

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pemanfaatan teknologi untuk mempermudah kegiatan manusia adalah tujuan dibuat sebuah teknologi baru, khususnya teknologi informasi. Seperti halnya teknologi komputer yang saat ini menjadi hal yang sudah biasa digunakan di segala bidang kegiatan manusia. Keberadaan komputer saat ini merupakan faktor mendorong untuk dibuatnya solusi dari setiap permasalahan yang dihadapi, salah satunya untuk menyajikan informasi. Penyajian informasi yang dapat membantu proses kegiatan manusia yang lebih akurat dan tepat waktu. Dalam organisasi atau instansi, seperti halnya toko adanya sistem informasi penjualan yang terkomputerisasi akan sangat memudahkan dalam transaksi penjualan.

Toko Batik Wongso merupakan sebuah perusahaan yang bergerak di bidang fashion dan beralamat Pijenan, Wiji Rejo, Pandak, Bantul ini menyediakan berbagai macam produk batik. Toko Batik Wongso bantul ini. Toko Batik Wongso ini melayani atau beroperasi dari jam 09.00 sampai jam 21.00 malam.

Memang tidak semua komputerisasi itu bisa diterapkan seefektif mungkin, masih banyak instansi (badan usaha) yang belum melakukan pengolahan data yang terkomputerisasi seperti penulis temukan pada Toko Batik Wongso bantul. Dengan belumnya terkomputerisasi penyajian informasi penjualan.

Masih mengalami keterlamabatan laporan. Melihat kenyataan dan berdasar permintaan *user* maka penulis memberikan solusi yang tepat untuk kelancaran sistem penjualan yang optimal, dengan pengembangan sistem informasi yang telah ada dengan bahasa pemrograman Java dan MySQL.

Berdasarkan uraian di atas penulis bermaksud mengadakan penelitian mengenai analisis sistem informasi penjualan pada Toko Batik Wongso, dengan mengambil judul “ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN BATIK WONGSO BANTUL”, dengan hasil akhirnya berupa aplikasi penjualan yang diharapkan bisa menjadi solusi untuk mempermudah pihak toko batik

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas penulis merumuskan masalah bagaimana merancang sistem informasi penjualan Batik Wongso Bantul untuk mempermudah sistem penjualan ?

1.3 Batasan Masalah

Dari rumusan masalah maka pada sistem yang akan dirancang penulis membatasi permasalahan dalam pembuatan skripsi antara lain :

1. Lingkup penelitian dilakukan di Batik Wongso bantul
2. Sistem informasi ini mengelola data pengguna, transaksi penjualan, data barang.

3. Laporan dalam sistem informasi ini menampilkan data transaksi, data barang.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.4.1 Maksud Penelitian

1. Menerapkan ilmu yang diperoleh selama mengikuti perkuliahan dan diharapkan dapat diterapkan dalam kehidupan dimasyarakat.
2. Sebagai syarat memperoleh gelar sarjana pada jurusan Sistem Informasi.

1.4.2 Tujuan Penelitian

1. Menerapkan ilmu yang telah didapat baik secara teori maupun praktikum selama mengikuti pendidikan.
2. Dapat merancang aplikasi sistem informasi penjualan Batik Wongso.
3. Membantu pengelolaan data transaksi informasi penjualan toko batik.

1.5 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam pembuatan sistem ini adalah meliputi metode pengumpulan data, analisis dan perancangan.

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

1. Metode wawancara
Mengumpulkan data dengan cara melakukan tanya jawab secara langsung dengan pihak yang bersangkutan.

2. Metode observasi

Mengumpulkan data dengan cara melakukan tanya jawab secara langsung dengan pihak yang bersangkutan.

3. Metode pustaka

Mengumpulkan informasi melalui jurnal, buku, website dan catatan yang bisa dijadikan rujukan dalam penulisan skripsi. Referensi yang dipergunakan meliputi penjelasan mengenai sistem, metode yang digunakan dan analisis yang digunakan.

1.5.2 Metode Analisis

Metode analisis yang nantinya akan digunakan diantaranya analisis PIECES untuk mengetahui kelebihan sistem yang akan diterapkan nantinya.

1.5.3 Metode Perancangan

Metode perancangan yang akan digunakan diantaranya *Entity Relationship Diagram* untuk menggambarkan relasi antar tabel dan *Unified Modeling Language* untuk menjelaskan alur pemrograman sistem yang terdiri dari *Usecase Diagram*, *Activity Diagram*, *Class Diagram*, *Sequence Diagram*.

1.5.4 Metode Pengembangan

Dalam perancangan sistem penunjang keputusan ini, terdapat beberapa metode pengembangan yang meliputi:

1. Perancangan ERD (*Entity Relationship Diagram*).
2. Perancangan *database*.
3. Perancangan UML (*Unified Modeling Language*).
4. Perancangan *interface*.

1.5.5 Metode Testing

Metode testing yang akan diterapkan untuk menguji sistem yang dibuat, menggunakan metode pengujian *white-box testing* dan *black-box testing*. *White-box testing* adalah pengujian yang didasarkan pada pengecekan terhadap detail perancangan program, menggunakan struktur kontrol dari desain program secara prosedural untuk mendapatkan program yang benar secara keseluruhan. *Black-box testing* adalah pengujian yang dilakukan dengan mengamati hasil eksekusi melalui hasil uji dari sisi *interface* program dan memeriksa fungsionalitas dari program yang berjalan.

1.6 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika yang digunakan untuk menguraikan isi laporan tugas akhir ini secara garis besar adalah sebagai berikut:

- Bab I :** Berisi materi yang memperjelas permasalahan yang akan di pecahkan meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan
- Bab II :** Teori kepustakaan yang berguna sebagai dasar perancangan aplikasi yang dibuat meliputi tinjauan pustaka, konsep dasar sistem, konsep dasar informasi, konsep dasar sistem informasi, definisi penjualan, konsep pemodelan sistem dan konsep basis data

Bab III : Di dalamnya terdapat deskripsi objek perusahaan, analisis masalah beserta hasil dan solusi yang dipilih, kebutuhan fungsional dan non fungsional, analisis kelayakan serta perancangan sistem.

Bab IV: Pembahasan mengenai perancangan sistem yang akan dibangun meliputi perancangan database, gambaran umum program yang akan dibangun menggunakan UML (*Unified Modeling Language*), Pengujian program dan implementasi program aplikasi tes ujian masuk.

Bab V : Penutup berisi kesimpulan apakah perancangan aplikasi yang telah dilakukan menjawab pertanyaan pada rumusan masalah yang sebelumnya dibuat dan saran mengenai hal-hal yang belum ditempuh dan layak untuk dilaksanakan selama perancangan aplikasi.

