

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Sekarang ini begitu banyak pelaku ekonomi yang menjalankan kegiatan usaha dari berbagai bidang, salah satunya usaha ekonomi dibidang perdagangan, yang termasuk salah satu kegiatan ekonomi yang paling banyak dilakukan oleh masyarakat saat ini [1]. Ramayana Departemen Store merupakan toko swalayan yang tersebar luas seluruh Indonesia termasuk di Pangkalpinang Bangka Belitung salah satu usaha ekonomi yang bergerak dibidang perdagangan, yang menjual berbagai macam kebutuhan fashion pria,wanita,anak-anak,sepatu,tas maupun kebutuhan rumah tangga. Penting bagi perusahaan untuk mencatat pendapat yang diperoleh oleh perusahaan, perusahaan dagang maupun perusahaan dibidang jasa mengharuskan proses pencatatan tersebut harus tersimpan dan dikelola dengan baik. Penerapan teknologi dapat mempermudah proses bisnis dan meningkatkan profit bagi perusahaan. Perusahaan dapat mengembangkan teknologi terkomputer dalam menghasilkan laporan yang lebih cepat untuk mendukung keputusan manejerial dalam mengambil keputusan[2]. Oleh karna itu diperlukannya sebuah aplikasi untuk mempermudah manager bisnis dalam menganalisa pendapatan penjualannya dan keuntungan yang didapatkan dengan membandingkan penjualan tahun sebelumnya dengan penjualan tahun sekarang.

Dalam penelitian terdapat beberapa penelitian terdahulu yang penulis jadikan referensi di antaranya penelitian mengenai “Sistem Pendapatan Atas Penjualan Kamar Dan Restoran Pada Hotel Sutan Raja Manado [1], penelitian mengenai “Perancangan Aplikasi Pendataan Pejualan Barang Pada Toko Nabila” [2], penelitian mengenai “Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Cv.Simarfian Jaya Abadi” [3], penelitian mengenai “Analisa Dan Perancangan Aplikasi Penjualan Sparepart Komputer Di Toko Via Komputer Pangkalpinang Berbasis Android” [4], penelitian mengenai “Perancangan Sistem Informasi Penjualan Pada Toko Online Southeast Tiger” [5].

Dari permasalahan diatas penulis tertarik untuk membuat laporan kerja kuliah praktek dengan judul “Analisa Dan Perancangan Pendapatan Penjualan Berbasis Android Di Ramayana Pangkalpinang”. Diharapkan aplikasi yang dibuat oleh penulis ini dapat membantu manager bisnis untuk menganalisa pendapatan penjualan pertahunnya.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan dari uraian latar belakang yang ada diatas, maka dapat disimpulkan rumusan masalahnya adalah bagaimana menganalisa pendapatan penjualan pertahunnya?.

