

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Globalisasi yang berlangsung saat ini merupakan bukti nyata yang tidak dapat dihindari termasuk kelebihan dan kekurangannya. Kemajuan Teknologi Informasi (TI) yang sangat pesat dewasa ini berpengaruh terhadap setiap segi kehidupan dan profesi di lingkungan masyarakat. Hal ini juga menyebabkan perubahan sistem kerja pada instansi atau perusahaan, yang berdampak juga perubahan cara kerja mereka. Teknologi Informasi banyak diterapkan untuk pengelolaan pekerjaan karena daya Efektivitas dan Efisiensinya sudah terbukti mampu membantu meningkatkan kualitas pelayanan dalam dunia kerja.

Sebuah Sistem Informasi yang dibangun dan dipelihara dengan baik akan memberikan manfaat berwujud yang secara fakta dan dapat dirasakan sendiri. Sistem Informasi yang berbasis komputer mempunyai tugas menggantikan pekerjaan yang bila dilakukan secara manual akan membutuhkan waktu lama atau justru cenderung mempunyai tingkat kesalahan cukup tinggi. Ini merupakan salah satu alasan mengapa SCOOTEROOM OUTLET Yogyakarta dirasa sangat memerlukan dan membutuhkan manfaat penggunaan Sistem Informasi yang baik dalam menjalankan proses marketingnya.

Perlunya analisis yang tepat dalam penelitian ini agar bisa mengetahui secara pasti Sistem Informasi seperti apa yang dibutuhkan SCOOTEROOM OUTLET ini ,agar tidak terjadi kekeliruan dan kesia-siaan dalam perancangan Software nantinya.

Dengan adanya penerapan Sistem Informasi di SCOOTEROOM OUTLET Yogyakarta ini nantinya, diharapkan dapat memberikan kepuasan dan manfaat tersendiri baik bagi pihak Manajemen maupun pelanggan pada umumnya. Sebagai gambaran misalkan, dalam proses pencatatan transaksi keuangan jika sebelumnya proses akunting harus dikelola secara manual dan dibutuhkan minimal tiga orang maka dengan implementasi Sistem Informasi yang baik cukup dikerjakan oleh satu orang saja, sehingga lebih Efisien dan meminimalisir terjadinya kesalahan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka rumusan masalah yang akan dikaji adalah bagaimana cara membuat sistem informasi yang mampu meningkatkan Efektivitas dan Efisiensi perusahaan dalam proses transaksi penjualan.

1.3 Batasan Masalah

Dengan menyadari keterbatasan waktu dan kemampuan, maka perlu diberi batasan dalam masalah ini. Dimana penelitian hanya difokuskan pada analisis dan perancangan sistem yang dibutuhkan SCOOTEROOM OUTLET Yogyakarta saja, dan hanya bisa digunakan oleh instansi terkait. Ruang lingkup terhadap masalah yang diambil untuk pembuatan system informasi penjualan adalah sebagai berikut :

1. Membuat sistem informasi penjualan pada Scooterroom Outlet.
2. Penyediaan aplikasi database transaksi penjualan merchandise yang meliputi penjualan dan laporan detail harga penjualan.

3. Dalam pembuatan sistem informasi penjualan ini, penulis menggunakan bahasa pemrograman java dan MySQL sebagai databasenya.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membantu suatu rancangan sistem informasi penjualan barang yang terkomputerisasi, untuk membantu keakuratan data dan kemungkinan terjadinya kesalahan pencatatan dan perhitungan transaksi, dan untuk membantu menyelesaikan masalah pada system manual yang sedang berjalan saat ini. Sehingga Scooterroom Outlet dapat :

1. Membuat Sistem Informasi penjualan yang dapat digunakan pada SCOOTEROOM OUTLET Yogyakarta dalam proses transaksi
2. Mengoptimalkan perusahaan dalam proses transaksi.
3. Meningkatkan Efektivitas dan Efisiensi perusahaan.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Membantu karyawan SCOOTEROOM OUTLET agar dapat bekerja lebih efektif dan efisien.
2. Memberikan informasi kepada perusahaan mengenai kelemahan pada pengendalian sistem penjualan manual yang dapat menimbulkan resiko kesalahan terhadap perusahaan
3. Memberikan rekomendasi pemecahan masalah terhadap masalah pengendalian sistem informasi penjualan pada Secooterroom Outlet berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan.

