

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan zaman di bidang teknologi yang semakin maju dan modern membuat kebutuhan akan teknologi informasi menjadi salah satu faktor yang ikut mendukung bagi pertumbuhan dan perkembangan suatu perusahaan yang handal. Pengelolaan suatu informasi yang tidak lancar mengakibatkan kekacauan serta lama dalam pengambilan keputusan.

Dengan adanya kebutuhan informasi yang semakin meningkat dan menghemat waktu yang di gunakan, di perlukan sistem yang baik dan cepat. Sistem dapat di katakan baik apabila memudahkan penggunaanya dalam semua proses, contoh dengan adanya komputerisasi. Perlunya komputer dalam dunia bisnis sudah tidak dapat di hindari lagi, dalam bidang perdagangan misalnya, di mana sistem informasi dan pengolahan data yang cepat, efisien harus segera diwujudkan, tentunya untuk meningkatkan pelayanan kepada customer.

Komputer adalah alat cangih tepat waktu dan tepat guna dalam membantu proses transaksi, proses pembuatan laporan serta mempercepat proses kerja. Seiring ditemuinya hambatan pada home industri sulak sintetis di bagian administrasi penjualan barang yang akan di jual dengan jumlah banyak, ketersediaan jumlah barang, serta akan pencetakan laporan hasil transaksi masih memerlukan waktu yang lama untuk mendapatkannya.

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik menguraikan masalah tersebut di dalam skripsi ini dengan mengambil judul “ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA HOME INDUSTRI SULAK SINTETIS PURBALINGGA”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah yang telah di ajukan, maka permasalahan yang akan di kaji dalam penelitian ini dapat di rumuskan sebagai berikut :

Bagaimana membangun sistem informasi penjualan pada home industri sulak sintetis, sehingga dapat melakukan pencatatan persediaan, penjualan, dan mencetak laporan hasil transaksi yang terkomputerisasi, dapat memberikan kemudahan, efisien, efektif kepada pemilik dan pelanggan tanpa perlu memakan waktu lama?

1.3 Batasan Masalah

Untuk mempertajam pembahasan yang sesuai dengan latar belakang yang telah ditulis diatas, maka penulis akan membatasi masalahnya sebagai berikut:

1. Penelitian ini akan dilakukan di Home Industri Sulak Sintetis Purbalingga.
2. Sistem yang akan dibuat adalah Sistem Informasi Penjualan. Sistem ini nantinya akan digunakan pada bagian kasir.

3. Sistem yang di buat hanya meliputi sistem penjualan, stok, dan laporan produk pada Industri Sulak Sintetis Purbalingga.
4. Aplikasi ini dibangun menggunakan perangkat lunak Microsoft Visual Basic 6.0 dan SQL Server sebagai database.
5. Aplikasi ini di jalankan pada sistem oprasi windows 7.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Meningkatkan kinerja melalui ketepatan waktu penjualan barang dengan perkiraan jumlah barang yang sesuai sehingga tidak mengurangi peluang pemasukan serta kebutuhan customer dapat terpenuhi dengan cepat.
2. Meningkatkan efisiensi dan efektifitas kerja.
3. Menghasilkan laporan dari tiap kegiatan usaha dengan tepat waktu.

1.5 Metode Penelitian

Metode yang di gunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

1. Metode Wawancara

Pengumpulan data dengan cara melakukan tanya jawab kepada narasumber, dalam hal ini yaitu pemilik usaha.

2. Metode observasi

Pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan secara langsung terhadap obyek yang akan diteliti serta pendataan secara cermat dan sistematis.

3. Metode Kepustakaan

Adalah metode dengan mengumpulkan data dan teori dari buku, literature dan media cetak lainnya yang relevan dan berkaitan dengan pembuatan aplikasi, dari semua data yang diperoleh disaring beberapa informasi yang selanjutnya digunakan sebagai sarana untuk mempermudah pembuatan aplikasi.

1.5.2 Metode Analisis

Menganalisa sistem yang ada yaitu mempelajari dan mengetahui apa yang akan dikerjakan sistem yang ada, menspesifikasikan masukan yang digunakan, proses yang dilakukan dan keluaran yang dihasilkan.

