

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring dengan bertambahnya zaman, perkembangan komputerisasi saat ini terus berkembang dengan pesat. Oleh karena itu sudah banyak perusahaan-perusahaan dan instansi-instansi yang mengembangkan bisnisnya dengan menggunakan sistem komputerisasi. Khususnya di dalam penyajian sistem informasi, karena saat ini kebutuhan masyarakat terhadap informasi sangat besar.

Cara untuk meningkatkan usaha suatu perusahaan yaitu dengan cara membangun sistem informasi yang baik. Dengan syarat adanya keakuratan dan kecepatan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan

Apple Clothing & Creative merupakan salah satu pelayanan public yang menawarkan jasa pembuatan kaos, jaket, kemeja dll. Yang sifatnya harus melakukan pemesanan terlebih dahulu (pre-order) dengan desain yang sesuai dengan keinginan konsumen. Biasanya pemesanan dilakukan dalam jumlah yang banyak karena industri kreatif ini memiliki order dengan range harga yang telah ditentukan, pemesanan seringkali dilakukan oleh sebuah komunitas atau keanggotaan, sebagai media untuk menunjukkan identitas komunitas atau keanggotaanya tersebut

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh penulis, Apple Clothing dan Creative telah memiliki perangkat komputer yang lengkap untuk mendesain, namun belum digunakan sebagai media pengolahan data pemesanan secara maksimal. Sistem pemesanan masih dicatat secara manual, sistem manual yang dirasa tidak lagi memadai untuk penanganan beban kerja, khususnya kegiatan rutin dalam pemesanan. Karena sistem yang sedang berjalan saat ini memiliki banyak kelemahan yaitu sering terjadi kesalahan dalam pencatatan dan penyimpanan data yang tidak terstruktur. Hal ini menyebabkan *admin* membutuhkan waktu yang lama untuk menyajikan informasi kepada para penggunanya. Apple Clothing & Creative yang merupakan industri kreatif yang selalu mengutamakan profesionalitas dan kualitas. Oleh karena itu tempat usaha tersebut harus mampu memberikan pelayanan yang sebaik-baiknya didalam proses pemesanan maupun dalam pengolahan data pemesanan. Berdasarkan hal tersebut, penulis merancang dan membangun aplikasi.

pengolahan data pemesanan untuk mengatasi masalah dan kekurangan dari sistem yang digunakan Apple Clothing & Creative sebelumnya. Dengan sistem pengolahan data yang penulis usulkan, pengolahan data dapat dilakukan secara cepat meski dalam jumlah yang banyak. Namun hal ini tidak mengurangi tingkat akurasi informasi, melainkan kesalahan dalam hal pengolahan dan penyajian laporan dapat ditekan seminimal mungkin. Dengan latar belakang inilah penulis merancang solusi

untuk Apple Clothing & Creative sebagai laporan penelitian dan skripsi dengan judul **“Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Pemesanan pada Apple Clothing & Creative Klaten”** serta berupaya untuk melengkapi kekurangan pada sistem lama dan mengembangkan menjadi sistem baru agar menjadi lebih baik dengan harapan dapat meningkatkan kualitas kerja yang lebih maju dan berkembang.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas maka akan diuraikan rumusan permasalahan dalam Skripsi ini adalah: “Bagaimana membuat sistem informasi data pemesanan pada Apple Clothing & Creative berbasis komputer agar proses pengolahan data dapat berjalan lebih efektif.

1.3 Batasan Masalah

Agar pembahasan tidak menyimpang dari pokok permasalahan, maka penulis menentukan batasan-batasan masalah sebagai berikut:

1. Dalam program ini data yang diolah meliputi: data pelanggan, pemesanan, itempesan, sablon, kombinasi, bahan, produk, pelunasan, user dan user login.
2. Penggunaan aplikasi pemesanan ini dibatasi untuk pemilik dan pegawai.
3. Software yang digunakan untuk menyusun skripsi ini yaitu Microsoft Visual Basic 6.0 dan Microsoft SQL Server 2000.
4. Aplikasi ini digunakan untuk proses pemesanan hingga berakhir
5. Objek penelitian beralamat di Jl. Tentara Pelajar No.9 Klaten

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat aplikasi pengolahan data pemesanan guna memberikan alternatif penyimpanan data pemesanan yang baik sehingga penyimpanan data lebih terstruktur, efektif, dan efisien dan mampu menyajikan informasi yang tepat dan akurat untuk para penggunanya.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini antara lain :

1.5.1 Bagi Penulis :

- a. Untuk mengembangkan ilmu pengetahuan sesuai bidang yang diteliti.
- b. Menambah pengetahuan dan keterampilan dalam pembuatan sebuah program aplikasi.
- c. Menambah bekal pengetahuan yang dapat dipergunakan guna persiapan menghadapi dunia kerja dimasa mendatang.

