

BAB 1

PENDAHULUAN

Pada bab 1 ini menerangkan tentang bagaimana proses kerja yang ada diperusahaan tersebut dan rumusan permasalahan apa yang terjadi diperusahaan tersebut dan solusi untuk memperbaiki rumusan tersebut akan dipaparkan pada bab ini.

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada saat ini berkembang dengan cepat seiring dengan perangkat ini secara cepat dan akurat telah mendominasi kehidupan manusia dengan segala macam fasilitas yang ditawarkan salah satunya program komputer sangat membumih ialah yang bergerak dibidang teknik informatika (IT) sangatlah bermanfaat bagi semua instansi terutama internet yang saat ini sangat dibutuhkan sekali baik berbasis local area ataupun interlocal perangkat ini merupakan penghubung antar komputer dengan komputer lain. Dengan adanya aplikasi yang berbasis visual basic yang digunakan untuk melakukan perancangan aplikasi.

Diera globalisasi ini kebutuhan akan informasi cepat, tepat dan akurat sangat penting bagi perusahaan mengembangkan usahanya dengan melakukan banyak perubahan memanfaatkan teknologi yang ada saat ini seperti komputer sebagai pengganti tenaga kerja manusia dimana komputer menunjang perusahaan dalam mengambil keputusan yang didukung oleh komponen penting dari teknologi informasi yaitu *database* (basis data) *database* merupakan sarana yang berfungsi sebagai tempat penyimpanan data yang disamping itu juga dapat mengatur sistem penambahan data baru mengubah dan menghapus data serta hubungan antar data-data yang disimpan sehingga ketika dibutuhkan maka perusahaan akan dengan mudah menggunakan data yang telah terstruktur dengan baik.

Salah satu perusahaan yang menjual aksesoris alat komputer dan seperangkat unit komputer yang sudah dirakit untuk dijual ke pembeli serta mendistribusikan aksesoris komputer ini ke perusahaan-perusahaan kecil, perusahaan tersebut kesulitan dalam mengelola data-data barang yang ada ataupun tidak ada perusahaan tersebut kesulitan dalam mengelola barang yang sudah dijual ke pembeli ataupun barang yang sudah habis terjual lupa dengan barang tersebut telah habis terjual. Aplikasi yang sudah ada saat ini diperusahaan tersebut belum bisa bekerja sebagaimana mestinya berdasarkan permasalahan diatas maka oleh sebab itu tiba saatnya akan membantu permasalahan ini dengan keinginan pihak perusahaan tersebut sebagaimana yang telah dijelaskan dengan keluhan ini maka akan mengambil topik yang berjudul “Aplikasi Pengadaan Barang Komputer Berbasis *Client Server* Menggunakan Metode *Unified Modeling Language* (UML)”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan observasi yang telah didapat apa saja yang telah dipahami maka oleh sebab itu menyebutkan apasaja masalahnya :

1. Bagaimana aplikasi yang sekarang ini bisa bekerja dengan sesuai keinginan perusahaan tersebut yang telah digambarkan oleh pihak perusahaan;
2. Bagaimana agar aplikasi bisa menampilkan data dalam bentuk review dari yang tadinya berbasis kertas kecil;
3. Bagaimana agar aplikasi yang akan dibangun ini bisa login dalam 2 (dua) akses yaitu admin dan user.

1.3 Tujuan Tugas Akhir

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah disampaikan diatas maka dari itu adapun tujuan pembuatan aplikasi ini sebagai berikut :

1. Membangun sebuah aplikasi yang telah digambarkan oleh pihak perusahaan tersebut sebagaimana yang diinginkan oleh pihak perusahaan tersebut;
2. Akan menyediakan didalam aplikasi tersebut *review* data hasil input;
3. Menyediakan layanan hak dua (2) akses login user dan admin.

1.4 Lingkup Tugas Akhir

Adapun yang menjadi ruang lingkup masalah tersebut adalah sebagai berikut :

1. Penelitian berfokus pada pemanfaatan aplikasi penjualan komputer dalam tata pengadaan barang dan pelayanan perusahaan.
2. Pengembangan aplikasi ini mudah-mudahan kedepannya bisa diakses melalui brbasis android oleh pihak pemilik perusahaan bisa mengetahui barang yang ada diperusahaannya

1.5 Sistematika Penulisan Tugas Akhir

Sistem penulisan tugas akhir ini meliputi beberapa bab :

BAB 1 PENDAHULUAN

Bagian pada bab 1 ini berisi 3 (tiga) aspek yang harus dijelaskan sebagaimana maksud yang dijelaskan dibawah ini :

- Mengemukakan hal-hal yang menjadi latar belakang pemilihan topik penelitian termasuk mensignifikasikan pemilihan topik penelitian tersebut. Penelitian dapat diangkat dari gejala permasalahan praktis atau permasalahan yang teoritis;
- Hal-hal gejala yang secara umum menjadi latar belakang penelitian (hal-hal yang menarik minat penelitian untuk melakukan penelitian);
- Tujuan (*purposes*) penelitian yang dilakukan (*reserach purpose*) pada bagian ini juga disebutkan jenis studi misalnya fenomenologis studi historis, studi kasus, survei deskriptif dan sebagainya.

BAB 2 LANDASAN TEORI

Pada bab 2 ini menjelaskan tentang teori-teori pemecahan masalah yang berhubungan dan digunakan untuk mendukung dalam pembuatan tugas akhir ini.

BAB 3 ANALISIS

Pada bab 3 ini menjelaskan tentang tata cara metode perancangan aplikasi yang digunakan untuk mengolah sumber data yang dibutuhkan aplikasi dengan metode *unified modelling language (UML)* menggunakan 3 (tiga) bangunan dasar untuk mendeskripsikan sistem atau perangkat lunak yang akan dikembangkan 4 (empat) *things* dalam *unified modelling language (UML)* :

1. *Structural things*, bagian yang relatif statis dapat berupa elemen-elemen yang bersifat fisik maupun konseptual;
2. *Behavioral things*, bagian dinamis biasanya merupakan kata kerja dari model UML yang mencerminkan perilaku sepanjang ruang dan waktu;
3. *Grouping things*, bagian pengorganisasian dalam UML. Dalam penggambaran model UML yang rumit diperlukan penggambaran paket yang menyederhanakan model. Paket-paket ini kemudian dapat dikomposisi lebih lanjut paket berguna bagi pengelompokkan sesuatu misalnya model-model serta subsistem-sistem;
4. *An notational things*, merupakan bagian yang memperjelas model UML. Dapat berisi komentar yang menjelaskan fungsi serta ciri-ciri tiap elemen dalam model UML.

BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGELOMPOKAN SOFTWARE

Pada bab ini menjelaskan tentang tahap pemahaman terhadap *software* yang dapat dioperasikan mengenai implementasi perangkat lunak implementasi perangkat keras penggunaan *software* dan implementasi antarmuka

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini menjelaskan tentang berdasarkan analisis yang penulis lakukan melalui observasi dan wawancara kepada pihak perusahaan, maka penulis menemukan beberapa permasalahan pada aplikasi yang sedang berjalan dan dibagikan saran mengemukakan pengembangan aplikasi menjadi lebih bagus dari sebelumnya.

DAFTAR PUSTAKA

Pada bagian ini akan dipaparkan tentang sumber-sumber literatur yang digunakan dalam pembuatan tugas akhir ini.