1. Metode analisis PIECES yaitu :

1. *Performance* (analisis kinerja)
2. *Information* (analisis informasi)
3. *Economy* (analisis ekonomi)
4. *Control* (analisis keamanan)
5. *Efisiensi* (analisis efisiensi)

2. Analisis Fungsional

Tugas atau fungsi pekerjaan apa yang di lakukan oleh software (pendataan karyawan atau customer baru, perhitungan jumlah pembelian dan lain-lain).

3. Analisis Non Fungsional

1. Perangkat Lunak

Perangkat lunak yang di butuhkan dalam pembuatan sistem dan pemrosesan data dari suatu sistem.

2. Perangkat Keras

Perangkat keras yang di butuhkan sebagai sarana penunjang berupa personal computer.

3. Pengguna atau Brainware

Sebagai pelaksana personal dari suatu sistem.

1.5.3 Metode Perancangan

1. Flowchart

Flowchart adalah bagan-bagan yang mempunyai arus yang menggambarkan langkah-langkah secara mendetail dan berhubungan antar suatu proses dengan proses lainnya dalam suatu program.

2. DFD (Data Flow Diagram)

DFD adalah suatu diagram yang menggunakan notasi-notasi untuk menggambarkan arus dari data sistem, yang penggunaannya sangat membantu untuk memahami sistem secara logika, tersruktur dan jelas.

3. Normalisasi

Normalisasi adalah cara pendekatan dalam membangun desain logika basis data relasional yang tidak secara langsung berkaitan dengan model data, tetapi dengan menerapkan sejumlah aturan dan kriteria standar untuk menghasilkan struktur tabel yang normal.

1.5.4 Metode Pengembangan

Metode pengembangan yang di gunakan SDLC (*System Development Life Cycle*). Bertujuan sebagai panduan dalam pengembangan sistem (sistem lebih baik, efektif, dan efisien).

SDLC (*Sistem Development Life Cycle*) :

1. Analisis
2. Desain
3. Implementasi
4. Pemeliharaan

1.5.5 Metode Testing

1. Black Box Testing

Apakah unit program memenuhi kebutuhan (*requirement*) yang disebutkan dalam spesifikasi. Cara pengujian hanya di lakukan dengan menjalankan modul, kemudian diamati apakah hasil sesuai dengan proses bisnis yang di inginkan. Jika ada yang tidak sesuai outputnya maka untuk menyelesaikanya diteruskan pada pengujian yang ke dua.

2. White Box Testing

Cara pengujian dengan melihat ke dalam modul untuk meneliti kode-kode program yang ada, dan menganalisa apakah ada kesalahan atau tidak. Jika ada modul yang menghasilkan output tidak sesuai dengan proses bisnis yang di lakukan, maka baris-baris program, variable, dan parameter yang terlibat pada unit akan dicek satu persatu dan diperbaiki, kemudian di-*compile* ulang¹.

1.6 Sistematika Penulisan

Sebagai acuan bagi penulis agar penulisan laporan ini dapat terarah dan tersusun dengan rapi sesuai dengan yang penulis harapkan, maka disusun sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metodologi penelitian, sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang tinjauan pustaka, dasar-dasar teori, metode analisis yang di gunakan, langkah-langkah analisis.

¹ Hanif Al Fatta, Analisis dan Perancangan Sistem Informasi, Penerbit CV. ANDI OFFSET Yogyakarta, 2007, Hal. 172.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi tentang tinjauan umum tentang objek penelitian, analisis kebutuhan sistem dan perancangan sistem secara umum maupun secara rinci pada home industri sulak sintetis beserta hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilaksanakan.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang tahapan yang penulis lakukan dalam pengembangan aplikasi, testing hingga penerapan aplikasi di objek penelitian.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran yang peneliti dapat rangkum selama proses penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

Memuat keterangan dari buku-buku dan literatur lainnya yang menjadi acuan dalam menyusun skripsi ini.

LAMPIRAN

Memuat keterangan tambahan seperti listing program, surat keterangan penelitian dari instansi terkait dan lampiran-lampiran pendukung lain.

