

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Cafe Sweetbox merupakan salah satu cafe yang masih menggunakan cara manual untuk pengolahan data dan metode pengarsipan sebagai penyimpanan datanya sehingga menghambat kegiatan di cafe Sweetbox baik dalam hal kinerja, pencarian data maupun dalam pencatatan laporan.

Sejalan dengan perkembangan *software* pengolahan data, Cafe Sweetbox sangat ingin mengembangkan potensi didalam bidang pengolahan data dengan menggunakan komputer untuk menghasilkan pelayanan penjualan secara cepat, akurat dan terintegrasi.

a. Cepat

Pelayanan penjualan Cafe Sweetbox secara cepat dengan bantuan komputer sebagai pengolah data.

b. Akurat

Dapat menghasilkan output yang benar dan bebas dari kesalahan sesuai dengan data yang ada.

Pengembangan sistem informasi penjualan yang akan dibangun pada Cafe Sweetbox antara lain :

1. Pengolahan transaksi pembelian dan transaksi penjualan
2. Pembuatan laporan transaksi pembelian dan penjualan

Berdasarkan uraian di atas, penulis bermaksud mengadakan penelitian mengenai analisis sistem informasi penjualan di "Cafe Sweetbox", dengan mengambil judul "*ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA CAFÉ SWEETBOX YOGYAKARTA*".

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas penulis merumuskan masalah bagaimana langkah merancang dan menganalisis Sistem Informasi Penjualan pada Cafe Sweetbox untuk mempermudah Sistem Penjualan?

### **1.3 Batasan Masalah**

Dari rumusan masalah yang diuraikan, penulis membatasi permasalahan dalam pembuatan skripsi. penulis tidak membahas tentang sistem jaringan dan absensi karyawan toko.

1. Lingkup penelitian di lakukan di Cafè Sweetbox .

2. Sistem Informasi ini mengolah data pengguna, transaksi pembelian, transaksi penjualan, data barang, data kategori, data pelanggan dan data supplier.
3. Laporan dalam sistem informasi ini menampilkan data pengguna, data transaksi pembelian, data transaksi penjualan, data barang, data kategori, data pelanggan dan data supplier.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

1. Dapat menghasilkan suatu rancangan Sistem Informasi Penjualan yang menarik untuk mendukung media kinerja Cafe Sweetbox.
2. Sosialisasi teknologi khususnya teknologi informasi penjualan.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Penulis berharap penelitian ini dapat memberikan manfaat Antara Lain:

- a. Bagi Cafe Sweetbox

Penelitian ini diharapkan membantu Cafe Sweetbox, Mengurangi terjadinya kesalahan yang disebabkan oleh manusia (*Human Error*) karena selama ini pihak Cafe

Sweetbox masih bersifat konvensional yakni menggunakan sistem pembukuan sehingga menghambat proses pengolahan data barang. Begitu juga dalam proses pembuatan laporan dan penyimpanan data yang belum terorganisir dengan baik sehingga mengakibatkan hilangnya data-data transaksi penjualan dan transaksi pembelian.

b. Bagi Penulis

Penelitian ini memberikan pengalaman yang sangat berharga dalam membandingkan antara ilmu pengetahuan yang diperoleh selama kuliah maupun dilapangan dengan menerapkan langsung pada kehidupan masyarakat, selain itu penelitian ini bermanfaat untuk menambah wawasan dan pengetahuan baru bagi penulis khususnya dalam bidang Sistem Informasi Penjualan ini.

c. Bagi Pembaca

1. Sebagai bacaan untuk menambah Ilmu pengetahuan tentang Sistem Informasi Penjualan.
2. Sebagai Referensi atau Panduan bagi peneliti lain tentang pembuatan Sistem Informasi Penjualan dan diharapkan dapat mengembangkan dan memperbaiki kekurangan yang ada pada skripsi ini.

## 1.6 Metode Penelitian

Metode yang dipergunakan untuk memperoleh data yang akan digunakan dalam penulisan Skripsi ini adalah :

### 1. Kepustakaan

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara membaca dan mempelajari buku – buku, catatan – catatan dan dokumentasi tertulis lainnya yang berhubungan dengan masalah yang akan dibahas.

### 2. Studi Lapangan

Yaitu metode pengumpulan data melalui tinjauan langsung ke obyek penelitian, dengan cara :

#### 1. Observasi

Yaitu dalam penelitian ini, penulis mengumpulkan data dengan cara datang langsung ke sumbernya yaitu Cafe Sweetbox.

#### 2. Wawancara

Yaitu teknik pengumpulan data dengan cara mewawancarai langsung pihak-pihak yang terkait dalam penelitian ini seperti pemilik dan karyawan cafe.

#### 3. Perancangan Perangkat Lunak

Yaitu metode rekayasa perangkat lunak yang dilakukan dengan cara :

1. Analisis Permasalahan

Menganalisa permasalahan - permasalahan yang ada, sebagai dasar dalam membangun Sistem Informasi Penjualan.

2. Perancangan

Dari permasalahan yang ada, kemudian dirancang sebuah Sistem Informasi Penjualan yang dapat menyelesaikan permasalahan tersebut.

3. Implementasi

Setelah dirancang, maka rancangan ini diimplementasikan ke dalam sistem informasi penjualan yang dapat menghasilkan sebuah aplikasi yang digunakan untuk menyelesaikan masalah yang ada.

4. Pengujian terhadap Sistem informasi yang dibuat.

Sistem Informasi Penjualan yang sudah jadi harus diuji terlebih dahulu apakah layak digunakan atau tidak. Jika tidak terdapat kesalahan pada perangkat lunak tersebut dan dapat berjalan sesuai dengan perancangan sistem yang ada, maka perangkat lunak yang dibuat sudah berhasil dengan baik dan layak untuk digunakan.

## **1.7 Sistematika Penulisan**

Sistematika Penulisan Skripsi ini secara garis besar dibagi menjadi 5 bab yaitu sebagai berikut:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini berisi tentang latar belakang permasalahan, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini menerangkan tentang teori-teori yang menjadi dasar pengetahuan yang digunakan dalam penyusunan laporan skripsi yang disesuaikan dengan permasalahan.

### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Bab ini berisi gambaran obyek atau tinjauan umum pada perusahaan yang dituju dan konsep perancangan sistem.

### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**