BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang Masalah

Di zaman yang sedang berkembang seperti sekarang ini, banyak pengolahan data yang manual dikonversi ke dalam bentuk digital. Perubahan ini terjadi karena munculnya komputer sebagai alat yang digunakan bukan hanya untuk menghitung namun juga digunakan sebagai pengolah data.

Penggunaan komputer sebagai pengolah data mulai merambah banyak kalangan. Orang mulai meninggalkan pengolahan data secara manual karena pengolahan yang cenderung sulit dan membutuhkan ruang penyimpanan yang besar. Setelah munculnya komputer, pegolahan data menjadi lebih mudah dan tidak memakan banyak ruang karena data yang disimpan berbentuk digital.

Sebuah instansi perusahaan merupakan sebuah satuan kerja yang memiliki berbagai pekerjaan pada bidang tertentu, dan juga memiliki data yang begitu banyak yang harus di olah demi kemajuan instansi tersebut. Salah satunya di bagian kasir yang bertugas melakukan transaksi penjualan, mengakses informasi tentang produk baik dalam hal perhitungan, pengecekan barang dll. Salah satunya adalah instansi perusahaan yang memiliki nama ***.ore***™.

.ore™ itu sendiri adalah sebuah perusahaan yang bergerak di bidang *clothing* (Toko Baju). Instansi perusahaan ini adalah salah satu contoh yang memerlukan pengolahan data secara digital, karena memiliki data yang sangat

banyak. Dengan mendigitalisasikan dibagian kasir akan sangat memudahkan penggunanya dalam proses penjualan.

Adapun proses penjualan yang ada di ***.ore***^{TM} tepatnya dibagian *kasir*, pertama – tama datang seorang konsumen yang ingin melihat – lihat baju atau barang lainnya yang dipajang ditoko. Pada saat konsumen jadi membeli barang maka konsumen akan menghampiri petugas dibagian kasir, dan petugas akan mencatat menggunakan nota, dan konsumen akan menerima tanda bukti pembelian dari nota yang dicatat oleh petugas.

Jika konsumen meminta barang selain yang dipajang, maka petugas akan segera mengecek ke bagian gudang untuk memastikan ada atau tidaknya barang yang dipesan, proses yang dibutuhkan untuk pengecekan barang kurang lebih membutuhkan waktu 5 menit, jika barang yang dipesan ternyata ada maka pembelian berlanjut, sebaliknya jika barang yang dipesan tidak ada maka konsumen mebatalkan pembelian atau memilih barang lain yang masih ada stoknya.

Selain itu petugas dibagian kasir juga merekap hasil penjualan untuk dijadikan laporan, baik laporan harian, mingguan maupun bulanan yang diminta oleh kepala bagian, proses ini dilakukan dengan mencatat satu persatu nota hasil penjualan dengan menggunakan kertas.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka dapat ditarik sebuah rumusan masalah di ***.ore***™ yaitu :

1. Dilakukan pencatatan dalam transaksi penjualan dengan menggunakan nota.
2. Pencarian stok barang dilakukan langsung ke bagian gudang.
3. Laporan dibuat dengan merekapan dari hasil penjualan dengan menggunakan kertas.

1.3 Maksud & Tujuan

A. Maksud

Adapun maksud dari kami dalam melakukan kerja praktek ini adalah untuk membantu perusahaan dalam membuat sebuah aplikasi yang dapat mempermudah dalam melakukan proses transaksi di bagian kasir**.**

B. Tujuan

Sedangkan tujuan yang ingin dicapai ialah :

1. Proses transaksi dilakukan dengan inputan secara otomatis.
2. Mempercepat dalam pencarian stok barang.
3. Mempermudah dan mempercepat dalam pembuatan laporan.

1.4 Batasan Masalah

A. Data yang dikelola adalah data informasi produk, dan data informasi penjualan.
B. Pengolahan data dikelola olah petugas yang berwenang.
C. Masalah yang bisa di atasi adalah :

    a. Inputan secara otomatis dalam penjualan.
    b. Mempercepat dalam pencarian stok barang.
    c. Mempermudah dan mempercepat dalam pembuatan laporan.

