

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi Informasi (TI) adalah suatu Teknologi Komputer yang di gunakan untuk mengolah data, memproses data, mendapatkan data, menyusun data, menyimpan data, dan memanipulasi data dalam berbagai cara untuk menghasilkan informasi yang berkualitas yaitu informasi yang relevant dan di gunakan untuk keperluan pribadi , bisnis , Pemerintahan maupun Pendidikan . Teknologi komputerisasi membuat segala pekerjaan menjadi lebih cepat, tingkat kecepatan dan ketepatan dalam informasi merupakan hal yang penting sehingga membutuhkan dukungan teknologi informasi yang memadai.

Telah diketahui bahwa masih banyak pemilik usaha dalam pencatatan transaksi penjualan masih belum memanfaatkan komputer, masih menggunakan sumber daya manusia yang memungkinkan adanya kesalahan dalam melakukan proses transaksi penjualan.

Toko RAN Papercraft merupakan sebuah toko yang bergerak dibidang pembuatan dan penjualan kerajinan kertas (Papercraft) yang berasal dari Jepang. Toko RAN Papercraft berada di Jl. Raya Argorejo no.60 Kutoarjo 54212 Kabupaten Purworejo. Aktifitas yang dilakukan ialah transaksi penjualan kerajinan kertas (Papercraft) saat ini masih dilakukan secara manual, yaitu semua kegiatan transaksi yang terjadi ditulis kedalam nota penjualan terus dilanjutkan pembuatan laporan transaksi yang terjadi.

Banyaknya transaksi penjualan yang harus dicatat secara manual sangat memakan waktu dan kendala tersebut akan dikembangkan dalam sebuah sistem komputer serta aplikasinya, dengan tujuan proses transaksi penjualan menjadi lebih efektif dan efisien dari segi ekonomi, waktu dan pelayanan. Dengan demikian sangat dibutuhkannya sebuah perancangan sistem informasi yang dapat dimanfaatkan sebagai pengumpulan data, mengolah data, menyimpan data, memanipulasi data.

Dengan Penjabaran Masalah yang ada, maka penulis mencoba membahas suatu masalah dengan judul **“Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Kerajinan Kertas pada Toko RAN Papercraft di Purworejo”**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar Belakang masalah yang ada, maka diperlukan sebuah Sistem Informasi Penjualan yang dapat memberikan solusi pada masalah tersebut, sehingga dalam rumusan masalah ini dapat disimpulkan bahwa pokok permasalahannya adalah “ Bagaimana Membuat sebuah sistem informasi penjualan pada Toko RAN Papercraft yang mempermudah pengguna dalam pekerjaannya ? ”

1.3 Batasan Masalah

Penulis perlu membatasi permasalahan pada laporan laporan yang dihasilkan serta data yang diperoleh seperti :

1. Data Bahan Baku, data Papercraft, data *Customer*, data *Supplier*, Data Pembelian, Data Penjualan, Data Transaksi Pemesanan, Data Item Transaksi..
2. Transaksi penjualan, Transaksi Pemesanan ..
3. Laporan Bahan Baku, Laporan Papercraft, Laporan Customer, Laporan Pembelian, Laporan Item Pembelian, Laporan Penjualan, Laporan Item Penjualan, Laporan Penjualan, Laporan Transaksi Pemesanan.
4. Software yang digunakan yaitu Microsoft Visual Basic 6.0 dan Microsoft SQL Server 2008

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dari penulisan ini adalah untuk memenuhi syarat kelulusan bagi jenjang STRATA 1 pada STMIK AMIKOM Yogyakarta. Tujuan utama dari penelitian ini adalah menghasilkan menghasilkan sebuah aplikasi pengolahan data yang baik. Pengolahan data harus memiliki input, proses, dan output.

Adapun Tujuan yang hendak di capai dalam Penelitian dan Penyusunan Skripsi ini adalah, sebagai berikut :

1.4.1 Internal

Pengertian Internal yang di maksud adalah dilihat dari sisi penulis dalam hal ini adalah sebagai berikut :

1. Mengembangkan dan Menerapkan Materi Ilmu Pengetahuan yang di peroleh, baik teori maupun praktikum yang di dapat di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

2. Memenuhi Persyaratan kelulusan bagi jenjang STRATA 1 STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Mengembangkan Kemampuan diri terhadap Teknologi Informasi.

1.4.2 Eksternal

Yang di maksud Eksternal adalah bagi Toko RAN Papercraft :

1. Sebagai Sarana Media Pengolah data di Toko RAN Papercraft.
2. Memiliki suatu aplikasi pengolah data dan transaksi yang memudahkan pengguna.

1.5 Metode Penelitian

Penulis menggunakan pendekatan terstruktur dengan tahapan yang ada dalam Sistem Development Life Cycle (SDLC).

SDLC (Sistem Development Life Cycle) adalah pendekatan bertahap untuk melakukan analisa dan membangun rancangan sistem dengan menggunakan siklus yang spesifik terhadap kegiatan pengguna.

Fase SDLC (Sistem Development Life Cycle) yaitu:

1. Perencanaan, Fase perencanaan adalah proses dasar untuk memahami mengapa sebuah sistem harus dibangun. Fase ini diperlukan analisa kelayakan dengan mencari data.
2. Analisis, Fase analisis adalah sebuah proses investigasi terhadap sistem yang sedang berjalan dengan tujuan untuk mendapat jawaban mengenai pengguna sistem, cara kerja sistem dan waktu penggunaan sistem.

3. Rancangan, Fase perancangan merupakan proses penentuan cara kerja sistem dalam hal desain arsitektur, desain interface, database dan spesifikasi file dan desain program.

4. Implementasi , Fase implementasi adalah proses pembangunan dan pengujian sistem, instalasi sistem dan rencana dukungan sistem

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Adapun metode pengumpulan data yang digunakan antara lain :

1. Observasi

Pengumpulan data melalui pengamatan langsung pada objek.

2. Wawancara

Metode Interview yaitu Metode atau Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data menjadi informasi dengan cara melakukan wawancara secara langsung.

3. Metode Kepustakaan

Metode Kepustakaan yaitu metode atau teknik yang digunakan untuk menyusun sebuah Karya Tulis Ilmiah atau Penelitian Ilmiah dengan cara mengumpulkan bahan-bahan atau materi-materi yang diperlukan dengan merujuk pada buku, catalog atau sumber tertentu.

1.6 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penyusunan sebagai berikut :

BAB I. PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan Latar Belakang Masalah, Perumusan Masalah, Batasan Masalah, Maksud dan Tujuan Penelitian, Metode Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

BAB II. LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan mengenai tinjauan pustaka dan landasan teori dari perancangan sistem informasi dan aplikasi yang digunakan.

BAB III. TINJAUAN UMUM

Tinjauan umum mengenai kasus yang diteliti meliputi analisis masalah, analisis kebutuhan sistem, analisis kelayakan sistem dan perancangan sistem.

BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada Bab ini akan diuraikan lebih rinci tentang implementasi dari perancangan sistem yang telah dibahas pada bab sebelumnya, urutan pengerjaan dan hasil yang diperoleh.

BAB V. PENUTUP

Dalam Bab ini berisi tentang Kesimpulan dan Saran dari penelitian Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Kerajinan Kertas pada Toko RAN Papercraft.