BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

PT Kahar Duta Sarana adalah salah satu perusahaan distributor yang sudah 30tahun lebih bergerak dibidang penjualan mesin kasir dan perangkat pendukung lainya, sekarang sedang mengembangkan usahanya ke berbagai sektor.

Meningkatnya jumlah penduduk secara langsung berdampak meningkatnya kebutuhan hidup masyarakat. Hal inilah yang memicu munculnya ide bisnis untuk memyediakan kebutuhan masyarakat, dalam bentuk usaha retail. Karena komoditas jual usaha retail berupa barang konsumtif, tidak terbantahkan bila bisnis ini masih sangat prospektif. Tidak heran bila akhir-akhir ini banyak bermunculan *supermarket, mini market,* dan usahanya sejenisnya yang bermunculan di perkotaan sampai pelosok pedesaan yang mudah di jangkau oleh masyarakat. Dengan konsep ATM (Amati Tiru Modifikasi) para pengusaha *retail* sedemikian rupa membuat konsep tokonya agar menarik minat konsumen.

Agar usaha retail dapat tetap eksis dan berkembang, diperlukan strategi bisnis dan pengolahan yang baik. Strategi bisnis yang di maksud dapat berupa peningkatan kualitas pemasaran, manajemen, pelayanan, dan lain-lain termasuk penerapan teknologi informasi didalamnya.

Mengingat kebutuhan perangkat lunak *retail* yang begitu penting untuk operasional toko dan pada perusahaan ini (PT.KDS) belum mempunyai perangkat lunak retail yang bisa dijangkau toko yang mempunyai biaya kecil. Inilah yang melatar belakangi penulis ingin berkontribusi dengan membuat aplikasi sistem

penjualan *mini market* “SISTEM INFORMASI PENJUALAN BERBASIS CLIENT-SERVER”

1.2 Perumusan Masalah

Dari pemaparan latar belakang masalah yang telah dikemukakan sebelumnya, maka perumusan masalah adalah sebagai berikut:

1. Belum adanya aplikasi penjualan yang harganya murah.
2. Belum semua *mini market*, grosir dan toko menerapkan teknologi dan sistem informasi.
3. Belum tersedianya suatu aplikasi yang memudahkan proses transaksi barang.
4. Tidak akuratnya informasi rugi/laba dan stock barang.

Dari pemaparan masalah ini dapat disimpulkan :

Dibutuhkan suatu aplikasi penjualan yang bisa di jangkau oleh para pemilik toko yang memiliki biaya kecil yang dapat mengontrol semua data penjualan.

1.3 Maksud Dan Tujuan

1.3.1 Maksud

Maksud dari pembuatan aplikasi ini adalah :

Membuat aplikasi “SISTEM INFORMASI PENJUALAN BERBASIS CLIENT-SERVER” yang dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas kerja, serta mengontrol semua informasi penjualan, dengan harga jual aplikasi yang dapat dijangkau bagi pengusaha *retail* yang memiliki modal kecil.

1.3.2 Tujuan

Tujuan dari pembuatan aplkikasi ini adalah :

1. Membuat sistem informasi penjualan berbasis client-server yang harganya dapat dijangkau pengusaha kecil.
2. Menerapkan teknologi dan sistem informasi di setiap toko, *mini market*, dan usaha *retail* lainya.
3. Meningkatkan efektifitas dan efisiensi pada saat proses jual beli barang.
4. Memudahkan mendapatkan informasi penjualan dan rugi/laba.

