BAB II
TINJAUAN PUSTAKA

II.1 Profil Tempat Kerja Praktek

Toko ADES PRIMA adalah sebuah perusahaan dagang yang bergerak dalam bidang penjualan sepatu dan pakaian. Toko ADES PRIMA berlokasi di jl. Sujadana No.53 Cikajang Garut.

II.1.1 Sejarah Perusahaan

Pak Ade Supriatna sebagai pemilik perusahaan memulai usaha jual beli pakaian di kaku lima jalan Cikajang-Garut pada tahun 1977. Usaha yang dirintisnya berjalan baik dengan berpindahnya tempat usaha ke Pasar Cikajang dan memiliki satu counter, namun pada sekitar tahun 1980 terjadi kebakaran, maka tempat usaha Pak Ade pun pindah ke Pasar Darurat. Di tahun yang sama pemilik perusahaan mulai merintis kembali, hingga mampu mengembangkan usahanya dengan membeli 4 kios di pasar yang telah kembali pulih dari tragedi kebakaran. Pada tahun 1990 perusahaan telah memiliki 7 kios. Pada tahun 2000 mulai membangun sebuah toko yang sekarang bernama Toko ADES PRIMA.

Toko ADES PRIMA memiliki visi yaitu menjadi retailer terkemuka di Garut dan dikenal oleh masyarakat luas. Berorientasi kepada pemenuhan kebutuhan masyarakat dan segala harapan konsumen, serta mampu bersaing secara global.

Toko ADES PRIMA memiliki misi yaitu memberikan kepuasan konsumen dengan cara memberikan produk yang berkualitas terbaik dan memberikan pelayanan yang ramah, membangun perusahaan yang terpercaya, sehat, dan bermanfaat, ikut serta dalam membangun Negara dengan cara menumbuh kembangkan jiwa wiraswasta.

II.1.2 Logo Perusahaan

Toko ADES PRIMA memiliki logo seperti terlihat pada gambar II.1. Arti dari logo perusahaan adalah sebagai berikut.

1. Symbol “AP” ditengah merupakan singkatan dari Ades Prima.
2. Garis-garis warna Merah dibagian bawah memiliki arti keberanian merintis usaha bawah.

3. Garis-garis warna Biru dibagian atas memiliki arti keberhasilan sebagai puncak diatasnya.
4. Segi delapan dibagian tengah yang mengitari symbol nama mengartikan focus pada perusahaan “Ades Prima”.



Gambar II.1 Logo Toko ADES PRIMA

II.1.3 Badan Hukum Perusahaan

Toko Ades Prima merupakan perusahaan bukan badan hukum, karena merupakan usah perseorangan. Perusahaan perseorangan adalah bisnis yang kepemilikannya dipegang oleh satu orang. Pemilik perusahaan perseorangan memiliki tanggung jawab tak terbatas atas harta perusahaan. Artinya, apabila bisnis mengalami kerugian, pemilik lah yang harus menanggung seluruh kerugian itu.

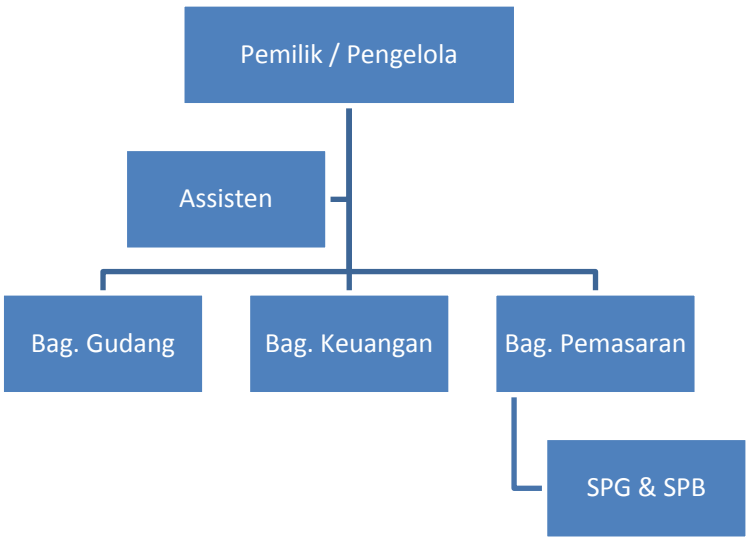
Beberapa penjelasan singkat mengenai Perusahan Bukan Badan Hukum :

1. Subjek hukumnya adalah orang-orang yang menjadi pengurusnya, jadi bukan badan hukum itu sendiri karena ia bukanlah hukum sehingga tidak dapat menjadi subjek hukum.