D. Transaksi yang diolah adalah Transaksi penjualan, Laporan stok barang, dan Laporan Penjualan
E. Perangkat lunak yang akan digunakan adalah Windows 7 sebagai OS, Netbeans-6.9.1-ml-windows sebagai editor, Jdk-6u25-windows-i586, dan MySQL sebagai Database.
F. Perangkat keras yang digunakan adalah komputer yang bisa menggunakan OS Windows 7.

1.5 Metode Penelitian

Metode penelitian yang dipilih adalah metode Penelitian deskriptif . Penelitian deskriptif merupakan metode penelitian yang berusaha menggambarkan dan menginterpretasi objek sesuai dengan apa adanya. Metode ini dipilih karena sesuai dengan keadaan yang ada diperusahaan ***.ore*™.**

A. Metode pengumpulan data

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

a. Studi Lapangan

Studi lapangan adalah cara mengumpulkan data dengan cara melakukan penelitian langsung dengan objek penelitian. Studi lapangan meliputi kegiatan wawancara dan observasi.

1) Wawancara

Wawancara adalah tahap pengumpulan data dengan cara mengadakan tanya jawab secara langsung kepada para pakar yag berkompeten di bidangnya.

2) Observasi

Observasi adalah tahap pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan secara langsung terhadap sistem yang sedang berjalan.

3) Angket

Kuesioner atau angket adalah suatu yang umumnya banyak menyangkut kepentingan umum (orang banyak). Hal ini dilakukan dengan cara mengedarkan suatu daftar pertanyaan berupa formulir, yang diajukan secara tertulis kepada sejumlah subjek untuk mendapat jawaban atau tanggapan (respon) tertulis seperlunya

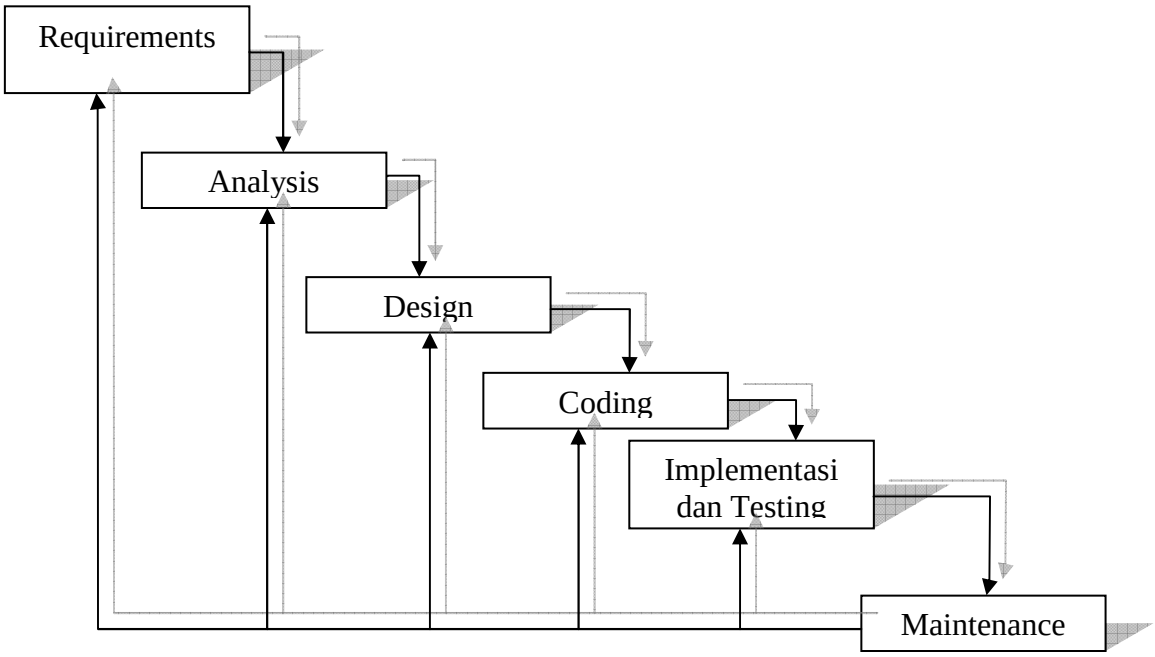
b. Studi Pustaka

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

B. Pembangunan Perangkat Lunak

Dalam perancangan aplikasi pada tugas ini penulis menggunakan metode *Waterfall*. Metode *Waterfall* adalah metode yang melakukan sebuah pendekatan yang sistematis dan sekuensial melalui tahapan-tahapan yang ada pada SDLC untuk membangun sebuah perangkat lunak.

