

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Semakin berkembangnya suatu bangsa menuntut manusia untuk terus dapat meningkatkan kemampuannya dalam berbagai sector penunjang kehidupan terutama dalam dunia perdagangan. Karena perdagangan sangat memegang peranan penting untuk mencapai suatu bangsa yang mampu bersaing dengan bangsa lain di bidang perdagangan. Dimana dalam pengolahan data penjualan masih dilakukan secara manual. Hal ini tentu saja menyebabkan keterlambatan dalam penyampaian informasi dan pembuatan laporan penjualan.

Permasalahan yang ada di Griya Jersey adalah transaksi penjualan yang dilakukan secara manual, Sehingga membutuhkan banyak waktu dalam melakukan transaksi penjualan serta rekapitulasi dan pengolahan laporan. Dengan adanya permasalahan tersebut, maka dibuatlah aplikasi Sistem Penjualan dan Rekapitulasi Data Produk. Aplikasi Penjualan dan Rekapitulasi Data Produk dibuat dengan menggunakan Visual Basic 6.0 dan Sql Server 2000.

Satu strategi yang dapat digunakan dalam rangka untuk memenuhi tuntutan pengolahan data adalah dengan menggunakan sistem informasi yang berbasis komputer atau penggunaan sistem komputerisasi sebagai alat pengolah data dengan ketelitian serta akses maupun kecepatan tinggi dibandingkan dengan akses manual. Saat ini komputer merupakan alat teknologi canggih yang dibutuhkan untuk melakukan pengolahan data secara efisien dan efektif dalam menyajikan informasi yang dibutuhkan. Dengan informasi diharapkan dapat

mengatasi masalah dalam pengolahan data. Sehingga dapat membantu pihak yang bersangkutan. Hal ini melatarbelakangi untuk menerapkan pengambilan judul Skripsi " PEMBUATAN SISTEM PENJUALAN DAN REKAPITULASI DATA PRODUK PADA GRIYA JERSEY BOLA BERBASIS DEKSTOP", yang nantinya akan menghasilkan program dan analisis secara berkesinambungan dalam melakukan pengolahan data penjualan dan stock barang.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang dapat disajikan dalam penelitian ini adalah :

Bagaimana cara pemmbuatan sistem penjualan dan rekapitulasi data produk di Griya Jersey bola berbasis dekstop yang dapat memberikan informasi yang akurat?

### **1.3 Batasan Masalah**

Agar penelitian ini lebih spesifik dan untuk membatasi permasalahan yang diteliti, penulis membuat batasan variabel yang diteliti sebagai berikut :

1. Penelitian dilakukan di Griya Jersey perusahaan penjualan *apparel* sepakbola.
2. Responden yang digunakan adalah orang-orang yang bekerja di Griya Jersey beserta dengan pemilik.
3. Mengolah data yang berkaitan dengan penjualan, data barang, *Login* petugas, *Supplier*.
4. Menampilkan laporan atau *detail* laporan data penjualan.

5. *Software* yang digunakan adalah Visual Basic 6.0 dan Microsoft SQL Server 2000
6. Perusahaan hanya melayani dalam pembayaran tunai atau cash.
7. Lingkup penelitian ini hanya hanya sampai *porto type* nya saja.
8. Sistem yang di buat pada Griya Jersey hanya beroperasi secara offline.
9. Sistem yang di buat pada Griya Jersey hanya beroperasai pada satu computer dan tidak menggunakan *client server*.

#### 1.4 Maksud dan Tujuan Penelittan

Maksud dan tujuan penelitian ini meliputi:

Maksud :

1. Untuk mengetahui permasalahan yang di hadapi griya jersey serta membuat sistem informasi yang berguna bagi griya jersey.
2. Mengetahui cara kerja aplikasi yang akan di buat

Tujuan :

1. Membuat aplikasi yang dapat membantu kinerja karyawan Griya Jersey dalam pengolahan data penjualan.
2. Membuat aplikasi yang dapat memberikan informasi tentang rekapitulasi stok barang.
3. Sebagai syarat kelulusan SI dan memperbaiki sistem kerja di Griya Jersey dengan aplikasi baru.