2. Pada perusahaan bukan badan hukum, yang bertindak sebagai subjek hukum adalah orang-orangnya dan bukan perkumpulannya sehingga yang dituntut adalah orang-orangnya oleh pihak ketiga
3. Harta kekayaan dalam perusahaan yang tidak berbadan hukum adalah dicampur, artinya bila terjadi kerugian/penuntutan yang berujung pembayaran ganti rugi /pelunasan utang maka harta kekayaan pribadi dapat menjadi jaminannya. Dengan kata lain, pertanggung jawabannya pribadi untuk keseluruhan
4. Harta perusahan bersatu dengan harta pribadi para pengurus/anggotanya. Akibatnya kalau perusahaannya pailit, maka harta pengurus/anggotanya ikut tersita juga.
5. Badan usaha yang bukan badan hukum adalah Perusahaan Perseorangan, Firma, CV.

II.1.4 Struktur Organisasi dan Job *Description*

Struktur organisasi pada Toko ADES PRIMA seperti terlihat pada gambar II.2. Struktur organisasi terdiri dari Pemilik/Pengelola, Asisten, Bag.Gudang, Bag. Keuangan, Bag.Pemasaran, SPG&SPB.



Gambar II.2 Struktur Organisasi Toko ADES PRIMA

Deskripsi pekerjaan dari Toko ADES PRIMA dengan struktur organisasi yang terlihat pada gambar II.2 adalah sebagai berikut :

1. Pemilik / Pengelola
   a. Pemilik perusahaan merupakan pemimpin tertinggi perusahaan.

b. Sebagai pemimpin tertinggi perusahaan yang membidangi pengembangan perusahaan, pengadaan modal dan pengeluaran modal.
c. Membuat dan mengatur strategi perusahaan untuk mencapai target.
d. Memciptakan suasana yang baik dalam perusahaan dimana para pegawai dapat melakukan kewajibannya dengan efektif.
e. Memimpin, mendidik, mengarahkan, membina kerjasama, memberikan motivasi serta mengawasi kegiatan-kegiatan yang dilakukan.
f. Bertanggung jawab penuh pada kondisi dan kemajuan perusahaan.

2. Asisten
   a. Asisten bertanggung jawab dalam membantu seluruh kegiatan pemilik perusahaan.
3. Bag. Gudang
   a. Memeriksa persediaan barang.
   b. Membuat laporan persediaan barang.
4. Bag. Keuangan
   a. Mencatat dan membukukan seluruh transaksi keuangan.
   b. Membuat laporan atau jurnal keuangan.
   c. Mengambil dan menyetorkan seluruh transaksi keuangan dari dan kepada bank.
5. Bag. Pemasaran
   a. Memimpin dalam hal pemasaran dan menetapkan segala kebijakan dan peraturan perusahaan di dalam pemasaran.
   b. Merencanakan dan mengendalikan pelaksanaan kegiatan bagian pemasaran.
   c. Mempunyai wewenang untuk memberikan saran kepada pimpinan dalam hal pemasaran.
6. SPG & SPB
   a. Mempromosikan barang yang dijual di toko.

II.2 Landasan Teori

Landasan teori yang mendukung proses analisis sistem serta mendukung proses perancangan Pembangunan Aplikasi Pengolahan Data Barang pada toko ADES PRIMA adalah sebagai berikut.

II.2.1 Aplikasi

Aplikasi Perangkat lunak aplikasi (bahasa Inggris: software application) adalah suatu subkelas perangkat lunak komputer yang memanfaatkan kemampuan komputer langsung untuk melakukan suatu tugas yang diinginkan pengguna. Biasanya dibandingkan dengan perangkat lunak sistem yang mengintegrasikan berbagai kemampuan komputer, tapi tidak secara langsung menerapkan kemampuan tersebut untuk mengerjakan suatu tugas yang menguntungkan pengguna. Contoh utama perangkat lunak aplikasi adalah pengolah kata, lembar kerja, dan pemutar media.

