

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Teknologi merupakan pengetahuan ilmiah mengenai cara untuk menemukan dan menciptakan sesuatu yang dapat mempermudah aktivitas manusia. Teknologi terus berkembang sesuai dengan perkembangan kebutuhan manusia. Saat ini, hampir semua orang dan perusahaan di dunia memanfaatkan teknologi, seperti handphone, camera digital, komputer, laptop, dan lain sebagainya. Hal tersebut menunjukkan bahwa di era digital saat ini, teknologi tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia.

Sebagai sarana penunjang dalam aktivitas manusia, teknologi digunakan oleh berbagai kalangan, dari orang biasa, pengusaha online, pengusaha kuliner, pengusaha baju, hingga perusahaan-perusahaan besar. Namun, tanpa adanya sistem informasi yang tepat suatu teknologi tidak dapat dimanfaatkan secara optimal. Banyak pengusaha yang baru terjun ke dunia usaha yang memanfaatkan teknologi, namun masih terdapat sebagian kecil yang lebih memilih menggunakan cara manual akibat keterbatasan sistem informasi. Hal tersebut kemudian mengurangi efektifitas pelayanan pada usaha tersebut.

Salah satu teknologi yang terus digunakan dari awal diciptakan hingga saat ini adalah komputer. Komputer diciptakan dengan berbagai fasilitas didalamnya yang sangat membantu manusia. Komputer memiliki kelebihan

dalam kecepatan dan ketepatan pengolahan data dibandingkan manusia. Penting bagi pengguna teknologi terutama pengusaha untuk memiliki sistem informasi yang tepat sehingga teknologi yang digunakan dapat lebih bermanfaat.

Salah satu usaha clothing yang masih menggunakan cara manual adalah Indonesian Holic Clothing. Cara tersebut sebenarnya dianggap kurang efektif dan kurang efisien karena memakan waktu dalam pencatatan, proses transaksi, dan pembuatan laporan. Untuk mencapai pelayanan yang optimal maka Indonesian Holic Clothing harus memiliki sistem informasi yang memadai, terutama dalam proses transaksi pembayaran pada bagian kasir. Sistem informasi yang tepat dan efektif diharapkan dapat meminimalisir kesalahan dalam perhitungan transaksi.

Oleh karena itu, penulis terdorong untuk melakukan penelitian tugas akhir dengan judul “Perancangan Sistem Penjualan Berbasis Java pada Indonesian Holic Clothing”.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana cara merancang sistem penjualan berbasis java pada Indonesian Holic Clothing?
2. Bagaimana cara mengimplementasikan sistem penjualan berbasis java yang sudah dirancang pada Indonesian Holic Clothing?

## 1.3 Batasan Masalah

1. Aplikasi yang dibuat dipergunakan untuk menyimpan dan mengolah data transaksi yang terjadi pada Indonesian Holic Clothing.
2. Pencatatan transaksi dapat dilihat dan dicetak dalam menu laporan.
3. Admin dapat mengakses penuh aplikasi tersebut.

## 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Merancang sistem informasi penjualan yang dapat membantu mengolah data daftar pakaian, pembelian barang, penjualan barang dalam menu transaksi penjualan .
2. Sebagai salah satu syarat menyelesaikan pendidikan Strata-I pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) AMIKOM Yogyakarta.

## 1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagi Perusahaan
  - a. Dengan dimanfaatkannya sistem ini oleh Indonesian Holic Clothing diharapkan dapat meningkatkan kualitas pelayanan serta pengolahan data secara akurat.
2. Bagi Akademik
  - a. Agar mahasiswa dapat menerapkan ilmu yang diterima selama kuliah dengan membuat aplikasi sistem informasi berbasis komputer.
  - b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan perbandingan dan kerangka acuan dalam memahami persoalan yang sama.
  - c. Diharapkan penelitian ini dapat menambah pengetahuan mengenai sistem kasir dan pemrograman.
3. Bagi Penulis
  - a. Dengan adanya skripsi ini penulis dapat merancang sebuah sistem yang bermanfaat bagi pihak lain.
  - b. Dapat menerapkan ilmu pengetahuan dan teoritis yang telah diperoleh selama menempuh pendidikan di STIMIK AMIKOM Yogyakarta ke dalam aplikasi nyata secara praktik untuk mendukung beraktualisasi dalam penerapan ilmu di dunia kerja.

## 1.6 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Metode Pengamatan

Metode ini dilakukan dengan melakukan pengamatan langsung terhadap masalah yang akan diteliti di lapangan agar memperoleh informasi yang sesuai dengan kondisi sebenarnya.

## 2. Metode Wawancara

Metode ini dilakukan dengan mengadakan tanya jawab secara langsung antara peneliti dengan pemilik Indonesian Holic Clothing.

## 3. Metode Kepustakaan

Metode ini dilakukan dengan mengumpulkan data dan informasi secara kepustakaan melalui buku-buku, modul, dan artikel yang berkaitan dengan penelitian sebagai referensi.

### **1.7 Tahap Pengembangan Sistem**

#### 1. *Analysis* (Analisis)

Tahapan analisis adalah tahapan di mana pengembang mengumpulkan kebutuhan sistem untuk pembuatan sistem baru yang diusulkan. Tahap analisis termasuk didalamnya, kegiatan pengumpulan informasi, mendefinisikan sistem requirement, memprioritaskan kebutuhan, menyusun alternative kebutuhan, dan review kebutuhan sistem dengan client.

#### 2. *Design* (desain)

Tahap desain adalah tahap mengubah kebutuhan-kebutuhan menjadi bentuk karakteristik yang dimengerti perangkat lunak sebelum dimulai penulisan program.

### 3. *Coding* (pengkodean)

Tahapan ini akan dilakukan penterjemahan Perancangan ke bentuk yang dapat dimengerti oleh mesin, dengan menggunakan bahasa pemrograman.

### 4. *Testing* (pengujian)

Tahapan ini akan dilakukan setelah tahap pengkodean selesai, tahap ini berfokus pada logika internal dari perangkat lunak, fungsi eksternal dan mencari kemungkinan kesalahan dan memeriksa apakah sesuai dengan hasil yang diinginkan.

### 5. *Maintenance* (pemeliharaan)

Tahap maintenance adalah tahapan terakhir dari metode pengembangan sistem dimana sistem akan diperbaiki dan ditingkatkan. Kemudian hasil dari tahapan ini adalah versi baru dari perangkat lunak yang telah dibuat.

## 1.8 Sistematika Penelitian

Sistematika dalam penulisan skripsi ini merupakan gambaran secara garis besar proses yang akan ditulis oleh peneliti. Sistematika skripsi ini terbagi ke dalam 5 (lima) bab, yaitu:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini menjelaskan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan laporan.

**BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini menjelaskan dasar mengenai teori dari aplikasi database dan software yang akan digunakan.

**BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini menjelaskan mengenai analisis serta desain sistem yang akan digunakan, mulai dari analisis kebutuhan, fasilitas, Perancangan basis data.

**BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN SISTEM**

Bab ini menjelaskan implementasi sistem yang dibuat, pembahasan dan uji coba sistem yang dibuat oleh penulis.

**BAB V PENUTUP**

Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran.