujuan yang hendak dicapai maka diperlukan batasan-batasan masalah dalam pembahasan ruang lingkup kerja praktek terkait sistem informasi mengenai aplikasi penjualan barang dan pelanggan. Hal ini agar isi laporan tidak keluar dari pembahasan yang dituju.

1.5. Lokasi dan Jadwal Kerja Praktek

Kerja Praktek ini dilaksanakan di CV.Anfo Media Informatika, yang berlokasi di Jl. Sukabirus No.129, Citeurup, DayeuhKolot, Bandung. Waktu pelaksanaan Kerja Praktek yaitu 1 bulan terhitung dari tanggal 1 Agustus 2017 sampai dengan 1 September 2017, dan waktu kerja hari Senin sampai dengan Jumat mulai dari Pkl. 09.00 sampai dengan Pkl. 16.00 WIB.

Tabel 1.1 Jadwal Aktivitas Kerja Praktek

No	Aktivitas	Waktu 1 Agustus – 1 September			
		Minggu 1	Minggu 2	Minggu 3	Minggu 4
1.	Membuat rancangan aplikasi penjualan	■			
2.	Membuat rancangan database		■		
3.	Pembuatan Aplikasi			■	
4	Konsultasi tambahan				■