1.6 Metodologi Penelitian

Mengenai metode penulisan yang dilakukan ada beberapa metode yang tercantum dibawah ini, yaitu :

1. Metode pengumpulan data

a. Wawancara :

Penulis melakukan wawancara langsung dengan pihak terkait guna mendapatkan informasi seputar hal-hal yang dibutuhkan dalam perancangan Sistem Informasi penjualan nantinya.

b. Observasi

Peninjauan secara cermat yang dilakukan langsung di lingkungan objek penelitian dalam hal ini mengacu seputar lingkungan SCOOTEROOM OUTLET.

c. Metode Kepustakaan

Metode ini dilakukan dengan membaca buku untuk mendapatkan bahan tambahan yang bersifat teoritis dan relevan sehingga dapat menunjang laporan yang berkaitan dengan topik serta pemecahan masalah yang ada.

2. Analisa Sistem :

Kegiatan yang dilakukan tahap ini yaitu menganalisa sistem yang ada yaitu mempelajari dan mengetahui apa yang akan dikerjakan system yang ada. Mengspesifikasikan sistem, yaitu mengspesifikasikan masukan yang digunakan, database yang ada, proses yang dilakukan dan keluaran yang dihasilkan. Adapun pada tahap analisa ini, menulis

menggunakan analisis PIECES (*performance, information, economy, control, efficiency and service*).

3. Rancangan Sistem

Tahapan perancangam sistem adalah merancang sistem secara rinci, berdasarkan hasil analisa sistem yang ada, sehingga menghasilkan model baru yang akan diusulkan, dengan disertai rancangan database dan spesifikasi program. Alat-alat yang dipergunakan didalam tahap analisa sistem adalah sebagai berikut :

a. Flowchart

Digunakan untuk menggambarkan sistem secara fisik, menunjukkan arus dari suatu proses dalam program.

b. DFD (*Data Flow Diagram*)

Merupakan alat bantu yang sering digunakan untuk menggambarkan sistem proses yang dihubungkan satu sama lain dengan alur data baik secara manual maupun secara komputerisasi.

c. ERD (*Entity Relational Program*)

Merupakan alat yang dapat mempresentasikan hubungan yang terjadi antara satu atau lebih kompones sistem.

d. Relasi

Digunakan untuk mendefinisikan dan mengilustrasikan model konseptual secara terperinci dengan adanya primary key.

e. Spesifikasi Basis Data

Untuk menjelaskan tipe data yang ada pada model konseptual secara detail.

4. Implementasi Sistem

Mengimplementasikan sistem aplikasi penjualan yang telah dirancang kedalam kode program.

5. Pengujian Sistem

Melakukan pengujian terhadap sistem yang telah dibuat dengan menggunakan *white box testing* dan *black box testing* untuk menjamin bahwa sistem dapat berjalan dengan baik.

1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan perancangan ini terdiri dari beberapa bab. Keseluruhan bab ini berisi uraian tentang usulan pemecahan masalah secara berurutan. Uraian berikut ini adalah uraian singkat mengenai bab-bab tersebut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab I ini menguraikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, metode penelitian, manfaat dan tujuan penelitian, dan sistematika penulisan skripsi.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan tentang pengertian sistem, konsep dasar informasi, konsep dasar sistem informasi, sistem informasi, analisa sistem, perancangan sistem, analisa berorientasi objek, perancangan berorientasi objek dan sistem penjualan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menceritakan tentang gambaran perusahaan, uraian prosedur, analisa keluaran, analisa masukan, analisa proses, identifikasi kebutuhan, package diagram, use case usulan dan deskripsi use case.

BAB IV PEMBAHASAN DAN IMPLEMENTASI SISTEM

Bab ini menjelaskan mengenai rancangan umum system informasi yang penulis usulkan, rancangan proses, rancangan basis data, rancangan muka (interface), interaction diagram dengan menggunakan sequence diagram, rancangan class diagram (entity, boundary, dan control class).

BAB V PENUTUP

Dalam bab ini akan membahas kesimpulan yang dapat ditarik dari pembahasan secara menyeluruh dari pembuatan sistem, serta beberapa sasaran yang berguna baik bagi perusahaan maupun penulis.