BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

PT. Xyclus Cipta Teknologi merupakan suatu perusahaan yang bergerak di bidang Informatika atau biasa dikenal dengan konsultan IT. Perusahaan yang terletak di Jalan Bojong Kacor No.1 Cikutra Barat, Bandung ini sudah berdiri sejak tahun 2008. Perusahaan ini berfokus pada pengembangan bisnis dari *client* dan bergerak di bidang Pengembangan dan Pembangunan perangkat lunak di berbagai bidang perusahaan seperti perusahaan makanan (resto), garmen, mainan dan lainnya.

Pada kali ini, PT. Xyclus Cipta Teknologi mengadakan suatu penelitian pada salah satu perusahaan di bidang makanan melalui metode observasi dan wawancara secara langsung dengan karyawan terkait mengenai proses bisnis yang berjalan pada resto tersebut. Setelah melakukan penelitian, ditemukan kendala yang dihadapi oleh resto tersebut ialah sistem pendataan barang masuk dan keluar, proses transaksi penjualan, pembelian, retur penjualan dan pembelian masih belum terorganisir dan terkomputerisasi karena masih dilakukan secara manual. Sistem yang berjalan di resto saat ini, sangat mempengaruhi pegawai resto yang mengalami kesulitan dan keterlambatan dalam pencarian data, baik itu data baru maupun data yang lama dan pembuatan laporan.

Berdasarkan masalah yang diuraikan tersebut maka dibutuhkan suatu sistem yang terkomputerisasi demi mencapai dan mempermudah dalam pengumpulan, pengolahan, pencatatan dan penyimpanan serta pelaporan data-data resto tersebut. Sehingga dalam penyajian informasi data dapat dilakukan secara lengkap, cepat, efisien dan akurat, maka peran teknologi informasi ini sangat membantu, memperlancar, mempermudah dan mengoptimalkan jalannya sistem informasi penjualan dan pembelian di resto tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana membangun sebuah Sistem Informasi Pembelian dan Penjualan pada sebuah Resto guna memudahkan dan mengoptimalkan seluruh proses bisnis di Resto.

1.3 Maksud dan Tujuan

1.3.1 Maksud

Maksud dari pelaksanaan kerja praktek di PT. Xyclus Cipta Teknologi adalah Membangun Sistem Informasi Pembelian dan Penjualan Pada Resto di PT. Xyclus Cipta Teknologi.

1.3.2 Tujuan

Ada beberapa tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini diantaranya adalah sebagai berikut :

a. Memudahkan pegawai resto dalam proses pencatatan transaksi penjualan barang, pembelian barang, dan retur penjualan, serta pencatatan jenis barang dan jumlah barang di gudang.
b. Mempercepat proses pencarian data barang dengan membangun sistem *database*.
c. Mempersingkat proses transaksi sehingga membuat nyaman pembeli.
d. Meningkatkan keamanan data agar tidak hilang.

1.4 Batasan Masalah

Dalam pembuatan sistem informasi ini, penulis memberikan batasan yang jelas agar ruang lingkup yang dibahas lebih terarah dan tidak menyimpang dari tujuan penulisan. Adapun batasan masalahnya meliputi :

a. Sistem informasi ini mencakup persediaan bahan baku, pembelian bahan baku, dan penjualan produk.

b. Pengelolaan laporan data penjualan dan pembelian yang dapat menghasilkan laporan penjualan, pembelian kepada pihak direktur.
c. Penanganan dokumen-dokumen yang dilakukan sehingga mendukung terciptanya pengarsipan yang baik dan seragam dalam pembelian dan penjualan makanan dan minuman di Resto.
d. Pada bagian pengelolaan persediaan bahan baku makanan dan minuman jika persediaan bahan makanan dan minuman itu sendiri habis, maka membuat daftar permintaan bahan baku kemudian diberikan kepada tenaga administrasi untuk divalidasi dan dibuatkan laporan yang nantinya akan diserahkan pada *operational manager* dan diserahkan kepada bagian gudang untuk diberikan kepada supplier.
e. Aplikasi yang dibangun merupakan aplikasi berbasis dekstop.
f. Aplikasi dan pemodelan yang digunakan dalam pembangunan aplikasi adalah pemodelan berbasis objek
g. Perangkat lunak yang digunakan adalah :
    1) Menggunakan bahasa pemrograman *Borland Delphi 7*
    2) Menggunakan database *MYSQL*