### **1.3 Tujuan Dan Manfaat Penelitian**

#### **1.3.1 Tujuan Umum**

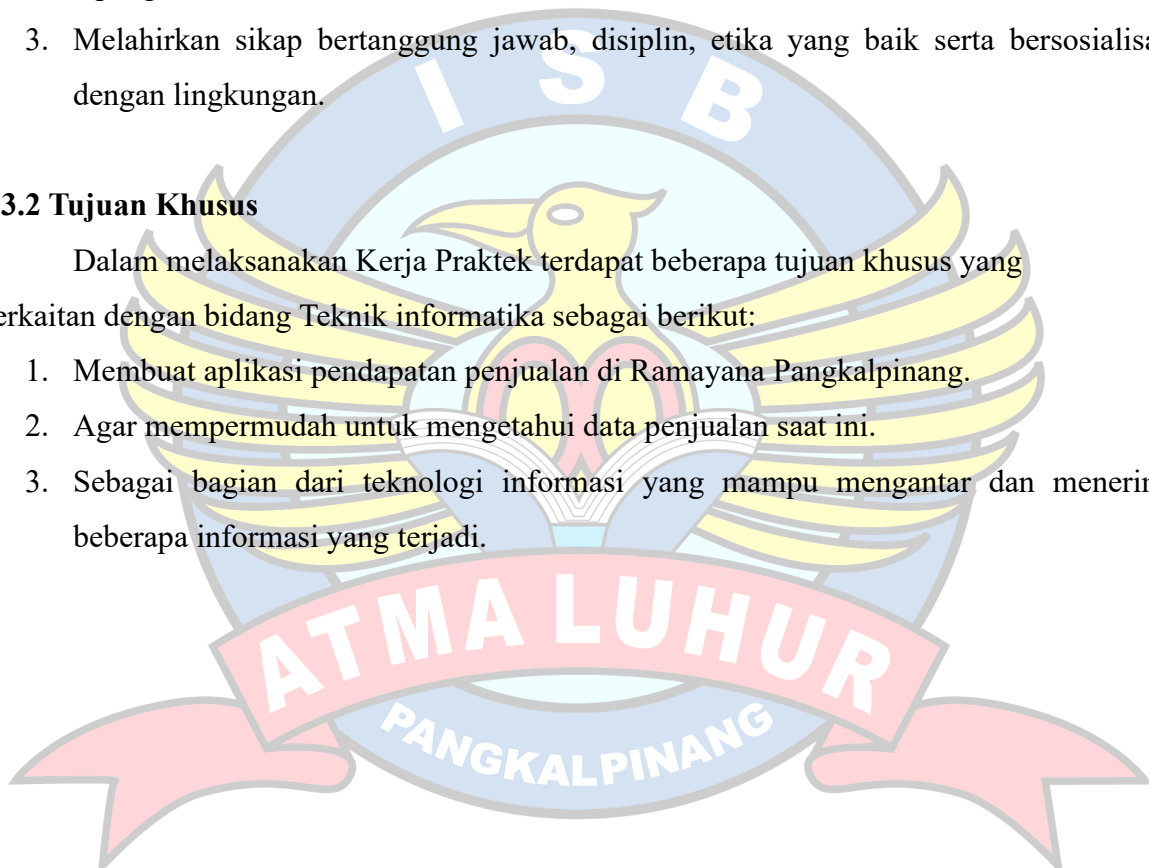
Memenuhi syarat kelulusan dalam melaksanakan Kerja Praktek terdapat beberapa tujuan umum dari terlaksananya Kerja Praktek adalah sebagai berikut:

1. Menambah wawasan dan memperluas pengetahuan serta melatih keterampilan.
2. Dapat mengaplikasikan teori yang diperoleh di kuliah dengan kenyataan yang ada di lapangan.
3. Melahirkan sikap bertanggung jawab, disiplin, etika yang baik serta bersosialisasi dengan lingkungan.

#### **1.3.2 Tujuan Khusus**

Dalam melaksanakan Kerja Praktek terdapat beberapa tujuan khusus yang berkaitan dengan bidang Teknik informatika sebagai berikut:

1. Membuat aplikasi pendapatan penjualan di Ramayana Pangkalpinang.
2. Agar mempermudah untuk mengetahui data penjualan saat ini.
3. Sebagai bagian dari teknologi informasi yang mampu mengantar dan menerima beberapa informasi yang terjadi.



### **1.3.3 Manfaat Untuk Mahasiswa**

Manfaat bagi mahasiswa sebagai proses kegiatan kerja praktek adalah sebagai berikut:

1. Menambah wawasan tiap mahasiswa mengenai dunia industri.
2. Menambah dan meningkatkan keterampilan serta keahlian dibidang kerja.
3. Mahasiswa dapat mempelajari dan mengenal tentang permasalahan di dunia pekerjaan dan menyelesaikan masalah tersebut berdasarkan pengalaman yang didapat saat waktu perkuliahan.

