

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Dalam memasuki era globalisasi ini manusia sudah dimanjakan dengan kemudahan dalam hal komunikasi dengan adanya media komunikasi seperti internet, handphone, fax, surat ataupun email. Mungkin semua itu hanya sebagian contoh kecil bahwa manusia sudah memasuki fase dimana kemudahan dalam komunikasi sudah sangat dibutuhkan karena disamping efisiensi waktu juga dapat menggerakkan perekonomian suatu daerah ke daerah lain dalam satu negara ataupun bisa juga antar negara. Dari sekian banyak media komunikasi yang ada mungkin internet lah alat komunikasi yang lahirnya paling belakangan karena internet ditemukan sekitar tahun 1969. Dengan internet juga akses informasi menjadi lebih cepat bahkan seolah tak terbatas dan berjarak lagi dampak positif internet ini ikut merubah pola interaksi di dalam masyarakat. Salah satu dampak positif internet adalah bisa dijadikan media pendulang rupiah dengan berjualan barang melalui media satu ini, dengan berjualan melalui online area akses masyarakat jauh lebih luas bukan hanya sekitar tempat usaha.

Bekasi Cyber Park merupakan pusat perbelanjaan di Bekasi yang melayani penjualan komputer, laptop, handphone dan perlengkapan serta aksesoris komputer. Dalam melakukan penjualan produk di Bekasi Cyber Park masih ada sebuah toko menggunakan transaksi jual beli pada

umumnya dan perencanaan yang sederhana sehingga untuk penjualan dan layanan masih belum maksimal. Pencarian barang yang kurang efisien dengan mengecek dan mencari barang sesuai lokasi dan posisi barang. Perencanaan penjualan di Asa Jaya Komputer yang masih kurang stabil merupakan sebuah masalah dalam penjualan. Dengan masalah yang dihadapi Toko Asa Jaya Komputer tersebut membutuhkan sebuah sistem informasi yang jangkauan yang lebih luas dan efisien yaitu dengan sistem informasi penjualan yang berbasis web, hal ini sangatlah penting karena dengan adanya sistem informasi ini dapat menjual dan mempermudah perencanaan penjualan dan perekapan data yang di lakukan pada Toko Asa Jaya Komputer.

Sistem informasi berbasis web ini akan di rancang menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MYSQL sebagai penyimpanan database dengan menggunakan konsep Objek Oriented. Berdasarkan hal tersebut akan membuat system dengan judul **“ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI POINT OF SALES DENGAN METODE *FIRST IN FIRST OUT* & *REGRESI LINIER FORECASTING* PADA BEKASI CYBER PARK”**.

1.2. Rumusan Masalah

Dari latar belakang diatas maka permasalahan diatas dapat dirumuskan adalah belum adanya sistem pendataan pengelolaan data yang dan penjualan yang tersistem, sehingga semua kegiatan tersebut masih dilakukan secara manual, imbas dari belum adanya sistem tersebut adalah

belum optimalnya penyediaan pengumpulan data untuk pengambilan keputusan penjualan ataupun penyelesaian permasalahan. Jadi bagaimanakan cara mengelola sistem yang dapat membantu untuk mempermudah semua pekerjaan dalam pengaturan dan pengelolaan data dan penjualan yang terjadi di toko Asa Jaya Komputer ?, untuk itu penulis ingin mengembangkan aplikasi untuk memudahkan dalam kegiatan pengelolaan data barang dan laporan hasil dari penjualan yang ada pada Asa Jaya Komputer sehingga aplikasi ini dapat memberikan informasi yang *valid dan up to date*, pengembangan sistem informasi yang penulis usulkan untuk proses seleksi yang akan datang berdasarkan sumber informasi dari sistem yang berjalan saat ini.

