

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Teknologi Informasi (TI) sudah menjadi pilihan utama dalam menciptakan system informasi (SI) perusahaan yang tangguh sehingga mampu melahirkan keunggulan kompetitif dan menjadi strategi unggulan di tengah persaingan yang semakin ketat dewasa ini. Apalagi dengan datangnya era e-Business (Budi Sutedjo 2000).

Namun, membangun SI perusahaan bukan sekedar mengotomatisasi sebagian proses yang secara rutin dilakukan, melainkan menciptakan suatu aliran informasi yang baru yang secara sistematis dan terintegrasi disusun menjadi sebuah sistem terpadu (Budi Sutedjo 2000).

Snapback Attack YK merupakan salah satu usaha yang bergerak dibidang penjualan snapback, sepatu dan kaos kaki di pulau jawa. Sistem transaksi penjualan dan pembelian barang yang dikerjakan secara manual pada Snapback Attack YK, mengakibatkan kinerja ini terhambat. Penulisan laporan data penjualan masih sering di tulis di kertas lain atau bukan laporan data seharusnya, sehingga laporan data penjualan masih belum tertata dengan rapi, dan masih sering terjadi kesalahan.

Berdasarkan penelitian yang telah dijelaskan diatas, perlu aplikasi terkomputerisasi yang akan memberikan kemudahan dalam mengontrol proses pencatatan transaksi dan dibuat secara sistematis, maka dilakukan suatu penelitian

dengan judul “Perancangan dan Pembuatan Sistem Informasi Penjualan Snapback Attack YK Yogyakarta”.

## 1.2 Rumusan Masalah

Bedasarkan latar belakang di atas, penyusun ingin merumuskan permasalahan “Bagaimana merancang dan membuat Sistem Informasi Penjualan Snapback Attack YK Yogyakarta”.

## 1.3 Batasan Masalah

Pada perancangan dan pembuatan Sistem Informasi Penjualan Snapback Attack YK Yogyakarta”, agar penelitian tidak melebar, perlu adanya batasan masalah. Maka dalam hal ini batasan yang diambil, yaitu:

1. Sistem informasi ini hanya membahas proses pendataan transaksi pembelian dari supplier, transaksi penjualan dan pendataan barang di Snapback Attack YK yang menghasilkan laporan.
2. Aplikasi Penjualan berbasis desktop ini yang dibuat menggunakan Microsoft Visual Basic 6.0 sebagai interfacenya, MySQL sebagai databasenya.
3. Admin dapat mengakses penuh aplikasi tersebut

## 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Mengimplementasikan ilmu yang didapat selama proses perkuliahan dalam desktop programming.
2. Mempermudah Snapback Attack YK dalam melakukan transaksi agar lebih efisien. Sebagai pertimbangan pengembangan sistem yang telah ada

3. Didapatkan tahapan-tahapan dalam perancangan system informasi menggunakan Visual Basic 6.0, MySQL.

## 1.5 Manfaat Penelitian

### 1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Metode penelitian yang dilakukan untuk mendapatkan informasi tentang objek permasalahan ini adalah:

1. Metode Observasi

Metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan secara langsung dan melalui kerja praktek yang telah dilakukan penulis di lapangan dengan cara mengikuti proses produksi.

2. Metode Wawancara (interview)

Metode pengumpulan data melalui tanya jawab langsung kepada pihak berwenang mengenai masalah yang erat berhubungan dengan penelitian ini.

3. Metode Kepustakaan (library)

Metode dengan perolehan data dari buku-buku atau literature-literature yang berkaitan dengan permasalahan sebagai referensi dan bahan pembanding.

### 1.5.2 Metode Analisis

Berdasarkan hasil pengamatan (observasi) pada lokasi objek penelitian, maka akan dilakukan analisis dengan metode analisis PIECES untuk mengidentifikasi masalah. Selanjutnya akan dilakukan analisis kebutuhan sistem

yang terdiri dari kebutuhan fungsional dan non fungsional. Setelah itu akan dilakukan analisis kebutuhan yang terdiri dari kelayakan operasioanal, kelayakan teknologi, kelayakan ekonomi.

### **1.5.3 Metode Perancangan**

Dalam proses perancangan sistem informasi ini menggunakan flowchart diagram untuk menggambarkan system secara keseluruhan dan menggunakan DFD untuk menyusun dan mengelompokkan struktur tabel-tabel dan menggambarannya dengan relasi tabel, sehingga akan menghasilkan laporan-laporan yang dibutuhkan oleh user serta E-R Diagram untuk menggambar kanrelasi dari dua file atau dua table.

### **1.5.4 Metode Pengembangan**

Dibutuhkan ketepatan langkah yang harus ditempuh dalam pembuatan suatusistem agar sistem yang dihasilkan maksimal. Dalam pembuatan sistem ini, peneliti mengembangkannya dengan terlebih dahulu membuat database sistem, kemudianmembuat interface darisistem, serta dilanjutkan dengan membuat koneksi database dan form (interface) sebagai langkah terakhir.

### **1.5.5 Metode Testing**

Setelah pembuatan system selesai, selanjutnya akan dilakukan pengujian system dengan menggunakan metode white box testing dan black box testing, metode ini dilakukan untuk menentukan apakah program tersebut sudah layak atau belum layak untuk digunakan serta telah memenuhi kebutuhan yang diharapkan atau belum.

## **1.6 Metode Penelitian**

Sistematika penulisan laporan penelitian yang akan dilakukan adalah sebagai berikut:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini menguraikan beberapa sub bab antara lain: latar belakang, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data, serta sistematika penelitian yang dimaksudnya agar dapat memberi gambaran tentang urutan pemahaman dalam menyajikan laporan.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini membahas mengenai tinjauan pustaka, dasar-dasar teori yaitu definisi sistem, informasi dan system informasi, konsep arsitektur sistem, konsep pemodelan sistem, dan konsep basis data.

### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini membahas tentang tinjauan umum, identifikasi masalah yaitu analisis kelemahan sistem, analisis kebutuhan sistem, analisis biaya dan manfaat, analisis kelayakan, dan perancangan yang meliputi perancangan proses, perancangan basis data dan perancangan interface.

### **BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM DAN PEMBAHASAN**

Bab ini berisi tentang implementasi system bagi pengguna yang telah dirancang sebelumnya serta pembahasan sistem.

## **BAB V PENUTUP**

Bab ini membahas penutup yang terdiri dari kesimpulan dan saran.

