

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di dunia saat ini mengalami banyak perubahan. Banyak aspek kehidupan bergantung dari pesatnya kemajuan teknologi seperti mempermudah aspek pekerjaan manusia dalam mendapatkan informasi. Seiring berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi, kebutuhan tenaga profesional semakin diperlukan oleh perusahaan besar maupun perusahaan kecil. Perusahaan yang didukung Sistem Informasi dapat membantu operasional dan manajemennya lebih efektif.

Salah satu penerapan Sistem Informasi yaitu dibidang penjualan, seperti pada supermarket, minimarket dan pusat grosir. Terlepas dari perkembangan teknologi tersebut dibutuhkan sarana pendukung yaitu komputer. Keberadaan komputer merupakan salah satu faktor penunjang yang sangat membantu dan penting bagi kelancaran aktifitas suatu usaha. Komputer merupakan salah satu sarana untuk menghasilkan informasi yang akurat dan tepat waktu.

Minimarket Gaul merupakan salah satu usaha keluarga yang berlokasi di dusun Bakungan yang masih menggunakan cara manual dalam melakukan pencatatan data seperti data barang, data pemasok, data transaksi serta pembuatan laporan-laporan. Data ditulis dalam lembaran kertas atau buku yang kemudian disimpan dalam sebuah lemari sehingga data tersebut dapat dicari dan digunakan kembali jika sewaktu-waktu data tersebut dibutuhkan. Cara ini kurang efektif karena belum bisa memberikan kemudahan, ketepatan, efisien, dan keamanan yang lebih. Jika arsip hilang, maka tidak akan ada bukti transaksinya dan menyebabkan kerugian bagi pemilik minimarket tersebut.

Berdasarkan masalah yang timbul mendorong Minimarket Gaul untuk mengganti sistem yang lama menjadi sistem yang baru sehingga dapat membantu kinerja minimarket dan menghasilkan data yang tepat, efisien, aman, serta meminimalisir kesalahan. Oleh karena itu berdasarkan penjelasan latar belakang

diatas maka penulis mengadakan penelitian dengan judul “Pembuatan Sistem Informasi Penjualan di Minimarket Gaul Dusun Bakungan Yogyakarta”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang pada Minimarket Gaul, maka dapat disimpulkan rumusan masalah sebagai berikut :

Bagaimana merancang sebuah aplikasi penjualan yang *user friendly* dan dapat meningkatkan kemudahan, ketepatan, efisien, dan keamanan dalam pengelolaan serta penyajian data pada Minimarket Gaul Dusun Bakungan Yogyakarta?

1.3 Batasan Masalah

Dalam melakukan penelitian dan perancangan aplikasi penjualan ini, ada batasan permasalahan pada beberapa pokok bahasan yaitu :

1. Pengolahan data meliputi :
 1. Data Pengguna
 2. Data Jenis Barang
 3. Data Barang
 4. Data Pemasok
 5. Data Pembelian
 6. Data Penjualan
 7. Data Retur Pembelian
2. Pembuatan laporan hasil pengolahan data meliputi :
 1. Laporan Data Barang
 2. Laporan Data Pemasok
 3. Laporan Data Pembelian
 4. Laporan Data Penjualan
 5. Laporan Data Retur Pembelian
3. Aplikasi penjualan yang dibuat adalah aplikasi berbasis desktop dengan sistem operasi windows dan tidak terhubung jaringan komputer.

4. Aplikasi penjualan dibuat dengan menggunakan *Microsoft Visual Basic 6.0* sebagai *software developer* dan *Microsoft SQL Server 2000* sebagai sistem manajemen basis datanya.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dilakukannya kegiatan penelitian ini, antara lain :

1. Menganalisis sistem yang telah digunakan saat ini.
2. Memberi usulan sistem informasi penjualan yang sesuai dengan kebutuhan Minimarket Gaul
3. Merancang aplikasi sistem informasi penjualan secara terkomputerisasi yang dapat digunakan oleh pihak Minimarket Gaul.
4. Disusun sebagai syarat menyelesaikan pendidikan Strata Satu (S1) Jurusan Sistem Informasi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yang diharapkan dari pembuatan sistem informasi penjualan pada Minimarket Gaul ini adalah :

1. Bagi Minimarket Gaul
 1. Diharapkan sistem yang dibuat Minimarket Gaul dapat membantu menghindari terjadinya penumpukan data yang mengakibatkan data tersebut hilang atau rusak.
 2. Dapat mengurangi kesalahan yang disebabkan oleh kelalaian dalam pencatatan data dan pembuatan laporan.
 3. Meningkatkan mutu pelayanan transaksi penjualan dan pembelian pada Minimarket Gaul.
2. Bagi peneliti
 1. Setelah melaksanakan kegiatan penelitian diharapkan penulis memiliki pengalaman dan pengetahuan yang lebih luas terlebih yang berkaitan dengan sistem informasi dan pemrograman.

