

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Di zaman modern sekarang segala bidang pada aspek masyarakat semakin berkembang cepat khususnya teknologi, hal ini memerlukan pengembangan dari teori yang ada dan tertulis dimudahkan dalam bentuk aplikasi dalam persoalan dan praktik dalam kehidupan nyata. Komputer sekarang bukanlah barang *tersier* lagi bagi para pekerja, khususnya mereka yang bekerja di bidang komputer serta informatika. Setiap kegiatan yang mereka lakukan kini tak lepas dari perangkat yang satu ini, mulai dari persiapan awal baik itu *input* data, transaksi penjualan hingga pembuatan laporan, tak lepas dari yang namanya komputer. Dalam bidang ekonomi bisnis khususnya, komputer sekarang sudah menjadi mesin utama dimana digunakan untuk memberikan efisiensi, kerapian, ketepatan serta kecepatan dalam memecahkan permasalahan yang dihadapi, terlebih lagi untuk sebuah bidang usaha dimana arus data dan informasinya sangat membutuhkan tingkat ketepatan dan kecepatan yang tinggi. Fungsi Sumber Daya Manusia yang terlalu banyak bisa diminimalisir sehingga *budget* untuk biaya operasional karyawan dapat ditekan, dan dapat dialih fungsikan untuk kegiatan operasional lain demi menunjang perbaikan usaha yang sedang dilakukan.

Dalam penulisan tugas akhir ini penulis akan mencoba merancang sebuah program pengolahan data menjadi informasi dengan menggunakan sebuah bahasa pemrograman *Microsoft Visual Foxpro 9.0* pada *Funny Pets Shop*.

Funny Pets Shop merupakan sebuah tempat perawatan, penitipan serta penjualan hewan dan barang. Bisnis perawatan hewan dan sejenisnya memang tidak pernah mati. Bisnis ini memang semakin tumbuh subur seiring dengan perkembangan jumlah masyarakat yang sangat suka memelihara hewan peliharaan dan gaya hidup yang ingin serba mudah dan praktis. Sadar atau tidak, dengan pertumbuhan masyarakat pecinta hewan yang semakin banyak maka akan semakin banyak pula bisnis perawatan hewan dan sebagainya. Tidak hanya manusia tetapi hewan juga membutuhkan perawatan dan bermacam - macam perlengkapan untuk kebutuhan hewan itu sehari - hari. Sebab itulah yang nantinya akan dimanfaatkan oleh para pebisnis perawatan hewan seperti halnya *funny pets shop*, sehingga mereka dapat terus membuka usaha perawatan hewan.

Penyedia layanan toko hewan peliharaan di Mojokerto masih manual, artinya dari segi pencatatan dan pengolahannya masih menggunakan selebar kertas, akibat atau dampaknya adalah kurang efisiennya waktu karena membutuhkan proses yang lama untuk mencatat semua data, disamping itu pencatatan dan pengolahan data yang masih berupa lembaran kertas akan mudah terselip dan hilang, terkadang jika pegawai teledor dan tidak fokus maka sangat mungkin akan terjadi kesalahan perhitungan dalam pengolahannya, oleh karena itu penulis ingin mengembangkan sebuah aplikasi yang bertujuan untuk mengolah data secara terkomputerisasi, tujuannya adalah untuk meningkatkan efisiensi waktu agar bisa teratasi dengan cepat dan akurat serta mengurangi kesalahan dalam hal perhitungan. Aplikasi yang akan dibuat dan sebelum diimplementasikan benar - benar akan diuji kelayakan dengan melakukan serangkaian skenario antara lain : perhitungan otomatis dalam penjualan barang dan perhitungan otomatis dalam

penitipan hewan yang ada *dimenu* transaksi, dan untuk mengetahui berapa total pembayaran yang akan diperoleh, *user* cukup *menginputkan* data – data yang ada, maka penulis memilih judul, yaitu “PEMBUATAN APLIKASI PENJUALAN DAN PERAWATAN PADA FUNNY PETS SHOP DENGAN MENGGUNAKAN MICROSOFT VISUAL FOXPRO 9.0”

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, terdapat beberapa permasalahan yang akan diangkat dalam tugas akhir ini, antara lain :

- a. Bagaimana membuat aplikasi penjualan dan perawatan pada *funny pets shop* ?
- b. Bagaimana membuat sebuah media untuk mengetahui cara merawat hewan secara tepat melalui *funny pets shop* ?

1.3. Batasan Masalah

Agar aplikasi yang kami buat tidak menyimpang dari koridor-koridor yang telah di tetapkan, oleh karenanya kami membuat ruang lingkup untuk memberikan batasan-batasan aplikasi kerja yaitu :

1. Di fokuskan pada penitipan dan perawatan hewan, penjualan hewan, serta penjualan barang yang berhubungan langsung dengan hewan peliharaan.
2. Lebih mengkhususkan ruang lingkup seperti *input data customer*, *input data* hewan, *input data* barang, dan *input data* pegawai.
3. *Output* yang dihasilkan seperti Nota, Kartu Anggota, dan Sertifikat.

1.4. Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai pada pengerjaan tugas akhir ini adalah membuat sebuah aplikasi yang bisa dipergunakan untuk membantu proses penjualan dan perawatan serta perhitungan secara otomatis agar memperkecil tingkat kesalahan hitung dalam melakukan proses transaksi, serta mengimplementasikan ilmu yang didapat penulis selama masa perkuliahan kedalam program untuk kepentingan usaha rumahan.

1.5. Manfaat

Adapun manfaat yang ingin diperoleh dari pengerjaan tugas akhir ini antara lain adalah :

1. Adanya perhitungan Stok barang dan lama penitipan hewan secara otomatis, sehingga memudahkan penjual.
2. Bisa langsung mencetak data *member* dan sertifikat kepemilikan hewan pada saat itu juga.
3. Terdapat *report* penjualan hewan, *report* penjualan barang, *report* hewan terjual, *report* perawatan serta *report penitipan hewan*.

1.6. Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan tugas akhir, sistematika pembahasan diatur dan disusun dalam enam bab, dan tiap-tiap bab terdiri dari sub-sub bab. Untuk memberikan gambaran yang lebih jelas, maka diuraikan secara singkat mengenai materi dari bab-bab dalam penulisan tugas akhir ini sebagai berikut:

BAB I: PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan pembuatan tugas akhir ini.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini menjelaskan tentang teori-teori pemecahan masalah yang berhubungan dan digunakan untuk mendukung dalam pembuatan tugas akhir ini. Serta menjelaskan tentang bahasa pemograman yang digunakan dalam pembuatan sistem ini serta database yang digunakan dalam sistem ini.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menjelaskan tentang tata cara metodologi penelitian yang digunakan untuk mengolah sumber data yang dibutuhkan sistem antara lain: *Data Flow Diagram (DFD)*.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan tentang hasil dari program yang telah dibuat meliputi lingkungan implementasi, dan implementasi antarmuka, serta menjelaskan tentang pembahasan pelaksanaan uji coba dan evaluasi dari pelaksanaan uji coba dari program yang dibuat

BAB V : PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran dari penulis untuk pengembangan sistem.