

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Look Design merupakan suatu perusahaan yang bergerak di bidang percetakan. Kegiatan yang dilakukan oleh Look Design antara lain adalah menerima *order*, mengerjakan *order* yang telah diterima, mencatat pengeluaran dan pemasukan keuangan perusahaan.

Hampir semua proses yang ada di Look Design dilakukan secara manual (tidak terkomputerisasi). Kegiatan yang menggunakan komputer sebagai alat bantu antara lain adalah proses perancangan dan setting barang- barang yang akan dikerjakan (dicetak), dan pembukuan keuangan perusahaan dengan menggunakan Microsoft Excel.

Proses kerja yang sebagian besar masih dilakukan secara manual sering menimbulkan masalah. Masalah tersebut antara lain adalah adanya manipulasi faktur yang dilakukan oleh pegawai yang bertugas menerima *order*. Manipulasi yang dilakukan adalah membedakan rincian order yang ditulis di faktur untuk pelanggan dan di faktur untuk perusahaan. Masalah lain yang ditemukan adalah ketika pelanggan lama ingin melakukan *order* yang sama dengan yang pernah dilakukannya, sulit menemukan data order yang pernah dilakukan pelanggan tersebut. Ketidakjelasan penggunaan barang- barang yang ada di gudang juga menjadi masalah yang ada di Look Design.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka, pada proyek akhir ini telah dibuat suatu perangkat lunak yang diharapkan dapat mengatasi masalah yang ada di Look Design.

## 1.2.Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, secara garis besar masalah yang ada adalah:

- Sering terjadi masalah ketika melakukan pencarian kembali rincian order yang pernah dilakukan oleh pelanggan Look Design seperti data *client*, spesifikasi *order*, dan harga. Masalah tersebut dapat berupa:
  - tidak tercantumnya data pelanggan atau *order*-nya karena lupa memindahkan data *client* dan *order*-nya dari faktur ke dalam buku order.
  - proses pencarian yang relatif sulit dan lama karena data pelanggan dan ordernya ada di dalam buku.
- Ditemukan kasus faktur yang berbeda untuk *order* yang sama.
- Tidak jelasnya pemakaian bahan- bahan yang tersimpan dalam gudang.
- Adanya permintaan dari Look Design untuk membuat perangkat lunak yang dapat menangani proses pembukuan keuangan.

## 1.3.Tujuan

Berdasarkan masalah yang telah dirumuskan di atas, maka secara garis besar, tujuan proyek ini adalah:

- Membuat perangkat lunak yang dapat digunakan bagian resepsionis untuk mencatat semua data *client* beserta *order* yang diterima, sehingga tidak ada data *client* dan *order* yang tidak tercatat dalam basisdata. Selain itu, perangkat lunak ini juga mampu membantu pihak Look Design untuk mengedit data order (menghapus data, mengubah data, menambah data) sesuai dengan peraturan yang ada di Look Design.
  - Membuat perangkat lunak yang dapat mencetak dokumen-dokumen yang dibutuhkan dalam proses bisnis. Dokumen tersebut berupa faktur *order* dan laporan keuangan. Hal ini diharapkan dapat mengatasi masalah faktur yang berbeda untuk satu *order*.
-

- Membuat perangkat lunak yang mampu menangani data pergudangan yaitu yang berhubungan dengan jenis barang/bahan beserta jumlahnya. Data barang/bahan dapat ditambahi (membuat data baru), diedit, dan dihapus. Data kuantitas barang/bahan tersebut dapat dikurangi/ditambahi setiap ada pemakaian/penambahan bahan yang menyebabkan berubahnya jumlah barang/bahan di gudang sehingga data kuantitas ini tetap terupdate.
- Membuat perangkat lunak yang mampu membantu pencatatan semua transaksi dan pelaporan keuangan di Look Design dengan akurat. Pencatatan dilakukan dengan mengikuti siklus akuntansi yang baku, dimulai dari jurnal harian sampai dengan neraca dan laporan laba rugi.

#### **1.4.Batasan Masalah**

Batasan masalah yang dimiliki oleh Proyek Akhir ini adalah:

- Perangkat lunak ini digunakan di beberapa komputer yang terhubung dalam suatu jaringan.
- Perangkat lunak ini tidak menangani pengambilan keputusan yang merupakan kebijakan pihak Look Design.
- Perangkat lunak ini tidak menangani pesanan yang bermasalah yaitu pesanan yang sudah selesai tetapi belum dibayar atau belum diambil oleh pemesan, selain dengan memberi tanda “bermasalah” pada basisdata Look Design.
- Perangkat lunak ini hanya menangani masalah dimana Look Design sebagai pihak yang memberikan layanan jasa percetakan, dan tidak menangani masalah dimana Look Design sebagai pihak konsumen dari supliernya.

#### **1.5.Metodologi**

- Study literatur, yaitu mengumpulkan referensi yang berkaitan dengan proses perancangan dan implementasi.
  - Survey langsung di lapangan untuk memperoleh data yang dibutuhkan.
-

- Observasi melalui pembimbing atau orang yang berkompeten dalam bidang yang berhubungan dengan proyek akhir ini.
- Perancangan perangkat lunak dengan metode *objek oriented* dengan menggunakan notasi UML (*Unified Modeling Language*).
- Aplikasi perangkat lunak ini dikembangkan dengan menggunakan Borland Delphi 7 dan basisdata MySQL.

## 1.6.Sistematika Penulisan

### **BAB I    Pendahuluan**

Berisi latar belakang, permasalahan, tujuan, batasan, dan metodologi penyelesaian untuk mempermudah pembahasan dalam bab- bab selanjutnya.

### **BAB II   Landasan Teori**

Membahas tentang teori dasar dan metode *object oriented*.

### **BAB III  Analisa dan Perancangan Sistem**

Membahas tentang analisa dan perancangan menggunakan metode *object oriented* yang menggunakan notasi UML.

### **BAB IV  Implementasi dan Pengujian Sistem**

Merupakan tahap implementasi dan pengujian hasil aplikasi.

### **BAB V    Penutup**

Berisi kesimpulan dan saran.

---