

BAB I

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Dalam era globalisasi saat ini, informasi berperan penting pada semua aspek kehidupan terutama bagi mereka yang menekuni dunia bisnis. Kemajuan teknologi khususnya komputer, menjadikan mereka yang bergerak di bidang bisnis perlu mencermati peluang yang mereka miliki karena komputer merupakan penunjang utama bagi sistem informasi di era modern ini. Komputer sebagai pengolah data membantu manusia untuk dapat menghasilkan informasi yang dibutuhkan dengan cepat, tepat dan akurat, untuk itu pada kesempatan kali ini kami akan melakukan reset pada sebuah Toko Bangka Jaya Komputer yang beralamat di JL. Muhidin No. 39 Sungailiat Bangka.

Toko Bangka Jaya Komputer merupakan Toko yang bergerak dibidang penjualan komputer. Toko ini beralamatkan JL. Muhidin No. 39 Sungailiat, Bangka, telah berdiri sejak tahun 2002 sampai sekarang. Toko Bangka Jaya Komputer mempunyai karyawan. Toko Bangka Jaya Komputer mengalami kendala dalam pencatatan transaksi penjualan, karena dilakukan secara manual hingga sering terjadi kesalahan. Kebanyakan, banyak masalah terjadi karena kelalaian staff yang ada, karena staff merangkap dua pekerjaan sekaligus (double job).

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, maka penulis mengambil judul **“Rancangan Sistem Informasi Penjualan Tunai Pada Toko Bangka Jaya Komputer Dengan Metologi Berorientasi Objek”** Untuk Laporan Kuliah Kerja Peraktek (KKP) ini.

2. Masalah

Untuk melakukan pelayanan penjualan barang terhadap pelanggannya, Toko Bangka Jaya Komputer tidak menggunakan komputer masih dilakukan secara manual, setiap terjadi transaksi dengan pelanggannya, Toko Bangka Jaya Komputer mencatat dan menyimpan semua datanya ke dalam pembukuan.

3. Tujuan Penulisan

Tujuan dari Kuliah Kerja Prakte ini agar Toko Bangka Jaya Komputer dapat melakukan proses pendataan data pembeli dan data barang agar lebih mudah disimpan dan lebih cepat dalam melakukan pencarian ulang, serta Toko Bangka Jaya Komputer dapat melakukan transaksi secara komputerisasi, agar data mudah disimpan lebih rapi dan lebih mudah untuk di cek kembali setelah melakukan proses transaksi penjualan dan pembayaran.

Selain itu, tujuan dari Kuliah Kerja Praktek ini memberikan pengalaman bagi Mahasiswa/i untuk menerapkan dan memperluas wawasan teori dan pengetahuan yang telah diterima selama dalam bangku kuliah pada kegiatan yang nyata, sehingga nantinya dapat memudahkan Mahasiswa/i dalam beradaptasi dengan lingkungan kerja setelah menyelesaikan pendidikan dan menjadi tenaga ahli profesional yang sesuai dengan bidangnya.

Tujuan penulisan adalah memberikan kesempatan kepada Mahasiswa/i untuk mendapatkan perbandingan antara ilmu yang diperoleh dalam perkuliahan dengan dunia kerja. Dan dapat dijadikan sebagai gambaran untuk memasuki lapangan kerja yang sesungguhnya, yang merupakan wadah pengabdian kepada masyarakat. Sehingga diharapkan dapat memahami dan mampu mengatasi tugas-tugas pekerjaan yang diembannya, serta mempunyai wawasan berpikir yang luas.

4. Batasan Permasalahan

Dalam memusatkan masalah yang ada dan tidak menyimpang dari pokok pembahasan, batasan masalah hanya akan membahas proses penjualan tunai, mulai dari pelanggan membeli barang sampai pembuatan laporan mengenai transaksi penjualan. Dimana sistem komputer sangat diperlukan agar aktifitas dapat dilakukan lebih efektif dan efisien.

5. Metode Penulisan

Dalam rangka penyusunan Kuliah Kerja Praktek ini dilakukan penelitian sebagai berikut :

a. Observasi

Meninjau dan mengunjungi langsung ke Toko Bangka Jaya Komputer untuk mengetahui secara keseluruhan tentang masalah yang akan dibahas.

b. Wawancara

Melakukan wawancara langsung kepada pihak-pihak yang berkepentingan untuk mengumpulkan data-data yang dibutuhkan.

c. Studi Literatur

Mengumpulkan dan melengkapi data-data yang diperlukan melalui buku-buku di perpustakaan.

d. Rancangan Sistem

Dalam penyusunan laporan kuliah kerja praktek ini, rancangan sistem menggunakan metode berorientasi objek dengan menyertakan beberapa tools/diagram yang biasa disebut dengan diagram UML (Unified Modelling Language), adapun beberapa diagram yang digunakan dalam penyusunan laporan kuliah kerja praktek ini diantaranya :

- 1) Activity Diagram, digunakan untuk menjelaskan proses bisnis pada sistem berjalan.
- 2) Use Case Diagram, digunakan untuk membuat sistem yang terkompartisasi.
- 3) Sequence Diagram, digunakan untuk deskripsi tentang system yang ada pada sebuah/beberapa use case pada use case diagram, yang menggambarkan hubungan antara actor dan use case.

Selain itu, dalam penyusunan tugas akhir ini, penulis menggunakan rancangan layar untuk membuat rancangan sistem komputer.

e. Rancangan Basis Data

Dalam rancangan basis data, pada laporan kuliah kerja praktek ini menggunakan konsep Entity Relationship Diagram (ERD), dengan urutan :

- 1) Merancang ERD

- 2) Proses Transformasi dari ERD ke LRS
- 3) Merancang LRS
- 4) Membuat Tabel
- 5) Membuat Spesifikasi Basis Data

6. Sistematika Penulisan

BAB I : PENDAHULUAN

Dalam bab ini penulis menjelaskan mengenai latar belakang, masalah, tujuan penulisan, batasan permasalahan, metode penelitian dan sistematika penulisan laporan KKP.

BAB II : ORGANISASI

Dalam bab ini diterangkan secara singkat mengenai sejarah dari organisasi yang bersangkutan. Struktur organisasi serta tugas dan wewenang organisasi, unit kegiatan tempat riset

BAB III : INFRASTRUKTUR

Dalam bab ini membahas mengenai infrastruktur dan konfigurasi hardware dan software yang akan digunakan pada toko Bangka Jaya Komputer

BAB IV : STUDI KASUS

Dalam bab ini membahas tentang rancangan basis data, spesifikasi basis data dan rancangan layar

BAB V : PENUTUP

Dalam bab ini menjelaskan mengenai kesimpulan tentang apa yang telah dilakukan selama KKP pada Toko Bangka Jaya Komputer serta memberikan saran-saran terhadap sistem untuk meningkatkan usaha.