1.4 Batasan Masalah

Agar dalam pengerjaan merancang dan membangun aplikasi ini dapat lebih terarah, maka pembahasan penulisan ini dibatasi pada ruang lingkup pembahasan sebagai berikut:

1. Program ini dibuat untuk kelas mini market yang hanya memerlukan minimal 3 pengguna yaitu kasir, admin dan manager, tugas dari ketiga pengguna ini adalah sebagai berikut :
    a. Kasir
        i. Menjalankan proses transaksi dengan konsumen.
        ii. Mencetak rekap transaksi per-hari.
    b. Admin
        i. Menjalankan bagian penjualan mulai dari *input* data konsumen, transaksi, *edit* transaksi.

ii. Mencetak laporan perkasir, laporan perkassa, laporan pembelian, laporan laba penjualan, laporan pendapatan lain, laporan barang terlaris, laporan stok barang yang rusak.

iii. Membuat kode barcode dan mencetak barcode.

c. Manager

i. Menjalankan bagian penjualan mulai dari *input* data konsumen, transaksi, *edit* transaksi, data pegawai, data supplier, data kassa/klien.

ii. Mencetak laporan perkasir, laporan perkassa, laporan pembelian, laporan laba penjualan, laporan pendapatan lain, laporan barang terlaris, laporan stok barang rusak.

iii. Membuat kode barcode dan mencetak barcode, *backup* database, *restore* database dan pengosongan database.

2. Metode pengembangan yang dipakai untuk sistem ini adalah object oriented.
3. Aplikasi ini dibuat berbasis web.
4. Tools yang digunakan dalam pembangunan aplikasi ini adalah sebagai berikut:

- Macromedia Dreamweaver MX 2008
- MySql 5.5.8
- XAMPP 1.7.3
- PHP 5.3.5

1.5 Metode Penelitian

Metode pengumpulan data dapat diperoleh secara langsung dari objek penelitian. Cara yang dilakukan untuk mendapatkan data primer atau data yang diperoleh dari objek penelitan adalah sebagai berikut :

1. Studi Pustaka

Pengumpulan data dilakukan dengan cara mempelajari, meneliti, dan menelaah berbagai literatur dari perpustakaan yang bersumber dari buku-buku, jurnal ilmiah, situs internet, dan bacaan lainnya yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan.

2. Studi Lapangan

Studi lapangan adalah teknik pengumpulan data dengan mengadakan penelitian dan peninjauan secara langsung terhadap permasalahan yang diambil. Studi lapangan dalam pembuatan tugas akhir ini dilakukan secara langsung di PT Kahar Duta Sarana dan beberapa toko klontongan di bandung, yang meliputi :

a. Wawancara

Metode wawancara merupakan suatu langkah dalam penelitian ilmiah berupa penggunaan proses komunikasi verbal untuk mengumpulkan informasi dari seorang sumber. Wawancara yang dilakukan kepada Bapak Edi Ratono dengan jabatan *Supervisor Customer Service* ini dimaksudkan untuk mencari informasi tentang sistem yang sedang berjalan, kelemahan sistem, serta kebutuhan dari *user*.

