

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi dewasa ini di bidang ilmu pengetahuan, teknologi serta dunia informasi mempengaruhi kehidupan masyarakat. Hampir setiap aktifitas tidak terlepas dengan teknologi. Pekerjaan yang sebelumnya manual menjadi lebih efektif dan efisien dengan menggunakan teknologi. Pun dalam dunia bisnis, kebutuhan akan komputer tidak terhindarkan lagi. Seperti yang banyak ditemukan di tempat jual beli yang sudah menggunakan sistem kasir dengan bantuan komputer dan barang elektronik lainnya.

Popsus Shop adalah sebuah usaha yang bergerak di bidang penjualan pakaian, sepatu, topi dan lainnya. Usaha ini sudah berkembang pesat dari tahun ke tahun. Karena usaha sudah berkembang maka dibuatlah tempat penjualan di Prawirotaman mg.3/357a Yogyakarta. Karena tempat ini belum memiliki sistem informasi, maka dibuatlah suatu sistem informasi untuk toko ini.

Sistem ini dibuat agar dapat membantu mempercepat proses penyelesaian pekerjaan. Pada proses penjualan, pembuatan nota sudah otomatis, sehingga tidak perlu ditulis pada buku. Pengecekan stok barang dapat diketahui dengan cepat tanpa harus mengecek satu per satu. Dengan demikian sistem dapat meningkatkan kinerja pada Popsus Shop.

Berdasarkan uraian diatas penulis bermaksud mengadakan penelitian mengenai analisis sistem informasi penjualan pada toko Popsus Shop, dengan

mengambil judul “ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN DI POPSUS SHOP BERBASIS DESKTOP”, dengan hasil akhirnya berupa aplikasi penjualan yang diharapkan bisa menjadi solusi untuk mempermudah pihak toko.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka secara garis besar rumusan masalah yang akan diselesaikan adalah “Bagaimana cara membuat sistem informasi agar dapat mempermudah kegiatan penjualan di Popsus Shop”.

1.3 Batasan Masalah

Berdasar rumusan masalah tersebut maka permasalahan yang akan diteliti dibatasi pada hal – hal sebagai berikut :

- a. Penelitian dilakukan pada lingkup toko Popsus Shop.
- b. Penulis fokus pada fitur penjualan barang dan laporan penjualan barang secara periodik atau berkala.

1.4 Tujuan Penelitian

Maksud dari penulisan skripsi ini adalah :

1. Menerapkan ilmu yang didapatkan dari pendidikan di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Merancang dan membuat program aplikasi penjualan di toko Popsus Shop.
3. Sebagai syarat kelulusan strata 1 (S1) di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Metode Penelitian

Dalam rangka pengumpulan data, penulis melakukan beberapa metode penelitian yaitu dengan cara :

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

1. Observasi Langsung

Melakukan observasi langsung ke tempat penjualan Popsus Shop yang berada di Prawirotan mg.3/357a Yogyakarta untuk melihat secara langsung proses penjualan.

2. *Interview*

Melakukan tanya jawab dengan pemilik sekaligus pengelola toko Popsus Shop dengan tujuan untuk mendapatkan informasi lebih detail mengenai kegiatan penjualan barang.

3. Studi Pustaka

Mengumpulkan data dan informasi yang diperlukan dengan mempelajari buku - buku yang berhubungan dengan penulisan skripsi dan sebagai pengambilan referensi.

1.5.2 Metode Analisis

Metode yang dipakai adalah analisis PIECES untuk mengetahui kelebihan sistem yang nantinya akan diimplementasikan.

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

Agar penulisan skripsi ini dapat berjalan terarah maka sistematika penulisan dibagi dalam beberapa bab :

1. BAB I - Pendahuluan

Berisi materi yang memperjelas permasalahan yang akan dipecahkan meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

2. BAB II – Landasan Teori

Teori kepustakaan yang berguna sebagai dasar perancangan aplikasi yang dibuat meliputi tinjauan pustaka, konsep dasar sistem, konsep dasar informasi, konsep dasar sistem informasi, konsep dasar sistem pendukung keputusan, konsep arsitektur sistem, konsep pemodelan sistem dan konsep basis data.

3. BAB III – Analisis dan Perancangan

Di dalamnya terdapat deskripsi objek perusahaan, analisis masalah beserta hasil dan solusi yang dipilih, kebutuhan fungsional dan non fungsional, analisis kebutuhan biaya dan manfaat, analisis kelayakan ekonomi serta perancangan sistem.

4. BAB IV – Implementasi dan Pembahasan

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.

5. BAB V – Penutup

Penutup berisikan tentang kesimpulan dari perancangan aplikasi yang telah dilakukan pada bab sebelumnya dan saran – saran yang mungkin ke depannya bisa diaplikasikan.

