

# BAB 1

## PENDAHULUAN

---

### 1.1 Latar Belakang

Sistem Informasi merupakan rangkaian satu komponen ke komponen lain dan saling bekerja bersama untuk mengumpulkan, mengelola, menyimpan, memproses, dan memberitahukan informasi yang diperlukan guna sebagai pendukung untuk pengambilan suatu keputusan dalam organisasi.

Perubahan signifikan di dunia bisnis pastinya berdampak pada perusahaan kecil dan besar yang akhirnya akan menyebabkan penurunan keberhasilan perusahaan secara bertahap. Kesuksesan pada perusahaan di masa lalu tidak secara langsung mengarah pada kesuksesan di masa depan, namun perusahaan dapat sukses apabila mereka berusaha semaksimal mungkin untuk bersaing dalam bisnis. Sama seperti perusahaan yang akan penulis bahas pada penelitian kali ini untuk persyaratan proyek akhir. Sepatu merupakan salah satu dari kebutuhan primer manusia. Sepatu digunakan untuk melindungi kaki dari semua aktivitas sehari-hari.

PT. Glostar Indonesia merupakan perusahaan manufaktur yang memproduksi sepatu dengan berbagai jenis yang telah dipasarkan. Jenis sepatu yang diproduksi yaitu merk sepatu kasual. Perusahaan ini memiliki dua pabrik. Dalam penelitiannya penulis memilih pada pabrik yang berada di kota Sukabumi.

Di PT. Glostar Indonesia ini telah memproduksi sepatu contohnya sepatu Converse All Star Chuck Taylor untuk diekspor ke luar negeri contohnya seperti Amerika, Chlie, China, dan Slovenia. Oleh karena itu, PT. Glostar Indonesia harus menjaga kualitas produk agar pembeli tetap berlangganan. PT. Glostar Indonesia sering kali mengalami kendala dalam mengatasi penjualan dan laporan keuangannya. Dalam hal ini PT. Glostar Indonesia membutuhkan sebuah aplikasi penjualan dengan bantuan barcode untuk mengelola pencatatan penjualan sehingga menghasilkan laporan untuk perusahaan.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang maka rumusan masalah yang dapat diidentifikasi yaitu sebagai berikut.

1. Bagaimana cara transaksi penjualan dengan bantuan alat *scan barcode* di PT. Glostar Indonesia?
2. Bagaimana cara menghasilkan catatan penjualan dan laporan penjualan?
3. Bagaimana cara menghasilkan struk pembelian atau nota pembelian?

## 1.3 Tujuan

Tujuan yang hendak dicapai dalam proyek akhir ini yaitu sebagai berikut.

1. Menghasilkan aplikasi catatan penjualan dengan menggunakan bantuan alat *scan barcode*.
2. Menghasilkan aplikasi pengelolaan laporan, seperti jurnal umum dan buku besar.
3. Menghasilkan struk pembelian atau nota pembelian

## 1.4 Batasan Masalah

Batasan dari aplikasi yaitu sebagai berikut.

1. Aplikasi tidak melayani retur.
2. Aplikasi tidak melayani pembayaran secara kredit.
3. Aplikasi tidak melayani pembayaran secara *multipayment*.
4. Aplikasi ini tidak dapat menangani diskon.
5. Aplikasi menggunakan SDLC (*Software Development Life Cycle*) akan tetapi tidak mencapai tahapan *operation dan maintenance*.

## 1.5 Definisi Operasional

### 1. Aplikasi

Aplikasi adalah program yang dibuat dengan tujuan untuk melaksanakan fungsi sesuai dengan kegunaan aplikasinya, penggunaannya dan jenis aplikasi itu sendiri. Aplikasi dibuat dengan bahasa pemrograman yang bertujuan untuk membantu memecahkan masalah dengan aturan yang sesuai dengan bahasa pemrograman itu sendiri yang nantinya bisa mengolah data [1].

### 2. Penjualan

Penjualan adalah salah satu fungsi dari perusahaan disamping fungsi produksi dan administrasi, tujuan penjualan yaitu menjual sebanyak-banyaknya untuk memperoleh keuntungan yang sebesar-besarnya [2].

## 1.6 Metode Pengerjaan

Metode pengerjaan yang digunakan dalam membangun aplikasi ini menggunakan metode SDLC (*Sistem Document Life Cycle*). Salah satu metode yang digunakan yaitu metode *waterfall* atau air terjun.

### 1. Analisis

Pada titik ini, pengembang harus mengetahui semua spesifikasi perangkat lunak, termasuk batasannya dan kegunaan yang diinginkan pengguna. Biasanya, survei, percakapan, atau wawancara digunakan untuk mendapatkan data ini. Setelah itu, informasi tersebut ditelaah sehingga diperoleh fakta yang lengkap mengenai keinginan pengguna terhadap perangkat lunak yang akan diproduksi.

### 2. Desain

Tahap selanjutnya adalah desain. Sebelum memulai proses pengkodean, desain selesai. Ini berusaha untuk menyajikan gambaran yang komprehensif tentang apa yang harus dilakukan dan bagaimana sistem yang ideal seharusnya muncul. Arsitektur sistem yang akan dibuat secara keseluruhan juga didefinisikan untuk membantu menggambarkan kebutuhan perangkat keras dan sistem.

### 3. Implementasi

Ini adalah langkah penulisan kode. Proses pembuatan program akan dibagi menjadi komponen-komponen yang dapat dikelola, yang kemudian akan diintegrasikan. Modul yang dibuat juga akan diberikan tinjauan yang lebih menyeluruh pada langkah ini untuk menentukan apakah telah melakukan tujuan yang dimaksud atau tidak.

### 4. Integrasi & Testing

Modul yang dibuat sebelumnya akan diintegrasikan pada tahap keempat ini. Selanjutnya akan dilakukan pengujian untuk melihat apakah program sudah sesuai dengan desain yang dibutuhkan dan masih ada kesalahan atau tidak.

## 1.7 Jadwal Pengerjaan

Berikut ini adalah tabel jadwal pengerjaan proyek akhir.

**Tabel 1-1 Jadwal Pengerjaan Proyek Akhir**

Deskripsi Pekerjaan	2022												2023																																		
	Oktober				Nov				Des				Januari				Februari				Maret				April				Mei				Juni				Juli				Agst				Sept		
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4			
Analisis Kebutuhan	█																																														
Desain	█	█	█	█	█	█	█	█																																							
Pengodean									█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█							
Pengujian																									█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█							
Dokumentasi	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█							
Laporan	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█							