Beberapa aplikasi yang digabung bersama menjadi suatu paket kadang disebut sebagai suatu paket atau suite aplikasi (application suite). Contohnya adalah Microsoft Office dan OpenOffice.org, yang menggabungkan suatu aplikasi pengolah kata, lembar kerja, serta beberapa aplikasi lainnya. Aplikasi-aplikasi dalam suatu paket biasanya memiliki antarmuka pengguna yang memiliki kesamaan sehingga memudahkan pengguna untuk mempelajari dan menggunakan tiap aplikasi. Sering kali, mereka memiliki kemampuan untuk saling berinteraksi satu sama lain sehingga menguntungkan pengguna. Contohnya, suatu lembar kerja dapat dibenamkan dalam suatu dokumen pengolah kata walaupun dibuat pada aplikasi lembar kerja yang terpisah[2].

II.2.2 Pengolahan data

Pengolahan data adalah proses untuk memperoleh data ringkasan berdasarkan kelompok data mentah(Hasil pencatatan peristiwa atau karakteristik elemen yang dilakukan pada tahap pengumpulan data). Data mentah yang telah dikumpulkan oleh peneliti tidak akan ada gunanya, jika tidak diolah. Tujuan pengolahan data adalah mendapatkan data statistik yang dapat digunakan untuk melihat atau menjawab persoalan secara kelompok.

Pengolahan data merupakan bagian yang amat penting dalam metode ilmiah, karena dengan pengolahan data, data tersebut dapat diberi arti dan makna yang berguna dalam memecahkan masalah penelitian. Data mentah yang telah dikumpulkan perlu dipecah-pecahkan dalam kelompok-kelompok, diadakan kategorisasi, dilakukan manipulasi, serta diproses sedemikian rupa sehingga data tersebut mempunyai makna untuk menjawab masalah dan bermanfaat untuk

menguji hipotesa atau pertanyaan penelitian. Mengadakan manipulasi terhadap data mentah berarti mengubah data mentah tersebut dari bentuk awalnya menjadi suatu bentuk yang dapat dengan mudah memperlihatkan hubungan-hubungan antara fenomena. Setelah data disusun dalam kelompok-kelompok serta hubungan-hubungan yang terjadi dianalisa, perlu pula dibuat penafsiran-penafsiran terhadap hubungan antara fenomena yang terjadi dan membandingkannya dengan fenomena-fenomena lain di luar penelitian tersebut. Berdasarkan pengolahan data tersebut, perlu dianalisis dan dilakukan penarikan kesimpulan hasil penelitian. Pengolahan data diartikan sebagai proses mengartikan data lapangan, yang berarti supaya data lapangan yang diperoleh melalui alat pengumpul data dapat dimaknai, baik secara kuantitatif maupun kualitatif, sehingga proses penarikan kesimpulan penelitian dapat dilaksanakan. Dengan demikian, pengolahan data tersebut dalam kaitannya dengan praktek pendidikan adalah sebagai upaya untuk memaknai data atau fakta menjadi makna.

Metode pengolahan data secara umum dibagi menjadi 2 yaitu pengolahan data secara manual dan pengolahan data secara elektronik. Pengolahan data secara manual dilakukan untuk jumlah observasi yang tidak terlalu banyak dan memerlukan waktu yang sangat lama. Pengolahan data secara elektronik memerlukan bantuan komputer sehingga dapat meminimalisir tingkat kesalahan dan tidak membutuhkan waktu yang sangat lama[3].

II.2.3 Delphi 7.0

Borland Delphi merupakan suatu bahasa pemrograman yang memberikan berbagai fasilitas pembuatan aplikasi untuk mengolah teks, grafik, angka, *database* dan aplikasi web. Program ini mempunyai kemampuan luas yang terletak pada produktifitas, kualitas, pengembangan perangkat lunak, kecepatan kompilasi, pola desain yang menarik serta bahasa pemrogramannya terstruktur dan lengkap.

Fasilitas pemrograman dibagi dalam dua kelompok yaitu *object* dan bahasa pemrograman. *Object* adalah suatu komponen yang mempunyai bentuk fisik dan biasanya dapat dilihat. *Object* biasanya dipakai untuk melakukan tugas tertentu dan mempunyai batasan-batasan tertentu. Sedangkan bahasa pemrograman dapat disebut sekumpulan teks yang mempunyai arti tertentu dan disusun dengan aturan

tertentu untuk menjalankan tugas tertentu. Gabungan antara *object* dengan bahasa pemrograman sering disebut bahasa pemrograman berorientasi *object*.

