

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perangkat keras komputer telah berkembang sangat pesat dan canggih dengan membawa dampak yang positif dan negatif kedalam dunia bisnis informasi. Dampak positif dengan adanya komputer adalah membuat laporan tidak perlu lagi menulis dengan tangan karena kemudahan dan kepraktisan yang diberikan komputer. Kemudian, proses data dan informasi dapat dilakukan dengan sangat mudah serta *efisien* akan tetapi tidak mengurangi keakuratan.

Dari pengamatan dan riset penulis pada toko bangunan NIAGA MAKMUR penulis menemukan beberapa masalah atau kendala yang terjadi dalam pengolahan data yang masih menggunakan sistem manual. Pada awalnya ini tidak terlalu menjadi masalah yang serius namun, dengan meningkatnya penjualan sistem penjualan manual ini mulai menemui beberapa kendala, yaitu ketika membutuhkan data proses pencarian akan membutuhkan waktu yang lama dan menjadi kurang efisien, terutama dalam pembuatan laporan membutuhkan waktu yang lama dengan tingkat ketelitian yang rendah.

Dengan permasalahan diatas tersebut, penulis akan membuat sebuah model perancangan program pengolahan data penjualan dan pembelian yang menyediakan perlengkapan bahan bangunan dengan judul "Pembuatan Aplikasi Penjualan dan Pembelian Perlengkapan Bahan Bangunan Pada Niaga Makmur Kalimantan Barat".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dapat diambil suatu rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang sebuah program untuk memberikan kemudahan dalam mengelola transaksi penjualan dan pembelian pada Niaga Makmur ?
2. Bagaimana merancang program untuk memberikan kemudahan dalam pembuatan laporan Niaga Makmur ?

1.3 Batasan Masalah

Karena keterbatasan waktu penulis dan agar pembahasan skripsi ini tidak terlalu luas, maka ruang lingkup perancangan program ini antara lain :

1. Aplikasi yang akan dibuat merupakan aplikasi berbasis web.
2. Data yang akan diproses dalam aplikasi ini antara lain :
 - a. Data transaksi penjualan barang.
 - b. Data transaksi pembelian barang.
 - c. Retur pembelian.
3. Informasi yang dihasilkan meliputi :
 - a. Laporan transaksi penjualan.
 - b. Laporan transaksi pembelian.
 - c. Laporan transaksi retur pembelian.

4. Software yang digunakan untuk pembuatan aplikasi ini adalah :
 - a. Sublime text 3 sebagai *web editor*.
 - b. Mysql sebagai database server.
 - c. Xampp server/ Apache web service.
 - d. Google Chrome sebagai browser.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah :

1. Membuat aplikasi penjualan dan pembelian untuk mempermudah transaksi penjualan dan pembelian yang dilakukan pada toko bangunan Niaga Makmur.
2. Menerapkan teknologi informasi berupa *website* untuk pembuatan aplikasi penjualan dan pembelian.
3. Sebagai bahan referensi pembuatan aplikasi penjualan dan pembelian berbasis *website*.

1.5 Metode Penelitian

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Untuk membantu kelancaran penyusunan skripsi ini, maka diperlukan informasi yang cukup mengenai permasalahan yang akan dibahas agar sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Teknik pengumpulan data antara lain :

1. Observasi

Dalam metode ini, penulis melakukan pengamatan dengan datang secara langsung ke toko bangunan Niaga Makmur. Yang penulis amati adalah prosedur sistem penjualan dan pembelian serta permasalahan yang terjadi pada sistem yang digunakan toko bangunan Niaga Makmur.

2. Wawancara

Teknik pengumpulan data dengan cara tanya jawab langsung kepada pihak yang terkait dalam penelitian ini untuk mendapatkan informasi yang digunakan sebagai data dan acuan dalam pembuatan aplikasi penjualan ini.

3. Studi Pustaka

Studi yang dilakukan dengan membaca, mempelajari dan mendapatkan referensi dari buku, jurnal, *white paper* yang berasal dari koleksi pribadi, perpustakaan atau file dari internet yang berkaitan dengan topik skripsi.

1.5.2 Metode Analisis

Metode analisis yang digunakan dalam penyusunan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Analisis PIECES

Menganalisa permasalahan – permasalahan yang ada sebagai dasar dalam membangun sistem informasi. Aplikasi akan dirancang dan dilakukan analisis dari segi *performance* (kinerja),

information (informasi), *economic* (ekonomi), *control* (keamanan), *efficiency* (efisiensi), dan *services* (layanan).

2. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan menjelaskan mengenai apa saja perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*) yang dibutuhkan oleh sistem yang baru.

3. Analisis Kelayakan

Analisis ini untuk mengetahui apakah sistem yang baru sudah layak secara teknologi, operasional, ekonomi dan hukum.

1.5.3 Metode Perancangan

Metode perancangan berupa pembuatan rincian aplikasi berupa *flowchart*, *DFD*, *ERD* dan *interface*.

1.5.4 Metode Pengembangan

Metode pengembangan yang dilakukan oleh penulis dimulai dari pembuatan *database*, kemudian pembuatan *interface*, membuat koneksi antara *database* dan *interface*.

1.5.5 Metode Testing

Untuk meminimalkan kesalahan – kesalahan yang ada maka dilakukan pengujian aplikasi agar semua fitur dan fungsi berjalan sebagaimana mestinya serta dilakukan pengujian apakah aplikasi layak digunakan atau tidak. Metode yang digunakan oleh penulis adalah *white-box testing* dan *black-box testing*.

1.6 Sistematika Penulisan

Dalam sistematika penulisan ilmiah ini terdiri dari beberapa bab yang berguna untuk mengetahui informasi yang akan dibahas pada setiap babnya, yaitu sebagai berikut :

1. **BAB I : PENDAHULUAN**

Pada bab ini diuraikan mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

2. **BAB II : LANDASAN TEORI**

Bab ini menjelaskan tentang landasan teori yang digunakan dalam pembuatan aplikasi sistem pakar ini, juga menjelaskan tentang teori-teori secara keilmuan dibahas dengan mendetail.

3. **BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Bab ini berisi penjelasan tentang analisis, desain dan perancangan aplikasi serta desain sistem yang akan dibuat.

4. **BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini berisi tentang gambaran umum sistem informasi dan pembahasan terhadap program aplikasi yang telah dibuat serta implementasi aplikasi yang telah dibuat.

5. **BAB V : PENUTUP**

Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan aplikasi ini, sehingga dapat digunakan untuk pengembangan penelitian serupa selanjutnya.