#### 1.5 Metode Penelittan

##### 1.5.1. Objek Penelittan

Objek penelitian dilakukan di Griya Jersey.

### 1.5.2. Pengumpulan Data

Metode yang digunakan dalam proses penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### 1. *Metode Observasi*

Pengumpulan data dengan mengamati secara langsung pada objek penelitian yaitu Griya Jersey.

#### 2. *Metode Interview*

Adalah pengumpulan data dengan cara mengajukan pertanyaan dan wawancara langsung dengan Pemilik, serta karyawan lain yang mengurus masalah Penjualan.

#### 3. *Metode Dokumentasi*

Adalah metode pengumpulan data dengan cara melihat catatan atau arsip-arsip yang diijinkan yang berhubungan dengan produk.

#### 4. *Metode Kepustakaan*

Metode kepustakaan ini mengacu pada buku-buku pedoman yang dibutuhkan sebagai tambahan *referensi* peneliti, baik yang ada dipustaka atau pun pada literatur-literatur lain.

#### 5. *Metode Analisis*

Analisis sistem adalah teknik pemecahan masalah yang menguraikan bagian-bagian komponen dengan mempelajari seberapa bagus bagian-bagian komponen tersebut bekerja dan berinteraksi untuk mencapai tujuan. Dalam penelitian ini menggunakan analisis PIECES.

Analisis PIECES digunakan untuk mengidentifikasi masalah, yaitu berupa analisis terhadap kinerja, informasi, ekonomi, pengendalian, efisiensi, dan pelayanan. Dari analisis ini, biasanya didapatkan beberapa masalah utama.

#### **6. Metode Perancangan**

Perancangan system secara umum merupakan tahap persiapan dari rancangan secara rinci terhadap system baru yang akan diterapkan. Rancangan system secara umum bertujuan untuk memberikan gambaran secara rinci kepada *User* terutama sistem yang telah dibuat. Rancangan ini mengidentifikasi komponen yang akan dirancang seperti bagan alur sistem, diagram alur data, teknik normalisasi dan bentuk normalisasi.

#### **7. Metode Implementasi Sistem**

Dalam metode ini dilakukan beberapa tahap yaitu instalasi sistem, pelatihan personal, pengujian system dan pemeliharaan sistem

#### **8. Metode Pengujian Sistem**

*White Box* Testing merupakan cara pengujian dengan melihat kedalam modul untuk meneliti kode-kode program yang ada dan menganalisis apakah ada kesalahan atau tidak. Jika ada modul yang menghasilkan *output* yang tidak sesuai dengan proses yang dilakukan, maka baris-baris program, variable dan parameter yang terlibat pada unit tersebut akan di cek satu per satu dan diperbaiki, kemudian di *compile* ulang.

*Black Box Testing* adalah metode pengujian perangkat lunak menggunakan tes fungsionalitas dari aplikasi yang bertentangan dengan struktur internal atau kerja. Metode uji dapat diterapkan pada semua tingkat pengujian perangkat lunak berupa unit, integrasi, fungsional, system dan penerimaan. Metode uji coba *black box* memfokuskan pada keprluan fungsional dari software. Karena itu uji coba *black box* memungkinkan pengembang *software* untuk membuat himpunan kondisi *input* yang akan melatih seluruh syarat-syarat fungsional suatu program.

#### **1.6 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan dari penelitian ini meliputi hal – hal sebagai berikut:

##### **BAB I : PENDAHULUAN**

Dalam bab ini dijelaskan tentang latar belakang penelitian, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

##### **BAB II : LANDASAN TEORI**

Bab ini menguraikan tentang tinjauan teoritis yang berkaitan dengan perancangan Sistem Informasi.

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

Bab ini berisi analisis dan perancangan system informasi yang akan dibangun pada Griya Jersey sebagai objek penelitian.

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

Bab ini membahas tentang implementasi program dan pembahasan.

## **BAB V: KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini menyampaikan kesimpulan dari keseluruhan uraian bab-bab sebelumnya dan saran-saran dari hasil yang diperoleh yang diharapkan dapat bermanfaat dalam pengembangan selanjutnya.

