

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Dizaman sekarang ini perkembangan Teknologi Informasi mengalami kemajuan yang sangat pesat, komputer sangat dibutuhkan oleh setiap kalangan baik dari pelajar, mahasiswa hingga para pengusaha, hampir setiap rumah pertokoan, perkantoran, instansi kini menggunakan komputer sebab selain proses yang dijalankan dapat menghemat waktu dan biaya, komputer dapat juga menyimpan berbagai data dalam suatu *Hard Disk* (HDD).

Teknologi Informasi adalah suatu teknologi yang digunakan untuk mengolah data, termasuk memproses, mendapatkan, menyusun, menyimpan, memanipulasi data dalam berbagai cara untuk menghasilkan informasi yang berkualitas, yaitu informasi yang relevan, akurat dan tepat waktu, yang digunakan untuk keperluan pribadi, bisnis, dan pemerintahan dan merupakan informasi yang strategis untuk pengambilan keputusan. Teknologi ini menggunakan seperangkat komputer untuk mengolah data, sistem jaringan untuk menghubungkan satu komputer dengan komputer yang lainnya sesuai dengan kebutuhan, teknologi telekomunikasi digunakan agar data dapat disebarluaskan dan diakses secara global.

Melihat perkembangan yang ada penulis mencoba untuk memberikan solusi terhadap permasalahan yang sering timbul, seperti penulis lihat pada Antcomp yang beralamat di Sumber Kulon Kalitirto Berbah Sleman. Hal ini dikarenakan

dalam pengolahan data yang dijalankan masih manual sehingga menimbulkan banyak masalah seperti tidak relevan, akurat dan tepat waktu.

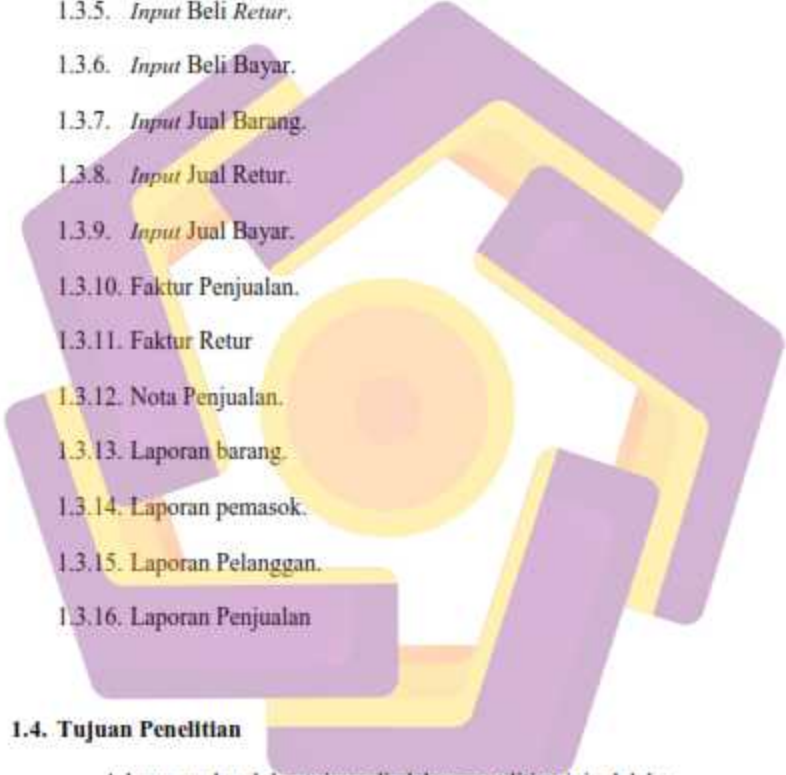
Keadaan yang terjadi di antcomp adalah bahwa pelanggan yang datang biasanya tidak hanya menanyakan tentang barang yang bersangkutan, adakalanya mereka hanya mengobrol saja, dan obrolan itu juga tidak ada sangkut pautnya dengan barang yang dijual antcomp. Tidak jarang yang datang hanya sekedar ingin silaturahmi dan berkonsultasi tentang hardware/software. Untuk pembukuan laporan penjualan di Antcomp Yogyakarta, untuk sementara menggunakan microsoft excel untuk laporan per bulannya.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas, maka dapat diambil rumusan masalah yang ada :
"Bagaimana membuat sistem informasi untuk meningkatkan laporan penjualan yang lebih relevan, akurat dan tepat waktu pada Antcomp Yogyakarta?"