1.5 Metode Penelitian

Metode-metode yang digunakan untuk merancang dan menyelesaikan masalah dalam pembuatan Sistem Informasi Penjualan dan Pembelian Pada Resto adalah sebagai berikut :

1. Metode pengumpulan data

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

   a. Observasi

      Observasi adalah pengumpulan data dengan cara pengamatan secara langsung terhadap objek penelitian, yaitu melihat langsung bagaimana proses dan prosedur pencarian informasi dan permohonan izin kerja praktek.

b. Wawancara atau interview

Mengadakan wawancara secara langsung dengan berbagai pihak yang terkait yang dapat memberikan data – data yang dibutuhkan.

2. Metode pembangunan perangkat lunak

Adapun pada tahap pembuatan aplikasi, teknik analisis data yang akan dipakai adalah menggunakan teknik *waterfall* dari Roger S. Pressman[2], diantaranya:

a. *System/ Information Engineering and Modelling*

Merupakan tahapan untuk mengumpulkan kebutuhan sistem, agar sistem pada suatu perangkat lunak tersebut dapat berinteraksi dan bekerja dengan baik pada semua elemen, yaitu antara perangkat keras, pengguna, dan database.

b. *Software Requirements Analysis*

Merupakan tahapan untuk mengumpulkan kebutuhan perangkat lunak yang lebih spesifik lagi, seperti kebutuhan fungsional, perilaku sistem, daya guna, dan antarmuka perangkat lunak.

c. *Design*

Merupakan tahapan untuk menerjemahkan kebutuhan – kebutuhan yang sudah dikumpulkan menjadi suatu desain dari perangkat lunak.

d. *Code Generation*

Merupakan tahapan untuk menerjemahkan hasil desain yang telah dibuat ke dalam sistem dengan menggunakan bahasa pemrograman.

e. *Testing*

Merupakan tahapan untuk mencoba hasil pemrograman yang telah dibuat dalam suatu program aplikasi dengan menyesuaikan apakah sudah sesuai dan memenuhi kebutuhan – kebutuhan yang telah dikumpulkan atau tidak.

f. *Maintenance*

Merupakan tahapan untuk memelihara perangkat lunak yang sudah dibuat dan diserahkan kepada pengguna. Tujuannya yaitu agar kekurangan – kekurangan perangkat lunak yang diakibatkan adanya perubahan lingkungan luar sistem seperti adanya sistem operasi baru atau *device* yang digunakan adalah versi baru dapat tetap berjalan dengan baik.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini membahas uraian mengenai latar belakang masalah yang diambil, perumusan masalah, maksud dan tujuan, apa saja yang menjadi batasan-batasan pada masalah yang diambil, dan metode penelitian apa yang digunakan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menjelaskan tentang profil perusahaan dari mulai sejarah, logo, badan hukum perusahaan dan struktur organisasi, dan deskripsi pekerjaan. Selain itu juga menjelaskan teori-teori yang berhubungan dalam penulisan tugas ini mencakup pengertian, konsep, dan model pembahasan.

BAB III PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang analisis yang merupakan tahapan awal dari pembangunan aplikasi. Dilanjutkan pada perancangan aplikasi, sistem yang berisi *source code* dan *print screen* tampilan dari program aplikasi yang dibangun. Selain itu, menjelaskan mengenai implementasi dan pengujian sistem yang dibuat oleh penulis.

BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini membahas uraian mengenai garis besar keseluruhan hasil analisis, perancangan, dan implementasi yang telah dibuat. Termasuk juga mengenai hasil penggunaan sistem informasi apakah sudah memenuhi serta sesuai dengan maksud dan tujuan yang disebutkan. Selain itu juga mengenai hal-hal apa saja yang masih kurang dalam sistem informasi tersebut, sehingga dapat memungkinkan untuk diperbaiki di kemudian hari.