

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pengaruh teknologi informasi di zaman modern ini sangat besar, di dukung dengan ketergantungan masyarakat akan teknologi komputer. Contoh pemanfaatan teknologi komputer ialah dapat memberikan kemudahan dan pemrosesan data menjadi informasi dan dalam dunia usaha hal ini merupakan bagian penting dan sangat berharga.

Pada Toko Grosir Sembako 234, pencatatan dan pengolahan data barang, data pelanggan, transaksi penjualan serta transaksi pembelian masih dilakukan secara manual dengan tulis tangan. Pengolahan data tersebut menjadi kurang efektif dan efisien karena akan memerlukan waktu yang lama, sulit untuk mencatat dan menulis jenis barang yang ada, banyaknya jumlah barang maupun besarnya harga barang. Banyaknya jenis dan jumlah barang yang dijual dan tingkat keramaian pembeli dapat mengakibatkan penjual mengalami kesulitan untuk mengelola dan menghitung transaksi dengan cepat dan tepat. Sehingga perlu adanya teknologi komputerisasi yang bisa menjalankan sistem penjualan pada Toko Grosir Sembako 234 dengan adanya penggunaan teknologi yang berbasis komputer di dalam sistem transaksi penjualan dan pembelian, data akan di olah dengan cepat, dengan tingkat kesalahan minimal, menghemat tenaga kerja, biaya dan waktu.

Komputer merupakan alat bantu untuk membuat sebuah sistem informasi yang nantinya akan mempercepat kinerja karyawan dalam pengolahan data transaksi penjualan maupun pembelian pada Toko Grosir Sembako 234 secara efektif dan efisien. Hal inilah yang membangun penulis untuk membangun sebuah sistem yang dapat mempermudah Toko Grosir Sembako 234 dalam mengolah data transaksi penjualan dan transaksi pembelian, sehingga penulis tertarik untuk mengamati dan merancang sebuah sistem dengan mengambil judul Sistem Informasi Penjualan Pada Toko Grosir Sembako 234 Pejagan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang dijabarkan diatas, maka dalam hal ini masalah dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana cara membuat sistem informasi penjualan pada Toko Grosir Sembako 234?
2. Bagaimana Membuat laporan-laporan dari transaksi penjualan periode di Toko Grosir Sembako 234 ?

1.3 Batasan Masalah

Pembatasan yang dimaksud berupa batasan ilmiah yang ada dalam judul untuk memperjelas maksud serta tujuan dan ruang lingkup penelitian, bagaimana membuat suatu sistem informasi penjualan secara efektif. Karena luasnya permasalahan yang ada maka penulis hanya membatasi pada. Data yang diolah pada sistem yang akan dibuat antara lain :

1. Data barang, data member, data penjualan, data pembelian, dan data supplier
2. Laporan transaksi penjualan dan pembelian dibuat berdasarkan periode harian, bulanan, dan pertanggal.
3. Level hak akses dibagi menjadi dua yaitu :
 - a. Admin
 - b. User
4. Perangkat Lunak yang digunakan
 - a. Visual Basic 6.0.
 - b. Microsoft SQL Server.

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk membuat aplikasi penjualan dan pembelian Toko Grosir Sembako 234 Pejagan untuk mempermudah dalam proses transaksi penjualan dan pembelian.

1.5 Manfaat Penelitian

Dengan perancangan dan pembuatan aplikasi ini, diharapkan Toko Grosir Sembako 234 Pejagan dapat Dapat memberikan informasi Data transaksi penjualan dan data transaksi pembelian dengan cepat dan efisien, dan mampu mengurangi resiko kesalahan dalam proses pengolahan data transaksi penjualan dan data transaksi pembelian.

1.6 Metode Penelitian

Tugas akhir ini dilakukan dengan metode penelitian untuk mendapatkan informasi yang mudah dimengerti dan hasilnya sesuai dengan hasilnya diharapkan

serta mendapatkan hasil karya ilmiah yang berkualitas dalam penyusunan laporan, maka penulis menggunakan alur dari metode pengembangan sistem adalah sebagai berikut :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Merupakan tahap awal di dalam pengembangan perangkat lunak yang dimulai dari identifikasi atau investigasi masalah, menetapkan dan mempersiapkan segala hal yang diperlukan dalam pembangunan sebuah sistem aplikasi perangkat lunak. Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data-data dan informasi yang diperlukan untuk membangun sebuah sistem aplikasi perangkat lunak dalam skripsi adalah sebagai berikut :

a. Studi Literatur

Tahapan ini dilakukan dengan mempelajari maupun mengambil kajian dari buku, jurnal, maupun internet untuk dianalisis dan mampu dijadikan bahan pendukung skripsi penelitian yang berkaitan dengan permasalahan yang akan diteliti dan sekaligus sebagai tambahan referensi bagi penulis.

b. Metode observasi

Merupakan metode dengan melakukan pengamatan secara langsung di lapangan terhadap permasalahan yang terjadi di toko Grosir Sembako 234. Aktivitas pengelolaan data-data barang digudang terkadang sulitnya menentukan persediaan barang masih layak dijual. Melakukan penganalisaan terhadap objek atau bahan yang akan diteliti, pengamatan ini dilakukan bersamaan dengan pencarian data yang dibutuhkan.