1.3. Batasan Masalah

Dilihat dari ruang lingkupnya, maka perancangan penjualan Pada Antcomp ini mempunyai pengertian yang luas sesuai dengan fungsi dan penerapan pada masing-masing bidang yang berbeda. Untuk menyederhanakan masalah, menghindari kerancuan dan pembahasan yang terlalu luas serta memfokuskan pada perancangan sistem informasi berbasis java maka dibuat batasan sebagai berikut :

- 
- 1.3.1. *Input* Pengaturan Barang.
 - 1.3.2. *Input* Pengaturan Pelanggan.
 - 1.3.3. *Input* Pengaturan Pemasok.
 - 1.3.4. *Input* Beli Barang.
 - 1.3.5. *Input* Beli Retur.
 - 1.3.6. *Input* Beli Bayar.
 - 1.3.7. *Input* Jual Barang.
 - 1.3.8. *Input* Jual Retur.
 - 1.3.9. *Input* Jual Bayar.
 - 1.3.10. Faktur Penjualan.
 - 1.3.11. Faktur Retur
 - 1.3.12. Nota Penjualan.
 - 1.3.13. Laporan barang.
 - 1.3.14. Laporan pemasok.
 - 1.3.15. Laporan Pelanggan.
 - 1.3.16. Laporan Penjualan

1.4. Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan diadakan penelitian ini adalah :

- 1.4.1. Sebagai persyaratan kelulusan program SI TI (Teknik Informatika)
STMIK AMIKOM Yogyakarta.

- 1.4.2. Membuat aplikasi penjualan berbasis java untuk Antcomp yang diharapkan dapat menjadi variabel keunggulan pelayanan mutu dan citra perusahaan.
- 1.4.3. Memberikan solusi serta mempermudah dalam urusan laporan penjualan dan program yang dijalankan.
- 1.4.4. Memperdalam dan menuangkan ilmu tentang *software* yang diperoleh selama perkuliahan di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari penelitian Aplikasi penjualan ini adalah :

- 1.5.1. Memperoleh kinerja yang baik sehingga dapat lebih efisien dalam pengerjaan dan pengelolaan data penjualan.
- 1.5.2. Membantu laporan penjualan dan mengembangkan yang sistem baru dari manual menjadi komputerisasi sehingga data penjualan menjadi lebih optimal.
- 1.5.3. Dapat memberikan pengetahuan praktis dan pengalaman secara langsung maupun tidak langsung kepada mahasiswa secara teoritis dalam penerapan ilmu yang didapat selama mengikuti pendidikan di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.6. Metode Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan beberapa metode penelitian, salah satunya adalah dengan metode pengumpulan data, antara lain:

1.6.1. Wawancara (Metode *Interview*)

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara melakukan tanya jawab secara langsung kepada pihak Antcomp sehingga diperoleh data yang dibutuhkan.

1.6.2. Pengamatan (Metode *Observasi*)

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara mengadakan pengamatan secara langsung terhadap objek penelitian.

1.6.3. Metode Studi Pustaka

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara mengambil referensi dari beberapa sumber seperti buku, dokumen, artikel di *internet*, CD, DVD yang terkait dengan penelitian.

1.7. Sistematika Penulisan

Agar penyajian laporan baik dan terstruktur serta mudah dipahami maka dalam penulisan laporan ini dibagi menjadi beberapa bab antara lain :

1.7.1. BAB I : Pendahuluan

Pada bab ini penulis menerangkan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data, sistematika penulisan.

1.7.2. BAB II : Landasan Teori

Pada bab ini penulis mulai menguraikan hal-hal yang berhubungan dan mendukung dalam perencanaan dan pembuatan aplikasi, mulai dari perencanaan konsep-konsep, komponen-komponen, langkah-langkah

dasar, teknik penyajian aplikasi serta pengenalan *hardware* dan *software* yang digunakan.

1.7.3. BAB III : Tinjauan Umum

Bab ini berisi tentang gambaran umum mengenai objek penelitian dan penjelasannya.

1.7.4. BAB IV : Pembahasan

Pada bab ini menjelaskan serta memaparkan hasil penelitian dan langkah-langkah pembuatan aplikasi dari penyusunan format aplikasi sampai penyusunan akhir aplikasi.

1.7.5. BAB V : Penutup

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan Tugas Akhir serta beberapa saran yang berguna untuk penulis dan penuntut ilmu yang akan datang.

1.7.6. Daftar Pustaka

1.7.7. Lampiran

