

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Tidak dipungkiri lagi pada saat ini teknologi informasi telah banyak mengubah proses bisnis pada suatu organisasi dan perusahaan. Kehadiran Teknologi Informasi telah memberi nuansa baru tiap aspek didalam kehidupan masyarakat. Tentunya juga memberi kemudahan hampir semua proses kegiatan yang dilakukan. Namun tidak sedikit usaha yang berkembang dimasyarakat kurang mementingkan sisi teknologi. Akibat masih banyak usaha mereka yang menggunakan cara manual atau masih menggunakan cara penulisan , yang mengakibatkan kinerja menjadi lambat dan kurang maksimal.

Distro "Ocean Seven" merupakan usaha menengah dalam proses tahap berkembang. Ditiap proses kegiatan aktivitas masih banyak menggunakan cara-cara manual, contohnya dalam proses kegiatan transaksi jual beli dengan pembeli. Operator masih menggunakan cara pencatatan tertulis dalam buku untuk menyelesaikan setiap aktifitas pekerjaannya. Sehingga memberi kesan dampak yang kurang efektif dan efisien dalam hal tenaga dan waktu yang dihasilkan setiap hari. Selain itu tidak adanya tanda bukti atau faktur antara penjual dan pembeli setelah bertransaksi menimbulkan masalah yang sangat mendasar, didalam halnya untuk memenuhi standar aturan kompleksitas dari dua pelaku yang sedang bertransaksi.

Begitu pula yang terjadi dalam stok data inventori dan penyusunan dalam laporan penjualan, semua masih dilakukan penulisan secara manual dalam proses penyelesaiannya. Padahal di jaman yang modern seperti sekarang ini jarang sekali distro-distro yang masih menggunakan data manual. Sehingga penulis membuat sebuah aplikasi yang tentunya sesuai dengan kebutuhan toko dan perkembangan teknologi yang berkembang saat ini, demi sebuah pencapaian untuk meringankan kinerja operator menjadi lebih mudah, optimal, dan efektif.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka untuk mempermudah dalam mengelola data dan meningkatkan kinerja perusahaan diperlukan sebuah sistem informasi penjualan berbasis komputer. Oleh karena itu dari latar belakang masalah diatas penulis bermaksud untuk melakukan penelitian yang berjudul " Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan pada Distro Ocean Seven di Batam"

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan diatas, maka penulis merumuskan masalahnya sebagai berikut: Bagaimana merancang sistem informasi pada Distro Ocean Seven agar memberi informasi yang akurat, cepat, dan tepat dalam setiap transaksi penjualan dan pembelian barang?

### 1.3 Batasan Masalah

Dalam penyusunan skripsi ini akan membahas tentang permasalahan sistem informasi penjualan dengan batas masalah sebagai berikut :

1. Pembuatan sistem ini terkait dengan input data, proses data, simpan data, pencarian data, dan menghapus data.

Pengolahan data meliputi :

- a) Data Barang
- b) Data Supplier
- c) Data Karyawan
- d) Data Customer
- e) Data Pembelian
- f) Data Penjualan

2. Pembuatan laporan hasil pengolahan data meliputi:

- a) Laporan Data Barang
- b) Laporan Data Supplier
- c) Laporan Data Karyawan
- d) Laporan Data Customer
- e) Laporan Data Pembelian
- f) Laporan Data Penjualan
- g) Laporan Laba Rugi

3. Software yang digunakan untuk menganalisis dan merancang sistem informasi penjualan ini adalah Microsoft Visual Basic 6.0 dan Microsoft SQL Server 2000.

#### **1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian**

##### **1.1.1 Maksud Penelitian**

Maksud dari penelitian ini adalah melakukan analisis dan mengevaluasi sistem yang akan dibuat, supaya memperoleh gambaran sebuah rancangan sistem informasi yang baik.

