BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

FLIX *Computer* adalah sebuah toko yang sedang berkembang dan bergerak di dunia penjualan, dan pembelian komputer maupun pelayanan jasa perbaikan komputer. Toko ini berlokasi di pertokoan Kandaga Computer Centre Jl. Ahmad Yani Bandung. Berdasarkan hasil wawancara dengan pihak FLIX *Computer* didapat informasi tentang pengolahan data yang masih dilakukan menggunakan *Microsoft Word dan Microsoft Excel* mulai dari laporan penjualan barang, pembelian barang, jasa perbaikan, stok barang, dan seluruh laporan kegiatan .

Kendala yang muncul dengan menggunakan sistem yang manual ini dirasakan karyawan sebagai penghambat arus informasi. Dimana dalam melakukan pembukuan atau pengecekkan data barang membutuhkan waktu yang lama dan juga masalah pengontrolan stok barang saat konsumen membeli barang sedangkan stok barang sudah habis, maka dilakukan pemesanan mendadak terhadap *supplier*.

Dengan semakin bertambahnya konsumen, pihak toko merencanakan untuk memperbaiki manajemen pengelolan data penjualan, data pembelian dan data stok barang untuk mempermudah karyawan dalam melakukan pengolahan data. Berdasarkan latar belakang diatas maka penulisan Tugas Akhir ini dibuat dengan judul **"SISTEM INFORMASI *INVENTORY CONTROL* BERBASIS *CLIENT-SERVER* DI TOKO FLIX *COMPUTER*".**

1.2. Identifikasi Masalah

Masalah yang akan dibahas dalam penulisan Tugas Akhir ini adalah bagaimana membangun sistem informasi *inventory control* berbasis *client-server* di Toko FLIX *Computer*.

1.3. Maksud dan Tujuan

Maksud dari penulisan Tugas Akhir ini adalah untuk membangun sistem informasi *inventory control* di toko FLIX *Computer* yang berbasis *client server*. Tujuan dari penelitian tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk membantu bagian gudang, bagian administrasi dan kasir dalam pengolahan dan pencarian data.
2. Untuk mempermudah kinerja toko dalam pengontrolan stok barang.

1.4. Batasan Masalah

Masalah yang akan dibahas dalam Tugas Akhir ini dibatasi pada :

1. Data yang diolah terdiri dari data stok barang, data jasa perbaikan, data *supplier*, data penjualan dan pembelian.
2. User terdiri dari admin, bagian gudang dan kasir.
3. *Output* yang dihasilkan berupa laporan pembelian barang, laporan penjualan barang dan struk penjualan barang.
4. Metode yang digunakan adalah metode aliran data berstruktur, dimana *tools* yang akan digunakan adalah *Entity Relationship Diagram(ERD)* dan *Data Flow Diagram(DFD).*
5. Sistem pengelolaan pendaftaran dibangun dengan menggunakan bahasa pemrograman *Borland Delphi 7.0*, dengan *MySql* sebagai *database*.

1.5. Metodologi Penelitian

Metodologi yang digunakan dalam penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Metode pengumpulan data

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

   a. Studi Literatur

      Pengumpulan data dengan cara mengumpulkan literatur, jurnal, paper dan bacaan-bacaan yang ada kaitannya dengan judul penelitian.

   b. Observasi

      Teknik pengumpulan data dengan mengadakan penelitian dan peninjauan langsung di Toko FLIX *Computer*.

   c. Interview

      Teknik pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab secara langsung dengan bagian gudang, administrasi dan kasir di Toko FLIX *Computer*.

2. Metode pembangunan perangkat lunak

   Teknik analisis data dalam pembuatan perangkat lunak menggunakan paradigma perangkat lunak secara *waterfall*, yang meliputi beberapa proses diantaranya:

   a. *System / Information Engineering*

Merupakan bagian dari sistem yang terbesar dalam pengerjaan suatu proyek, dimulai dengan menetapkan berbagai kebutuhan dari semua elemen yang diperlukan sistem dan mengalokasikannya kedalam pembentukan perangkat lunak.

b. *Analysis*

Merupakan tahap menganalisis hal-hal yang diperlukan dalam pelaksanaan proyek pembuatan perangkat lunak.

c. *Design*

Tahap penerjemahan dari data yang dianalisis kedalam bentuk yang mudah dimengerti oleh *user*.

d. *Coding*

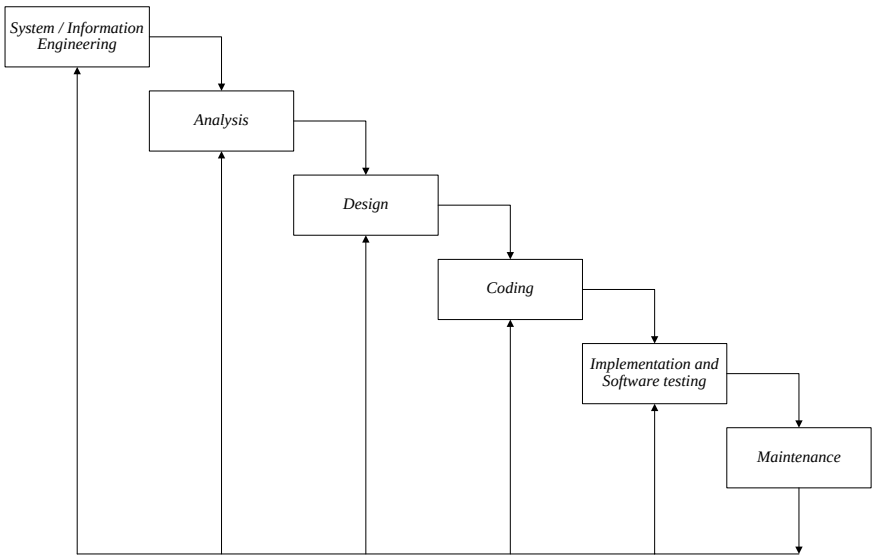
Tahap penerjemahan data atau pemecahan masalah yang telah dirancang keadalam bahasa pemrograman tertentu.

e. *Implementation and Software testing*

Merupakan tahap mengimplementasikan dan melakukan pengujian terhadap perangkat lunak yang dibangun.

f. *Maintenance*

Tahap akhir dimana suatu perangkat lunak yang sudah selesai dapat mengalami perubahan–perubahan atau penambahan sesuai dengan permintaan *user*.



Gambar 1.1. Model *waterfall*

1.6. Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan mengenai latar belakang penelitian, identifikasi masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini menjelaskan mengenai teori-teori yang berhubungan dengan sistem informasi yang akan dibangun.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menjelaskan mengenai Analisis dan Perancangan Sistem yang terdiri dari analisis sistem yang sedang berjalan, flowmap sistem yang sedang berjalan, analisis perangkat

keras dan perangkat lunak, analisis jaringan, analisis basis data. Perancangan sistem terdiri dari, perancangan pengkodean, dan perancangan tampilan antar muka dari sistem bantu *inventory control* yang akan diimplementasikan di toko FLIX *computer*.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini menjelaskan mengenai implementasi dan pengujian sistem yang terdiri dari perangkat yang digunakan dalam implementasi, implementasi antar muka, implementasi keluaran, serta pengujian alpa dan beta.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi mengenai kesimpulan dan saran untuk pengembangan aplikasi.