### **1.3.4 Manfaat Untuk Instansi**

Manfaat untuk instansi setelah mengikuti proses kegiatan kerja praktek ini adalah sebagai berikut:

1. Agar mempermudah manager bisnis melakukan analisa pendapatan penjualan pertahunnya.
2. Dapat mengetahui keuntungan yang didapatkan oleh instansi.
3. Meningkatkan teknologi informasi yang ada di instansi tersebut

### **1.3.5 Manfaat Untuk ISB Atma Luhur**

Manfaat untuk ISB Atma Luhur dalam kerja praktek ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk menyelaraskan perkembangan dengan dunia profesi pekerjaan di bidang informatika.
2. Program Studi Teknik Informatika ISB Atma Luhur memiliki data mengenai perusahaan yang mempunyai hubungan langsung dengan pekerjaan Teknik Informatika.

### **1.4 Batasan Masalah**

Batas-batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Aplikasi ini hanya berbasis android
2. Aplikasi ini hanya sebatas perancangan
3. Aplikasi ini hanya dapat diakses oleh manager dan staff
4. Aplikasi ini hanya menampilkan pendapatan perbulannya

### **1.5 Metodologi Penelitian**

Dalam melakukan penelitian ini teknik pengumpulan data penting dilakukan karena dalam melakukan pengumpulan data akan menghasilkan data yang benar dan tepat.

### 1.5.1 Model Pengembangan Sistem

Model pengembangan perangkat lunak yang digunakan adalah model *Waterfall*. Model *Waterfall* adalah model yang menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisa, desain, pengodean, pengujian, dan tahap pendukung.

### 1.5.2 Metode Pengembangan Sistem

OOAD adalah metode Analisa yang memeriksa *requirements* dari sudut pandang kelas-kelas dan objek yang ditemui dalam ruang lingkup permasalahan yang mengarahkan arsitektur *software* yang didasarkan pada manipulasi objek-objek sistem atau subsistem. OOAD merupakan cara baru dalam memikirkan suatu masalah dengan menggunakan model yang dibuat menurut konsep sekitar dunia nyata. Dasar pembuatan adalah objek yang merupakan kombinasi antara struktur data dan perilaku dalam satu entitas.

### 1.5.3 Tools Pengembangan Sistem

Adapun *tools* yang digunakan dalam penelitian ini adalah UML (*Unified Modelling Language*) yang terdiri dari empat diagram yaitu:

1. *Usecase Diagram*

*Usecase diagram* berfungsi untuk menggambarkan kebutuhan pengguna pendapatan penjualan terhadap aplikasi yang dirancang.

2. *Activity Diagram*

*Activity diagram* berfungsi untuk menggambarkan proses aktivitas yang berjalan di Ramayana dan proses pada sistem pembuatan aplikasi.

3. *Class Diagram*

*Class diagram* berfungsi untuk menggambarkan struktur sistem dalam perancangan pembuatan aplikasi.

4. *Sequence Diagram*

*Sequence diagram* berfungsi untuk menggambarkan interaksi antara objek-objek dalam sistem aplikasi secara terperinci.

## 1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan kuliah praktek ini bertujuan untuk dapat memahami lebih jelas mengenai hal-hal dan proses pembuatan dalam laporan ini. Adapun sistematika penulisan laporan ini terdiri dari lima bab, yaitu:

## **BAB I            PENDAHULUAN**

Bab ini berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, manfaat dan tujuan yang didapat dalam pembuatan aplikasi ini, metode penelitian yang digunakan , serta sistematika penulisan.

## **BAB II            LANDASAN TEORI**

Bab ini menjelaskan mengenai definisi dan teori teori dasar yang berkaitan dengan pembuatan rancangan aplikasi mulai dari yang bersifat umum sampai dengan teori yang membahas tentang perancangan aplikasi pendapatan penjualan.

## **BAB III            ORGANISASI**

Bab ini berisi tentang penjelasan mengenai profil instansi, visi dan misi, sejarah, struktur organisasi, dan penjelasan mengenai unit atau bagian dari instansi yang menjadi tempat pelaksanaan kuliah praktek.

## **BAB IV            PEMBAHASAN**

Bab ini berisi tentang pembahasan mengenai perancangan aplikasi pendapatan penjualan.

## **BAB V            PENUTUP**

Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang didapat dari pembahasan sebelumnya.