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam implementasi aplikasi ini adalah sebagai berikut :

1. Sistem ini dikembangkan hanya untuk Asa Jaya Komputer.
2. Aplikasi ini hanya dapat diakses melalui web yang diakses melalui *web browser* baik itu di komputer ataupun smartphone (via browser)
3. Menggunakan bahasa pemrograman berbasis PHP (*Hypertext Preprocessor*) dengan metode Objek Oriented.
4. Sistem ini dibangun dengan menggunakan basis data MySQL
5. Sistem ini mencakup kebutuhan perusahaan untuk saat ini yaitu sistem pencatatan dan pengelolaan customer, supplier, user,

produk, inventory serta laporan penjualan, sehingga penyampaian data dan informasi menjadi lebih cepat, efektif dan lebih.

1.4. Tujuan

Adapun tujuannya yang akan dicapai sebagai berikut :

1. Memberikan solusi yang lebih praktis untuk Asa Jaya Komputer dalam melakukan kegiatan penjualannya dan memonitoring inventory agar pencapaian informasi dapat dilakukan secara efisien.
2. Untuk mengelola data, seperti data customer, supplier, user, produk, penjualan, inventory dan pelaporan.

1.5. Metodologi

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

a. Observasi

Penulis melakukan studi observasi untuk mendapatkan data tentang sistem yang akan dibangun supaya hasil yang diperoleh dapat maksimal.

b. Wawancara

Penulis melakukan wawancara dengan pihak-pihak yang berkaitan dengan kinerja sistem yang akan dibangun untuk mendapatkan informasi serta penjelasan terhadap masalah-masalah yang dianggap perlu dan relevan.

c. Studi kepustakaan

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

1.5.2 Metode Pengembangan *Web*

Metode pengembangan system yang digunakan adalah Rapid Application Development (RAD), RAD memiliki tahapan-tahapan sebagai berikut (Kendall, 2010) :

a. Perencanaan Syarat-syarat

Dalam hal ini pengguna dan penganalisis bertemu untuk mengidentifikasi tujuan-tujuan aplikasi atau system serta mengidentifikasi syarat-syarat informasi yang ditimbulkan dari tujuan-tujuan tersebut. Selain itu juga melibatkan pengguna dari beberapa level yang berbeda dalam organisasi. Orientasi dalam fase ini ialah menyelesaikan masalah-masalah perusahaan. Meskipun teknologi informasi dan system bias mengarah sebagian dari system yang diajukan, fokusnya akan selalu tetap pada upaya pencapaian tujuan perusahaan.

b. Workshop Design

Fase ini adalah fase untuk merancang dan memperbaiki yang dapat digambarkan sebagai workshop. Selama workshop design, pengguna merespon working prototype yang ada dan

analisa, memperbaiki modul-modul yang dirancang menggunakan perangkat lunak berdasarkan respon pengguna.

c. Fase Implementasi

Analisis berkerjasama secara intens dengan pengguna selama workshop design untuk merancang aspek-aspek bisnis dan non-teknis dari perusahaan. Segera dengan aspek-aspek ini disetujui dan system dibangun dan di sharing, sub-sub system di ujicoba dan di perkenalkan kepada perusahaan.

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk memberikan gambaran yang jelas, sistematika dalam pembahasan laporan tugas akhir ini dibagi dalam lima bab yang terdiri dari garis besar pembahasan masing-masing bab yaitu sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penulisan, batasan masalah, metodologi penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Dalam bab ini berisi ulasan publikasi atau teori yang ada hubungannya dan mendukung dalam pembuatan tugas akhir.

BAB III : ANALISIS, PERANCANGAN SISTEM, DAN PENGUJIAN

Bab ini menjelaskan mengenai pendekatan serta pemecahan masalah maupun rancangan program yang digunakan dalam pembuatan tugas akhir ini.

BAB IV: IMPLEMENTASI, PENGUJIAN, DAN EVALUASI

Bab ini disajikan untuk penerapan hasil perancangan dan kebenaran *output* terhadap *input* yang diberikan.

BAB V : PENUTUP

Pada bab ini penulis akan mengungkapkan kesimpulan apa saja berdasarkan data hasil analisis yang diperoleh dari pengujian, serta saran yang dapat berguna bagi pengembangan aplikasi ini selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA :

Berisi daftar pustaka atau referensi – referensi baik berupa media cetak maupun media elektronik yang dapat dijadikan acuan dalam penelitian laporan kerja praktek.