

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan zaman yang semakin meningkat dengan adanya kemajuan teknologi informasi saat ini, membuat manusia sadar betapa pentingnya teknologi. Komputer merupakan salah satu contoh kemajuan teknologi saat ini yang berguna untuk mempermudah pekerjaan sehari-hari sehingga lebih cepat dan efisien. Hal itu menuntut kita untuk lebih kreatif dalam membuat sesuatu yang baru berupa aplikasi maupun sistem informasi. Dengan adanya aplikasi atau sistem informasi tersebut, dapat dimanfaatkan untuk menunjang kegiatan usaha pada bidang pakaian di Toko Edy Textile yaitu perusahaan yang bergerak dibidang usaha Textile bahan dasar kain.

Pengelolaan data di Toko Edy Textile khususnya bagian *supplier* dan pegawainya masih menggunakan cara yang manual dengan menggunakan buku tulis, yaitu dalam proses pencatatan dan pengelolaan data barang pada Toko Edy Tekstile, pencatatan penjualan dan pembelian, pengelolaan data pegawai dan pelanggan dan pengelolaan data pengembalian penjualan dan pembelian. Serta pembuatan laporan bulanan penjualan barang dan pengeluaran dari pembelian barang juga dilakukan dengan metode manual. Adanya pemrosesan data yang dilakukan secara manual selama ini membuat suatu data dapat hilang, karena penginputannya dilakukan melalui media kertas, bukan terkomputerisasi.

Salah satu upaya yang bisa dilakukan untuk mengurangi permasalahan di atas yaitu dengan dibuatnya suatu aplikasi yang dapat membantu kinerja para *supplier* serta pegawai Toko Edy Tekstile. Dengan adanya alasan tersebut, diambilah sebuah judul karya akhir yaitu "Aplikasi Inventarisasi Pada Toko Edy Textile Menggunakan *Oracle Application Express*. Diharapkan dengan adanya aplikasi ini dapat membantu Toko Edy Tekstile dalam mengelola data dan laporan secara lebih baik.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, maka dapat dirumuskan permasalahannya sebagai berikut.

1. Menyediakan suatu aplikasi yang dapat mempermudah suatu kinerja *supplier* dan pegawai dalam mengelola pencatatan barang, data penjualan dan pembelian, data pelanggan dan pegawai serta pengelolaan data pengembalian penjualan dan pembelian di Toko Edy Tekstile?
2. Bagaimana memanfaatkan aplikasi inventaris ini untuk mengukur tingkat penjualan dan pembelian barang di Toko Edy Tekstile setiap bulannya?

1.3 Tujuan

Tujuan pembuatan proyek akhir ini adalah sebagai berikut.

1. Membangun aplikasi yang menyediakan fasilitas untuk proses pengelolaan data barang, data penjualan dan pembelian, pengolahan data pelanggan dan pegawai serta pengelolaan data pengembalian penjualan dan pembelian di Toko Edy Tekstile.
2. Membangun aplikasi yang dapat memfasilitasi proses laporan penjualan dan pembelian barang serta diagram grafik penjualan dan pembelian di Toko Edy Tekstile setiap bulannya.

1.4 Batasan Masalah

Adapun beberapa hal yang membatasi pembuatan aplikasi inventarisasi dalam proyek akhir ini, antara lain.

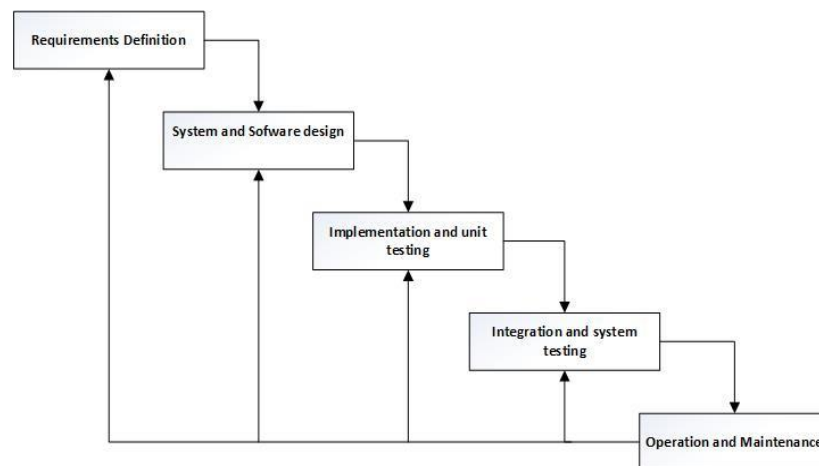
1. Aplikasi ini hanya digunakan di internal Toko Edy Tekstile dengan menggunakan *Oracle Application Express*.
2. Dalam metode pengerjaan Aplikasi Inventarisasi menggunakan *Oracle Application Express* ini hanya sampai pada tahap pengujian.
3. Aplikasi ini tidak dapat memproses pemesanan barang secara *online*.

