

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Dewasa ini persaingan semakin ketat dan berkembang sejalan dengan kemajuan ilmu pengetahuan, teknologi serta dunia informasi. Ketiga hal tersebut telah banyak mempengaruhi kehidupan masyarakat dunia internasional pada umumnya. Hampir setiap kegiatan dan aktifitas kehidupan tidak terlepas dari peralatan canggih, mutakhir dan serba modern contohnya yang sangat sensitif yaitu Aplikasi. Dalam dunia bisnis perlunya komputer nampaknya tidak dapat dihindarkan lagi, Sebut saja dalam bidang perdagangan dan perbankan dimana sistem informasi dan pengolahan data yang cepat dan efisien harus segera diwujudkan. Hal ini tentunya untuk meningkatkan pelayanan kepada para pelanggan.

Aplikasi merupakan suatu *software* pendukung komputer yang canggih tepat waktu dan tepat guna dalam membantu proses pelayanan transaksi membuat laporan serta untuk mempermudah dan mempercepat proses kerja. Sebagaimana penulis ketahui bahwa masih ada perusahaan –perusahaan kecil yang masih menggunakan sistem manual dalam pencatatan transaksi penjualan dan transaksi lainnya, seiring berjalannya waktu dan banyaknya hambatan yang ditemui dibagian administrasi penjualan dalam menerangkan item serta kode-kode barang yang akan dijual atau beli dalam jumlah besar sehingga apabila informasi yang dibutuhkan mengenai nama barang dan harganya masih memerlukan waktu yang relatif cukup lama untuk

mendapatkannya, karena hal itu penulis membuat aplikasi yang digunakan untuk mempermudah dan mendukung kegiatan jual-beli serta informasi yaitu :

**“Anallsis dan Perancangan sistem aplikasi penjualan PT.THORIQ CELL grup Yogyakarta berbasis Desktop menggunakan aplikasi java netbeans”**

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan diatas, maka dapat dapat dipermasalahkan adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara mendapatkan dan menyampaikan informasi jual beli kepada karyawan pengguna *software* secara tepat dan cepat?
2. Bagaimana membangun aplikasi desktop berdasarkan data-data yang didapat sehingga memberikan informasi dengan tepat mengenai transaksi?

### **1.3 Batasan Masalah**

Setelah mengetahui begitu pentingnya penambahan metode baru ini, maka diperlukan batasan-batasan masalah untuk menjaga agar tidak terjadi pelebaran masalah. Pada sub bab ini akan dijelaskan tentang batasan masalah agar pembahasan skripsi ini benar benar terarah. Batasan masalah tersebut meliputi:

Aplikasi ini dirancang pada desktop komputer baik PC atau laptop yang menggunakan operasi sistem *Windows 7, Windows 8, Windows 10*.

Aplikasi ini dirancang tidak hanya untuk menampilkan data transaksi penjualan tetapi juga untuk mempermudah proses kerja karyawan dalam menjalankan transaksi sehari-hari dengan kuota barang yang cukup besar.

Sasaran pengguna aplikasi ini adalah admin dan karyawan PT Thoriq Cell Grup Yogyakarta. *Software* yang akan digunakan untuk membuat aplikasi ini adalah

1. *Netbeans*
2. *Xampp*
3. *Adobe photoshop*

#### **1.4 Maksud dan Tujuan**

Adapun maksud dan tujuan penulis adalah:

- a. Analisis dan Perancangan ini dibuat sebagai syarat kelengkapan akademik memperoleh gelar Sarjana SI di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta
- b. Menciptakan sebuah aplikasi yang dapat dipergunakan sebagai sarana informasi dan penunjang kerja.
- c. Menjadikan analisis dan perancangan ini sebagai lingkungan pembelajaran, sehingga menjadi referensi pengembang untuk membuat aplikasi yang berbasis lebih efektif.
- d. Mengembangkan pola keilmuan dan wawasan yang sesuai dengan bidang teknologi informatika.

### 1.5 Manfaat Penulisan

Untuk memperoleh data yang dapat menunjang aplikasi ini , maka diperlukan data teoritis dan data lapangan untuk mendapatkan data dan informasi yang berhubungan dengan aplikasi ini. Adapun penulis melakukan beberapa penelitian yang dilakukan dengan:

1. Studi Pustaka(Literatur)

Yaitu metode pencarian data buku, *browsing* internet dan *literature* lainnya yang berkaitan dengan teori dasar aplikasi yang sedang dibuat dan dokumen yang berkaitan dengan data yang diperlukan untuk penelitian maupun perancangan aplikasi.

2. Metode Interview

Yaitu mengadakan Tanya jawab secara langsung dengan pihak-pihak terkait dengan permasalahan dari objek penelitian untuk mendapatkan informasi.

### 1.6 Sistematika Penulisan

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini membahas tentang latar belakang, masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

#### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini berisikan tentang semua teori atau kajian pustaka mengenai *Eclipse* yang akan digunakan sebagai landasan dalam merancang dan membuat aplikasi. Serta membahas tentang pengertian Android, sejarah Android dan versi Android. Dalam bab ini juga akan dijelaskan mengenai hal-hal yang berhubungan dan mendukung dalam perancangan serta pembuatan skripsi

### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini membahas tentang gambaran umum perancangan sistem analisis kebutuhan yang diusulkan analisis dan kelayakan sistem yang diusulkan serta rancangan antar muka yang digunakan sebagai media komunikasi antara system dan pengguna.

### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN SISTEM**

Bab ini menjelaskan tentang implementasi hasil serta pembahasan dari sebuah aplikasi yang telah dibuat dan sebagai gambaran bagaimana cara mengoprasikanya meliputi uji coba program dan uji coba sistem serta pembahasan masalah-masalah yang dialami dalam implementasi sistem.

## **BAB V PENUTUP**

Pada bab ini penulis membahas tentang kesimpulan dari proses pengembangan sistem dan perumusan masalah yang disampaikan, serta saran yang untuk perbaikan sistem yang dihasilkan untuk pengembangan dimasa yang akan datang

## **DAFTAR PUSTAKA**

Bab ini berisi tentang daftar pustaka, referensi dan literature-literatur yang digunakan dan yang mendukung dalam penyelesaian laporan skripsi.