1.5.2 Bagi Tempat Usaha:

- a. Merupakan sumbangan pemikiran untuk pengolahan data pemesanan.
- b. Mempermudah dalam pengolahan data pemesanan sehingga lebih efektif dan efisien.

1.6 Metode Penelitian

Adapun metode penelitian yang digunakan adalah:

1.6.1 Pengumpulan Data

a. Observasi

Merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan melalui pengamatan langsung dan mencatat masalah dalam hal pelaksanaan sistem. Melalui metode ini penulis mengamati cara kerja dari para karyawan dalam pengolahan data.

b. Interview

Metode tanya jawab terhadap pihak yang terkait dalam bidang tertentu guna mendapatkan data-data yang dibutuhkan. Dalam hal ini penulis mewawancarai langsung pemilik dari Apple Clothing and Creative.

c. Dokumentasi(Kearsipan)

Merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan mempelajari, memahami data atau informasi yang bersumber dari catatan atau dokumen-dokumen yang tersedia. Melalui metode ini penulis mencari data dari beberapa gambar atau dokumen-dokumen yang dapat dipergunakan untuk melengkapi data-data lain yang telah diperoleh.

d. Studi Kepustakaan

Merupakan metode pengumpulan data yang mempelajari literatur-literatur yang terkait, baik dari perpustakaan maupun internet atau sumber-sumber lainnya.

1.6.2 Metode analisis data

Data yang dikumpulkan akan diolah terlebih dahulu agar dapat disajikan secara lebih jelas. Penyajian data ini dilakukan dalam bentuk deskriptif untuk lebih memperjelas masalah yang dihadapi dan mempermudah dalam melakukan suatu analisa.

1.6.3 Desain Sistem

Pada tahap desain, dilakukan penyusunan perancangan sistem informasi strategis dengan melakukan rekayasa informasi yang dimodelkan dalam beberapa diagram diantaranya :

1. Diagram konteks dan data flow diagram (DFD)
2. Entity Relationship Diagram (ERD)
3. Desain database
4. Desain input dan output

Hasil analisis dan desain sistem informasi yang dilakukan akan memberikan informasi yang bersifat strategis dan dapat digunakan untuk pedoman membuat aplikasi sesuai kebutuhan penggunanya.

1.6.4 Implementasi Sistem

Meliputi perancangan arsitektur aplikasi dan pembuatan aplikasi dan uji coba program.

1.6.5 Uji coba Sistem

Ujicoba dilakukan untuk memastikan bahwa aplikasi ini sudah dapat berjalan dengan baik sesuai apa yang diharapkan.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan tugas akhir dapat dipaparkan secara singkat sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab pendahuluan materinya sebagian besar berupa penyempurnaan dari latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode dan sistematika penulisan laporan penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab landasan teori menguraikan teori-teori yang mendasari pembahasan secara detail, dapat berupa definisi-definisi atau model yang langsung berkaitan dengan ilmu atau masalah yang diteliti.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini membahas mengenai tinjauan umum dan analisis kasus yang diteliti meliputi analisis masalah, analisis kebutuhan sistem, analisis kelayakan sistem dan pengembangan sistem.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini, dipaparkan hasil-hasil dari tahapan penelitian, dari tahap analisis, desain, implementasi desain, hasil testing dan implementasinya berupa penjelasan teoritik.

BAB V PENUTUP

Berisi kesimpulan dan saran. Kesimpulan akan mengemukakan kembali masalah penelitian (menjawab rumusan masalah), bukti-bukti yang dihasilkan dan akhirnya menarik kesimpulan apakah penelitian atau kegiatan yang dilakukan sudah member manfaat nyata bagi objek penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