1.5 Definisi Operasional

Aplikasi inventarisasi pada Toko Edy Tekstile menggunakan *Oracle Application Express* adalah sebuah aplikasi yang dibuat untuk Toko Edy Tekstile yang berada di daerah Air Molek, yang bertujuan untuk mengelola seluruh kegiatan pengelolaan data barang, penjualan dan pembelian, data pelanggan dan pegawai dan pengelolaan data pengembalian penjualan dan pembelian dan menyediakan data laporan penjualan dan pembelian dalam laporan maupun grafik di Toko Edy Tekstile setiap bulannya.

1.6 Metode Pengerjaan

Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam membangun aplikasi ini adalah metode terstruktur. Metodologi terstruktur umumnya digunakan dalam pembangunan sistem berbasis komputer dalam dunia bisnis maupun industri. Pengembangan model dalam pembuatan aplikasi ini menggunakan *Software Development Life Cycle (SDLC)* atau yang lebih dikenal dengan *waterfall*. Secara umum tahapan *Waterfall* dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 1-1 Model Waterfal

1. *Requirement Definition*

Pada tahap ini pemodelan diawali dengan mencari kebutuhan dari keseluruhan sistem yang akan diaplikasikan. Dilakukan beberapa cara dengan observasi langsung ke tempat yang akan dijadikan penelitian dan wawancara langsung serta meminta SOP (*Standard Operating Processing*) kepada pihak yang bersangkutan untuk mengetahui permasalahan apa dan bagaimana proses bisnis yang terjadi di Toko Edy Tekstile sehingga dapat ditemukan solusi untuk merubah sistem yang lama (manual) menjadi sebuah aplikasi komputer agar dapat diselesaikan dengan mudah.

2. *System and Software design*

Pada tahap ini dilakukan dengan mengubah kebutuhan-kebutuhan diatas menjadi representasi ke dalam bentuk perangkat lunak, dengan membuat flowmap, ER Diagram dan Data Flow Diagram (DFD). Sehingga desain dapat mengimplementasikan kebutuhan yang telah disebutkan pada tahap sebelumnya. *Tools* yang digunakan dalam membuat desain tersebut yaitu dengan menggunakan Microsoft Visio 2013.

3. *Implementation and Unit Testing*

Pada tahap ini penerjemahan desain sistem ke dalam bentuk bahasa yang dimengerti oleh komputer yaitu bahasa pemrograman, atau bisa kita sebut juga dengan pembuatan kode. Pembuatan kode ini menggunakan *tools* oracle dan database yang digunakan yaitu *Oracle Application Express*. Proses ini menghasilkan sebuah perangkat lunak sesuai dengan kebutuhan yang telah didefinisikan sebelumnya.

4. *Integration and System testing*

Pada tahap ini dilakukan penyatuan unit-unit program pengujian sistem secara keseluruhan. Semua fungsi-fungsi perangkat lunak harus diujicobakan, agar perangkat lunak tidak ada lagi *error* dan hasilnya benar-benar sesuai dengan kebutuhan yang telah didefinisikan sebelumnya.

5. *Operation and Maintenance*

Pada tahap ini mengoperasikan program di lingkungannya (implementasi) dan melakukan pemeliharaan, karena pemeliharaan pada satu perangkat lunak sangat diperlukan, termasuk di dalamnya adalah pengembangan. Karena sifat kebutuhan *user* akan sistem yang berlaku di sebuah perlahan berubah, maka akan berubah pula kebutuhan *user* terhadap aplikasi perangkat lunak. Dengan begitu, *user* membutuhkan fitur-fitur baru yang dapat memenuhi kebutuhan mereka. Namun, untuk proyek akhir ini belum sampai pada tahap tersebut (*Operation and maintenance*).

1.7 Jadwal Pengerjaan

Adapun Jadwal pengerjaan proyek akhir ini terurai pada table berikut yaitu sebagai berikut.

Tabel 1-1 Jadwal Pengerjaan

Kegiatan	Tahun 2014																											
	Bulan																											
	Februari				Maret				April				Mei				Juni				Juli							
	Minggu ke-				Minggu ke-				Minggu ke-				Minggu ke-				Minggu ke-				Minggu ke-							
	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
<i>Requirement Definition</i>		■	■	■																								
<i>System and software design</i>				■	■	■																						
<i>Implementation and unit testing</i>							■	■	■	■	■	■	■															
<i>Integration and System testing</i>															■	■	■	■	■	■	■							
<i>Operation and Maintenance</i>																										■	■	■