

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan Internet saat ini sudah sangat pesat. Hampir semua bidang kehidupan manusia telah dipengaruhi oleh internet. Internet adalah suatu media informasi komputer global yang dapat dikatakan sebagai teknologi tercanggih saat ini. Dengan teknologi internet kita dapat melakukan semua aktivitas yang sulit dilakukan secara biasa mulai dari menonton, membaca berita, *chatting*, berbelanja, mencari jodoh, dan masih banyak lagi. Kita ambil contoh dalam bidang jurnalistik. Setiap hari kita membaca surat kabar. Kalau dahulu, kita harus membeli koran untuk membacanya, kini kita bisa memperoleh berita-berita yang kita cari melalui internet di rumah atau di kantor. Berita-berita tersebut diperbaharui hampir setiap menit. Kejadian yang sedang terjadi di luar Indonesia dapat diketahui oleh masyarakat Indonesia dalam hitungan detik [5].

Dari sekian banyak layanan dan teknologi yang disediakan di internet, layanan berbasis *web* menjadi layanan yang paling banyak digunakan oleh berbagai lapisan masyarakat. Berbagai layanan berbasis *web* telah menjadi kebutuhan bagi sebagian masyarakat salah satu contoh layanan berbasis *web* adalah *e-mail*. Berapa banyak di antara kita yang setiap hari mengandalkan *e-mail* berbasis *web* seperti Yahoo.com, atau yang lainnya untuk kepentingan pekerjaan dan berkomunikasi dengan teman? Berapa banyak di antara kita menghabiskan waktu untuk mencari dan membaca berita dari detik.com atau kompas.com? semua itu adalah layanan berbasis *web* yang disediakan teknologi internet.

Lalu, mengapa layanan dibuat berbasis *web*? Sebenarnya tidak harus berbasis *web*. Kita bisa saja membuat layanan berbasis sms misalnya, atau berbasis teks biasa, karena layanan berbasis *web* lebih banyak kelebihan dibandingkan teknologi berbasis non-*web*. Dengan teknologi berbasis *web*, misalnya kita dapat menampilkan gambar atau video yang menarik, sehingga

informasi yang kita berikan menjadi lebih informatif. Jika dibandingkan dengan layanan berbasis sms, maka layanan berbasis *web* lebih banyak memberikan keuntungan dari layanan berbasis sms. Selain itu, layanan berbasis *web* sudah dikenal oleh masyarakat. Mereka dapat mengakses internet di kantor, rumah, atau warnet-warnet yang tersebar di berbagai daerah.

Secara umum, PT. Citrosoft Infotama Kreasindo adalah perusahaan yang bergerak di bidang IT. PT. Citrosoft Infotama Kreasindo mengembangkan suatu aplikasi *Point of Sale* bernama CIPOS yang masih bersifat *offline* antara gudang pusat dengan gudang penjualan (*outlet*). Karena keterbatasan sistem yang masih bersifat *offline*, maka setiap akhir bulan transaksi-transaksi yang terjadi di *outlet* dari Cipos harus disimpan terdahulu dalam sebuah disket, kemudian disket itu akan dikirim ke gudang pusat guna untuk melakukan pemeriksaan dan pencocokan transaksi dan stok barang lebih lanjut.

Dilatar belakangi oleh sifat sistem yang masih bersifat *offline*, maka dikembangkanlah sebuah prototipe POS yang berbasis *web*, dimana yang diharapkan dapat meningkatkan efisiensi dan efektifitas kerja karena dengan adanya transaksi yang bersifat *online/real time transaction*.

1.2 Perumusan Masalah

PT. Citrosoft Infotama Kreasindo belum memiliki sistem layanan transaksi berbasis *web* yang baik dan terorganisir. Sistem CIPOS yang dimiliki PT. Citrosoft Infotama Kreasindo masih bersifat *offline* dengan permasalahan sebagai berikut :

- Transfer data antara pusat dengan *outlet* masih menggunakan media disket, cd, dan media penyimpanan lainnya.
- Informasi mengenai transaksi di *outlet* tidak dapat diketahui oleh pusat secara langsung (tidak *online*).
- Pemantauan pusat terhadap stok barang di *outlet* masih bersifat manual (via telepon atau kunjungan ke lokasi).

- Tidak adanya hubungan antara transaksi pindah gudang yang dilakukan pusat terhadap *outlet*.

1.3 Ruang Lingkup dan Batasan

Proyek prototipe *Point of Sale/POS* pada PT. Citrosoft Infotama Kreasindo ini telah didefinisikan dan disetujui oleh perusahaan pengembang dalam hal ini adalah PT. Citrosoft Infotama Kreasindo sendiri bahwa konsep pengembangan prototipe *Point of Sale* menggunakan arsitektur *web based*. Sedang bahasa pemrograman *web* yang digunakan yaitu PHP yang berjalan di lingkungan Windows, databasenya sendiri menggunakan *database* Mysql, dengan Apache sebagai *web server*. Seiring dengan perkembangan teknologi, dimana dahulu seorang *programmer web* harus menginstalasi program PHP, *Database* Mysql, dan *web server* Apache secara terpisah, kini telah lahir sebuah teknologi baru di mana ketiga aplikasi tersebut terintegrasi menjadi satu paket kesatuan yaitu XAMPP.