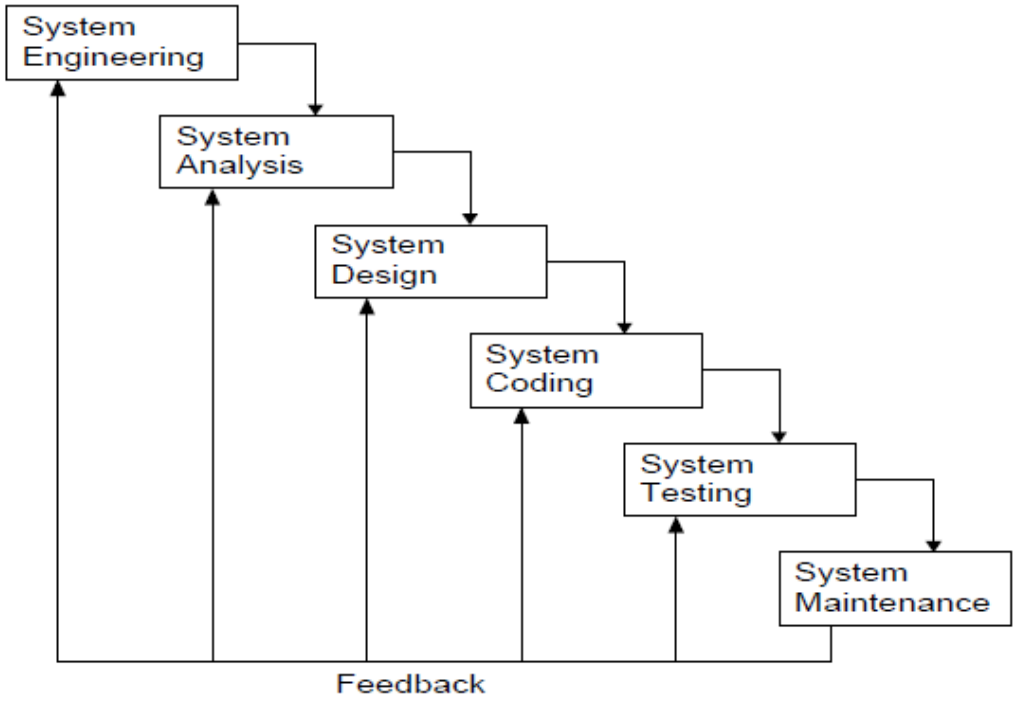
b. Observasi

Metode observasi dilakukan terhadap sistem kerja yang sedang berjalan di PT Kahar Duta Sarana. Metode observasi merupakan cara

mengamati obyek penelitian untuk mengerti tentang kebutuhan obyek penelitian tersebut sehingga aplikasi yang dibangun dapat memenuhi kebutuhan *user* yang bersangkutan.

1.5.1 Metode Pembangunan Perangkat Lunak

Metode yang akan digunakan pada kasus ini adalah model *Waterfall*. Model ini mengusulkan sebuah pendekatan kepada perkembangan *software* yang sistematik dan sekuensial yang mulai pada tingkat dan kemajuan sistem pada seluruh analisis, desain, kode, pengujian, dan pemeliharaan. Proses - proses yang terdapat dalam model *Waterfall* dapat dilihat pada gambar 1.1 berikut:



Gambar 1. 1 Waterfall

Penjelasan mengenai tahapan-tahapan yang terdapat dalam gambar 1.1 model *Waterfall* adalah sebagai berikut :

1. *System Engineering*

Rekayasa perangkat lunak merupakan tahapan yang pertama kali dilakukan untuk merumuskan sistem yang akan dibangun. Hal ini bertujuan untuk memahami sistem yang akan dibangun.

2. *Analysis*

Analisis dilakukan terhadap permasalahan yang dihadapi serta untuk menetapkan kebutuhan perangkat lunak dari aplikasi yang dibangun.

3. *Design*

Tahap desain merupakan tahap penerjemahan dari data yang telah dianalisis ke dalam bentuk yang mudah dimengerti oleh pengguna.

4. *Coding*

Coding merupakan tahap penerjemahan data yang telah dirancang ke dalam bahasa pemrograman tertentu.

5. *Testing*

Tahap pengujian dilakukan terhadap perangkat lunak yang telah dibangun. Proses pengujian berfokus pada logika internal perangkat lunak serta memastikan apakah hasil yang diinginkan tercapai atau tidak.

6. *Maintenance*

Maintenance merupakan penanganan dari suatu perangkat lunak yang telah selesai dibangun sehingga dapat dilakukan perubahan-perubahan atau penambahan sesuai dengan permintaan pengguna.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini akan memberikan penjelasan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, maksud dan tujuan batasan masalah, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini merupakan penjelasan singkat tentang profil tempat kerja praktek dan pengetahuan dasar tentang *website* dan software penunjang.

BAB III : PEMBAHASAN

Bab ini merupakan dokumentasi pembuatan program yang dimulai dari analisa sistem, dan desain sistem.

BAB IV : KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan yang diperoleh dan saran untuk kepentingan pengembangan selanjutnya.