Pengumpulan data dibantu dengan referensi baik dari buku, internet, maupun sumber-sumber lainnya .

c. Metode Wawancara

Pada metode ini penulis melakukan pembicaraan secara langsung kepada pemilik toko untuk mendapatkan informasi yang akurat.

1. Studi Pustaka

Studi pustaka adalah metode penulisan karya tulis ilmiah dengan mengumpulkan bahan-bahan, materi-materi, data-data, dan informasi-informasi yang diperoleh dari buku-buku dan jurnal.

2. Konsultasi

Konsultasi dengan pembimbing dan pihak-pihak lainnya.

1.6.2 Metode Analisis

Merupakan tahapan menganalisis sistem yang akan dibangun. Adapun analisis yang dimaksud adalah sebagai berikut :

- a) Analisis yang digunakan adalah SWOT (*Strengths, Weaknesses, Opportunities and Threats*).
- b) Analisis kebutuhan sistem yang terdiri dari kebutuhan sistem atau *system requirement*, tipe kebutuhan (operasional, keamanan, informasi, kinerja, politik dan budaya), kebutuhan fungsional, teknik pengumpulan kebutuhan.
- c) Analisis kelayakan sistem yang terdiri dari studi kelayakan (kelayakan teknis, kelayakan operasional, kelayakan hukum, kelayakan ekonomi).

1.6.3 Metode Perancangan

- a) Tahapan ini merupakan penentuan arah rancangan sistem aplikasi yang akan dibuat. Dalam penelitian ini penulis menggunakan flowchart sebagai gambaran alur proses pada sistem, lalu DFD untuk menggambarkan aliran data, dan ERD untuk mengetahui entitas pada data yang akan digunakan untuk membentuk basis data.

1.6.4 Metode Pengembangan

Tahap ini dilakukan proses mengidentifikasi dan menterjemahkan dari keperluan data atau pemecahan masalah yang telah dirancang ke dalam bahasa pemrograman komputer. Aktivitas selain itu yang dilakukan dalam tahapan ini adalah pengujian (*testing*) dan penerapan perangkat lunak dalam lingkungan sistem yang telah diidentifikasi sebelumnya.

1.6.5 Implementasi dan Pengujian Sistem

Tahapan ini program aplikasi yang sudah selesai dibuat akan diintegrasikan dan kembali diuji sebagai sistem yang lengkap untuk menjamin seluruh persyaratan sistem yang telah terpenuhi. Mampukah aplikasi ini menyediakan informasi yang tepat bagi pengguna, jika belum akan dilakukan perbaikan sistem. Aplikasi yang telah dilakukan proses uji coba dan berhasil, maka aplikasi ini akan diimplementasikan dan diterapkan.

1.6 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan Tugas Akhir ini, penulis memberikan gambaran secara garis besar dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini membahas mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan pada penelitian ini.

BAB II LANDASAN TEORI

Menjelaskan secara rinci teori-teori yang digunakan penulis sebagai landasan atau dasar dari penulisan tugas akhir seperti penjelasan tentang sistem, informasi, sistem informasi, basis data dan software untuk membuat program aplikasi.

BAB III TINJAUAN UMUM

Pada bab ini membahas mengenai sebuah metode penelitian tentang analisis sistem, analisis biaya dan manfaat, untuk mendapatkan informasi dari gambaran umum Toko Grosir Sembako 234. Terkait dengan Perancangan Sistem Informasi Penjualan.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini membahas tentang flowchart yang di usulkan, rancangan sistem secara umum mengenai data flow diagram (DFD) yang diusulkan, perancangan input-output , Struktur menu program yang di usulkan pada perancangan *database* pada Toko Grosir Sembako 234.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini merupakan sebuah kesimpulan dari Tugas Akhir yang dilakukan, dan jawaban dari rumusan masalah, serta lampiranyang mengenai

keterbatasan segala sesuatu yang berhubungan dengan perancangan dan pembuatan aplikasi yang dapat digunakan untuk pengembangan selanjutnya.