2. Merealisasikan ilmu yang penulis sudah pelajari dan peroleh di STMIK Amikom Yogyakarta
3. Bagi pihak lain
Hasil penelitian ini diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai bahan evaluasi dan sebagai referensi orang lain yang melakukan penelitian serupa.

1.6 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam melakukan penelitian ini adalah metode penelitian *Action Research* atau riset tindakan, yaitu metode yang digunakan untuk mengevaluasi masalah sistem yang lama pada Minimarket Gaul dengan sistem yang baru, yaitu sistem komputerisasi yang digunakan untuk lebih mendukung proses bisnis.

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Untuk menunjang pencarian fakta dan pengumpulan data guna membangun aplikasi penjualan pada Minimarket Gaul dilakukan beberapa metode yaitu :

1. Metode Wawancara

Metode yang dilakukan dengan cara tanya jawab secara langsung oleh pihak-pihak terkait untuk mengetahui masalah yang timbul terkait dengan sistem pelayanan untuk memperoleh data relevan yang dibutuhkan. Adapun pihak yang diwawancarai adalah pemilik Minimarket Gaul.

2. Metode Observasi

Metode yang dilakukan dengan cara pengamatan atau melihat secara langsung pada proses-proses yang sedang berjalan di dalam objek penelitian. Metode ini penting karena kadang-kadang pengguna atau manajer tidak dapat mengingat secara keseluruhan apa yang ada dan terjadi di lapangan sehingga data-data tersebut tidak hanya didapat dengan metode wawancara.

3. Metode Kearsipan

Metode yang dilakukan dengan mempelajari material dari dokumen-dokumen yang ada dari sistem lama sebagai pendukung data-data yang telah didapat

dari metode pengumpulan data yang lainnya, seperti form pembelian dan penjualan, nota transaksi, serta laporan-laporan berkala yang dapat digunakan sebagai data pendukung.

4. Metode Kepustakaan

Metode yang dilakukan dengan mempelajari buku, tulisan, karya ilmiah, jurnal atau hasil penelitian-penelitian sebelumnya yang dapat digunakan sebagai acuan dan pendukung dalam mengerjakan penelitian yang sedang dilakukan.

1.6.2 Model Pengembangan Perangkat Lunak

Tahap pengembangan perangkat lunak dalam pembuatan aplikasi ini menggunakan metode *waterfall*. Tahapan-tahapan yang terdapat dalam model *waterfall* adalah sebagai berikut :

1. *System engineering* (Rekayasa Perangkat Lunak)

Merupakan tahapan yang pertama kali dilakukan yaitu merumuskan sistem yang akan kita bangun. Hal ini bertujuan agar pengembang benar-benar memahami sistem yang akan kita bangun dan langkah-langkah serta kebijakan apa saja yang berkaitan dengan pengembangan sistem tersebut.

2. *Requirement Analysis*

Melakukan analisis terhadap permasalahan yang dihadapi dan menetapkan kebutuhan perangkat lunak.

3. *Design*

Menghasilkan rancangan yang memenuhi kebutuhan yang ditentukan selama tahapan requirements analisis. Hasil akhirnya berupa spesifikasi rancangan yang sangat rinci sehingga mudah diwujudkan pada saat pemrograman.

4. *Coding* (implementasi)

Pengkodean yang mengimplementasikan hasil desain kedalam kode atau bahasa yang dimengerti oleh komputer dengan menggunakan bahasa pemrograman tertentu.

5. *Testing* (pengujian)

Melakukan pengujian yang menghasilkan kebenaran program. Proses pengujian berfokus pada logika internal perangkat lunak, memastikan bahwa semua pernyataan sudah diuji dan memastikan apakah hasil yang diinginkan sudah tercapai atau belum

6. *Maintenance* (perawatan)

Menangani perangkat lunak yang sudah selesai agar dapat berjalan lancar dan terhindar dari gangguan-gangguan yang dapat menyebabkan kerusakan.

1.7 Sistematika Penulisan

Secara garis besar sistematika skripsi ini terbagi atas lima bab, yaitu :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan beberapa hal antara lain judul usulan penelitian, latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, kegunaan atau manfaat penelitian, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan tentang landasan teori yang digunakan dalam proses perancangan sistem, mulai dari definisi sistem informasi, karakteristik sistem informasi, konsep basis data dan perangkat lunak yang digunakan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menjelaskan tentang tinjauan umum, hasil analisis yang meliputi analisis kelemahan sistem, analisis kebutuhan, analisis kelayakan, analisis biaya dan manfaat serta perancangan yang meliputi proses, perancangan sistem, perancangan basis data dan perancangan antar muka (*interface*).

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang hasil dari tahapan penelitian, tahap analisis, desain sistem, implementasi desain, hasil pengujian sistem dan implementasinya.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan penutup dari pembuatan skripsi yang didalamnya terdapat kesimpulan penelitian serta saran yang diberikan oleh penulis.