IDE Delphi merupakan lingkungan pemrograman terpadu yang terdapat dalam Delphi. Dengan IDE semua yang diperlukan dalam pengembangan, dalam kondisi normal, semuanya telah tersedia. Adapun bagian-bagian IDE Delphi yang biasa ditampilkan yaitu :

1. JendelaUtama

   Di dalam jendela utama Delphi terdapat menu-menu sebagaimana menu aplikasi Windows umumnya, *toolbar* yang merupakan langkah cepat dari beberapa menu, dan *component palette* yaitu gudang komponen yang akan digunakan untuk membuat aplikasi.
2. Object Treeview

   Fasilitas ini berguna untuk menampilkan daftar komponen yang digunakan dalam pengembangan aplikasi sesuai dengan penempatannya.
3. Object Inspector

   Object ini digunakan untuk mengatur properti dan event suatu komponen. Akan tetapi tidak dapat mengubah langsung properti-properti yang tidak ditampilkan kecuali melalui penulisan kode program.
4. FormDesigner

   Form adalah komponen utama dalam pengembangan aplikasi. Form designer adalah tempat melekatnya komponen yang lain, dengan arti lain tempat komponen-komponen lain diletakkan.
5. Code Editor

   Explorer dan *Component Diagram Code Editor* adalah tempat kode program yang diperlukan untuk mengatur tugas aplikasi ditulis. *Code Explorer* adalah fasilitas yang membantu penjelajahan kode program menjadi lebih mudah. *Component Diagram* adalah fasilitas yang dapat digunakan untuk membuat diagram komponen-komponen yang digunakan dalam aplikasi.[4]

II.2.4 MySQL

MySQL adalah *multi user database* yang menggunakan bahasa *Strucktured Query Language* (SQL). MySQL dalam operasi *client-server* melibatkan *server*

daemon MySQL disisi *server* dan berbagai macam program serta *library* yang berjalan disisi *client*. MySQL mampu menangani data yang cukup besar. Perusahaan yang mengembangkan MySQL yaitu TcX, mengaku menyimpan data lebih dari 40 *database*, 10.000 tabel dan sekitar 7 juta baris, totalnya kurang lebih 100 Gigabyte data.

SQL adalah bahasa standar yang digunakan untuk mengakses *database server*. Bahasa ini pada awalnya dikembangkan oleh IBM, namun telah diadopsi dan digunakan sebagai standar industri. Dengan menggunakan SQL, proses akses database menjadi lebih *user-friendly* dibandingkan dengan menggunakan dBASE atau Clipper yang masih menggunakan perintah-perintah pemrograman.

MySQL merupakan *software database* yang paling populer di lingkungan Linux, kepopuleran ini karena ditunjang performa query dari *database*nya yang saat ini bisa dikatakan paling cepat dan jarang bermasalah. MySQL ini juga sudah dapat berjalan pada lingkungan Windows[5].

II.2.5 LAN (Local Area Network)

Jaringan LAN adalah jaringan yang menghubungkan beberapa komputer dalam suatu *local* area (biasanya dalam satu gedung atau antar gedung). Biasanya digunakan di dalam rumah, perkantoran, perindustrian, universitas atau akademik, rumah sakit dan daerah yang sejenis. LAN mempunyai ukuran yang terbatas, yang berarti bahwa waktu transmisi pada keadaan terburuknya terbatas dan dapat diketahui sebelumnya. Dengan mengetahui keterbatasnnya, menyebabkan adanya kemungkinan untuk menggunakan jenis desain tertentu. Hal ini juga memudahkan manajemen jaringan.

LAN seringkali menggunakan teknologi transmisi kabel tunggal. LAN tradisional beroperasi pada kecepatan mulai 10 sampai 100 Mbps (megabit/detik) dengan delay rendah (puluhan mikro *second*) dan mempunyai faktor kesalahan yang kecil. LAN-LAN modern dapat beroperasi pada kecepatan yang lebih tinggi, sampai ratusan megabit/detik.

Sistem LAN yang sering digunakan adalah system Ethernet yang dikembangkan oleh perusahaan Xerox. Penggunaan titik koneksi (titik koneksi) intermediate (sepert repeater, bridge, dan switch) memungkinkan LAN terkoneksi membentuk jaringan yang lebih luas[6].