Metode ini dipilih karena sesuai dengan keadaan yang ada di ***.ore***$^{\mathbf{TM}}$ yang tidak terlalu memiliki data yang besar, tidak seperti yang terjadi di Rumah Sakit yang memiliki data yang begitu besar. Dan sumber daya manusia yang terlibatpun tidak terlalu banyak.



Gambar 1.1 Metode *waterfall*

Adapun proses-proses yang ada dalam metode *Waterfall* adalah sebagai berikut:

1. Analisis kebutuhan (Requerements)

   Pada metode *Waterfall* diiawali oleh tahap analisis kebutuhan yang merupakan tahap awal pembangunan sebuah perangkat lunak. Tahap ini didefinisikan sebagai sebuah tahap yang menghasilkan sebuah kondisi yang diperlukan oleh pengguna untuk menyelesaikan permasalahan ataupun mencapai sebuah tujuan. Tahap ini bertujuan untuk megumpulkan kebutuhan-kebutuhan pengguna dan kemudian mentransformasikan ke dalam sebuah deskripsi yang jelas dan lengkap.

2. Analisis sistem (Analysis)

   Tahapan kedua adalah tahap analisis sistem yang bertujuan untuk menjabarkan segala sesuatu yang nantinya akan ditangani oleh perangkat lunak. Tahapan ini adalah tahapan dimana pemodelan merupakan sebuah representasi dari object didunia nyata. Untuk memahami sifat perangkat lunak yang akan dibangun, analis harus memahami domain informasi, dan tingkah laku yang diperlukan.

3. Design

   Tahap ketiga adalah tahap perancangan perangkat lunak yang merupakan proses multi langkah dan berfokus pada beberapa atribut perangkat lunak yang berbeda yaitu struktur data, arsitektur perangkat lunak, dan detil algoritma. Proses ini menerjemahkan kebutuhan ke dalam sebuah model perangkat lunak yang dapat diperkirakan kualitasnya sebelum dimulainya tahap implementasi.

4. Coding

   Tahap coding ini adalah tahap yang mengkonversi apa yang telah dirancang sebelumnya ke dalam sebuah bahasa yang dimengerti komputer. Kemudian komputer akan menjalankan fungsi-fungsi yang telah didefinisikan sehingga mampu memberikan layanan-layanan kepada penggunanya., dalam hal ini menggunakan bahasa pemrograman Java.

5. Implementation

   a. Implementasi

      Implementasi dengan menerapkan aplikasi ini ke dalam sistem yang selanjutnya akan di evalusi.

   b. Pengujian

      Pengujian dengan menerapkan ke sistem yang sebenarnya, untuk mengetahui apakah aplikasi ini sudah sesuai dengan kebetuhan.

6. Maintenance

   Tahap akhir dari metode *Waterfall* adalah tahap perawatan. Tahap ini dapat diartikan sebagai tahap penggunaan perangkat lunak yang disertai dengan perawatandan perbaikan. Perawatan dan perbaikan suatu perangkat lunak diperlukan, termasuk di dalamnya adalah pengembangan, karena dalam prakteknya ketika perangkat lunak tersebut digunakan terkadang masih terdapat kekurangan ataupun penambahan fitur-fitur baru yang dirasa perlu.

1.6 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan laporan Kerja Praktek ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Berisi Latar Belakang, Rumusan Masalah, Maksud & Tujuan, Batasan Masalah, Metode Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Berisi pembahasan mengenai profil tempat kerja praktek (***ore***$^{\mathbf{TM}}$), Badan Hukum Instansi**,** Struktur Organisasi dan Landasan Teori.

BAB III PEMBAHASAN

Analisis sistem, Perancangan *aplikasi kasir* dan Implementasi aplikasi.

BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini terdiri dari kesimpulan mengenai seluruh hasil kerja praktek yang dilaksanakan di ***ore***$^{\mathbf{TM}}$, serta saran untuk pengembangan aplikasi yang telah di bangun.