Dalam mewujudkan prototipe *Point of Sale* ini yang berkemampuan *real time* dan terintegrasi untuk semua *outlet* yang tersebar, serta mampu melayani lebih dari 1 *user* pada saat yang bersamaan, diperlukan suatu system yang kompleks dan waktu pengerjaan yang cukup lama, oleh karena itu pembahasan dibatasi dalam ruang lingkup sebagai berikut:

1. Pembahasan yang dilakukan akan menekankan pada bagian perancangan dan pengembangan aplikasi menggunakan PHP dengan *editor* Dreamweaver termasuk mengatur tampilan antarmuka aplikasi dan fungsi-fungsi yang diperlukan .
2. Menggunakan Apache *web server* sebagai penghubung ke *web browser*
3. Membuat aplikasi antar muka untuk masing-masing input data dan input transaksi meliputi pembelian, penjualan, dan pindah gudang (tidak ada fasilitas melakukan pencetakan laporan untuk masing-masing transaksi).
4. Membuat suatu tampilan (*view*) yang berisikan informasi dari barang untuk masing-masing *outlet*.

1.4 Tujuan Magang

Tujuan Utama kegiatan magang ini adalah untuk mengembangkan Aplikasi POS yang masih bersifat *offline* menjadi sebuah prototipe POS yang berbasis web yang bersifat *online*. Dengan kehadiran sebuah prototipe POS yang berbasis web, pertama, transfer data antara pusat dengan *outlet* tidak perlu melalui sebuah disket lagi. Kedua, informasi transaksi mengenai di *outlet* dapat diketahui oleh pusat secara *online* tanpa harus melalui kunjungan atau telepon.

Tujuan lainnya adalah untuk memperoleh pengalaman serta belajar bagaimana cara bersosialisasi dan bekerja sama dengan rekan sekantor, cara bekerja secara efisien dan seefektif mungkin. Keberhasilan dalam dunia kerja bukan ditentukan dari kemampuan individu saja, melainkan kemajuan yang terjadi karena ada andil dari rekan-rekan sekantor. Jadi, dengan magang ini penulis dapat memahami cara meningkatkan kekompakan dengan rekan-rekan kerja disamping memperdalam dan mengasah kemampuan atau keahlian secara khusus pada bidang ilmu yang penulis tekuni.

Dalam dunia kerja, seseorang pastilah perlu untuk mengejar jabatan, untuk hal ini diperlukan kemampuan yang bukan hanya diperoleh dari dunia akademis, melainkan dari pengalaman di luar itu. Hal tersebut tentu dapat meningkatkan daya saing orang tersebut yang pada akhirnya dapat membantunya dalam hal persaingan untuk peningkatan karier atau jabatan. Oleh karena itu, pengetahuan dan pengalaman yang diperoleh selama menjalankan magang dapat meningkatkan kemampuan dari segi teknis maupun kemampuan dalam menganalisa permasalahan yang diharapkan kelak dapat menjadi modal awal penulis untuk masuk ke dunia kerja.

Hasil yang diharapkan dari magang ini adalah untuk menghadirkan sebuah prototipe POS yang dapat dimanfaatkan sebagai aplikasi yang bisa memantau stok barang antara gudang pusat dan *outlet*.

1.5 Waktu dan Lokasi Magang

Waktu magang yang ditentukan adalah *fulltime* yakni masuk pada pukul 09.00 dan pulang pada pukul 17.30 atau total 40 jam kerja/minggu, adapun hari kerja efektif adalah hari Senin sampai Jum'at. Proses magang ini dilakukan mulai tanggal 15 Agustus 2005 sampai 31 Desember 2005.

Lokasi magang bertempat di Jl. Boulevard Raya Blok CN3 No.21 Kelapa Gading, Jakarta Timur, Indonesia. Secara khusus proses magang ini dilaksanakan di lantai tiga yang merupakan divisi IT dengan supervisi Pak Aldy.

1.6 Sistematika Penulisan

Bab 1 : PENDAHULUAN

Bab ini berisi penjelasan umum mengenai latar belakang dan perumusan masalah yang menjadi topik magang penulis, pembatasan masalah, tujuan penulisan, sistematika penulisan, dan alokasi tempat dan waktu magang.

Bab 2 : LANDASAN TEORI

Bab ini berisi penjelasan umum mengenai aplikasi *Point of Sale* yang berjalan di lingkungan LAN dengan prototipe *Point of Sale* yang berbasis *web*. Prototipe ini menggunakan *database* PHPMyAdmin dan *web server* Apache *version 2* disertai penjelasan mengenai penggunaan *flow chart* dalam pembuatan sistem.

Bab 3 : GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN PT. CITRASOFT INFOTAMA KREASINDO

Meliputi informasi mengenai instansi, lokasi instansi jenis jasa atau produk yang dihasilkan, dan strategi yang digunakan beserta deskripsi kerja masing-masing divisi.

Bab 4 : ANALISA & PEMBAHASAN

Bab ini berisi analisa dari sistem yang telah ada serta rancangan dari aplikasi baru yang merupakan protipe dari aplikasi yang lama.

Bab 5 : KESIMPULAN dan SARAN

Bab ini berisi kesimpulan terhadap hasil magang dan saran penulis mengenai perancangan dan pembuatan prototipe POS berbasis *web* selama magang berlangsung.