##### **1.1.2 Tujuan Penelitian**

1. Membangun sebuah sistem informasi penjualan dan data inventori yang diperlukan untuk mencatat dan menyimpan data transaksi jual-beli barang di Distro Ocean Seven.
2. Sebagai alternatif baru dalam menyampaikan informasi yang mempunyai nilai lebih dibandingkan dengan alternative lainnya yang terlebih dahulu dikenal oleh masyarakat.
3. Sebagai pembelajaran bagi mahasiswa. Sehingga diharapkan mahasiswa memiliki cukup bekal apabila terjun langsung ke dunia kerja nyata nantinya.

## 1.5 Metode Penelitian

### 1.5.1 Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan studi kasus mempunyai beberapa tahapan, yaitu :

1. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan pemilik Distro Ocean Seven untuk mengetahui proses bisnis yang terjadi di Distro tersebut dan mengumpulkan materi-materi untuk pembuatan aplikasi tersebut.

2. Metode Dokumentasi

Metode dokumentasi adalah metode pengumpulan data dengan cara melihat catatan atau arsip-arsip yang di ijinakan yang berhubungan dengan produk Distro Ocean Seven di Batam.

3. Metode Kepustakaan

Metode ini adalah metode pengumpulan data dari beberapa buku, literature dan sumber informasi lainnya yang relevan dengan objek permasalahan dalam penelitian.

### 1.5.2 Metode Analisis

Dalam tahap ini digunakan untuk mempelajari dan menyelesaikan masalah yang ada didalam Distro Ocean Seven dengan menggunakan metode analisis sebagai berikut :

#### 1.5.2.1 Metode Analisis SWOT

Metode Analisis SWOT adalah metode perencanaan strategis yang digunakan untuk mengevaluasi kekuatan (*strengths*), kelemahan

(*weaknesses*), peluang (*opportunities*), dan ancaman (*threats*) dalam suatu proyek atau suatu spekulasi bisnis.

### 1.5.2.2 Analisis Kebutuhan

#### 1. Analisis Fungsional

Analisis Fungsional adalah fitur yang ada di aplikasi yang akan dibangun di dalam *software*.

#### 2. Analisis *Non-Fungsional*

##### a. Perangkat lunak

Perangkat lunak yang diperlukan dalam pembuatan sistem dan pemrosesan data dari suatu sistem.

##### b. Perangkat keras

Perangkat keras yang dibutuhkan sebagai sarana penunjang berupa seperangkat personal komputer .

##### c. *Brainware* / Pengguna

Sebagai pelaksana personal dari suatu sistem.

### 1.5.2.3 Analisis Kelayakan

#### 1. Kelayakan Teknis

Kelayakan teknis adalah kebutuhan sistem yang telah disusun dari aspek teknologi yang akan digunakan. Pengembangan sistem teknologi yang mudah didapat, murah, dan tingkat pemakaiannya mudah, maka secara teknis usulan kebutuhan sistem bisa dinyatakan layak.

#### 2. Kelayakan Operasional

Kelayakan operasional adalah kebutuhan sistem yang benar-benar bisa menyelesaikan masalah yang ada disisi pemesan sistem informasi. Disamping itu, informasi yang dihasilkan oleh sistem harus merupakan informasi yang benar-benar dibutuhkan oleh pengguna tepat pada saat pengguna menginginkannya.

### 3. Kelayakan Ekonomi

Untuk analisis kelayakan ekonomi digunakan kalkulasi yang dinamakan *Cost Benefit Analysis* atau *Analisis Biaya dan Manfaat* yang bertujuan untuk memberikan gambaran kepada pengguna apakah manfaat yang diperoleh dari sistem baru "lebih besar" dibandingkan dengan biaya yang dikeluarkan.

## 1.5.3 Metode Perancangan

### 1.5.3.1 Flowchart

*Flowchart* adalah suatu bagan dengan simbol-simbol tertentu yang menggambarkan urutan proses secara mendetail dan hubungan antar suatu proses (perintah) dengan proses lainnya dalam suatu program.

### 1.5.3.2 DFD (*Data Flow Diagram*)

DFD adalah suatu diagram yang merupakan notasi-notasi untuk menggambarkan arus dari data sistem. DFD merupakan alat bantu dalam menggambarkan atau menjelaskan sistem yang sedang berjalan.

### 1.5.3.3 ERD (*Entity Relationship Diagram*)

ERD adalah gambar atau diagram yang menunjukkan informasi dibuat, disimpan, dan digunakan dalam sistem.

#### 1.5.4 Metode Pengembangan

Dibutuhkan ketepatan langkah yang harus ditempuh dalam pembuatan suatu sistem agar sistem yang dihasilkan maksimal. Dalam pembuatan sistem ini, peneliti mengembangkan dengan terlebih dahulu membuat database sistem, kemudian membuat interface dari sistem, serta dilanjutkan dengan membuat koneksi database dan form(*interface*) sebagai langkah terakhir.

#### 1.5.5 Metode Testing

Ada dua jenis pengujian sistem yang dapat dilakukan, yaitu:

a. *Black-box testing*

Pada *Black Box testing*, cara pengujian hanya dilakukan dengan menjalankan atau mengeksekusi unit atau modul, kemudian diantara White Box Testing.

b. *White-box testing*

*White Box Testing* adalah cara pengujian dengan melihat ke dalam modul untuk meneliti kode-kode program yang ada, dan menganalisis apa ada kesalahan atau tidak. Jika modul yang menghasilkan *output* yang sesuai dengan proses bisnis yang dilakukan, maka baris-baris program, variabel dan parameter yang terlibat pada unit akan dicek satu persatu dan diperbaiki, kemudian di-*compile* ulang.

#### 1.6 Sistematika Penulisan

Sistematik penulisan ini dibuat agar penyajian laporan dapat lebih terstruktur dan mempermudah pemahaman kita terhadap isi karya ilmiah ini. Adapun susunan sistematika penulisan ini adalah sebagai berikut

## BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas latar belakang masalah yang mendasari pembahasan materi ini, rumusan masalah, batas masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan skripsi.

## BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang teori-teori yang menjadi dasar dalam pelaksanaan penelitian yaitu gambaran umum sistem informasi, konsep permodelan sistem, konsep arsitektur sistem, konsep analisis sistem, konsep basis data, serta software yang digunakan.

## BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini membahas tentang gambaran umum tentang analisis sistem dan perancangan sistem. Analisis sistem dimulai dari identifikasi masalah, analisis kebutuhan, analisis kelayakan dan perancangan sistem meliputi *flowchart*, perancangan basis data dan rancangan *user interface*.

## BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas tentang hasil implementasi perancangan sistem, pembahasan sistem, uji coba program, dan hasil testing dan implementasinya.

## BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan yang diperoleh dari pembahasan sistem informasi dan saran-saran.

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### 2.1 Tinjauan Pustaka

Titis Tyas Wigawati (2015), Mahasiswi STMIK AMIKOM, melakukan penelitian dengan judul “ Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Pada Mini Market Wijaya Kusuma Yogyakarta Dengan Menggunakan Bahasa Pemrograman Visual Basic 6.0”. Sistem ini menggunakan bahasa pemrograman Visual Basic 6.0 dan Microsoft SQL Server 2000. Sistem pengolahan data yang terkomputerisasi dapat memberikan kemudahan dalam pembuatan laporan-laporan transaksi yang membantu meningkatkan efektifitas serta efisiensi kerja dalam pengolahan data penjualan pada mini market Wijaya Kusuma. Namun pengembangan sistem pengolahan data penjualan yang lama ke sistem yang baru dengan aplikasi bahasa pemrograman visual basic hendaknya dilakukan bertahap sehingga karyawan yang bertugas di mini market dapat beradaptasi dengan sistem baru tersebut. Memiliki fitur pembelian, penjualan, dan pencatatan.

Emiliyana Yesinta (2014), Mahasiswi STMIK AMIKOM Yogyakarta, melakukan penelitian yang berjudul “ Pembuatan Sistem Informasi Penjualan Di Minimarket Gaul Dusun Bakungan Yogyakarta”. Sistem ini menggunakan bahasa pemrograman Visual Basic 6.0 dan Microsoft SQL Server 2000. Fitur-