

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Di era globalisasi ini informasi merupakan harta yang sangat berharga. Informasi merupakan darah nadi perusahaan karena peranannya yang sangat penting dalam perusahaan. Pada saat ini perusahaan tidak hanya dituntut untuk menerapkan strategi produk atau harga saja namun juga dituntut untuk mengelola informasi yang akurat sehingga pihak managerial dapat mengambil kebijakan yang sesuai dalam menyelesaikan suatu masalah atau menetapkan rencana yang berkaitan dengan kegiatan operasional atau untuk memenuhi goal atau tujuan tertentu.

Karena sedemikian pentingnya peranan informasi di dalam perusahaan, pengolahan informasi yang cepat dan akurat juga sangat berpengaruh pada kinerja perusahaan. Penyediaan informasi yang salah atau tidak akurat akan menyebabkan pihak manajerial akan salah atau keliru dalam mengambil kebijakan yang sesuai.

Pada saat ini sudah banyak perusahaan yang memanfaatkan teknologi informasi untuk meningkatkan “nilai jual” baik di mata konsumen maupun di mata kompetitor. Semakin ketatnya persaingan di dunia bisnis pada khususnya telah memacu banyak perusahaan untuk terus meningkatkan “kualitas diri”, salah satu caranya adalah dengan memanfaatkan teknologi informasi.

MerchanNdase merupakan suatu usaha bidang kreatifitas yang belakangan mengalami perkembangan yang cukup pesat. Didirikan oleh lima mahasiswa STMIK AMIKOM Yogyakarta pada tanggal 29 Maret 2010 dengan alamat Jl. Glagahsari 60 Yogyakarta diinspirasi oleh semangat *entrepreneur* yang diajarkan di dunia perkuliahan.

Dalam operasional MechanNdase terdapat kemungkinan terjadi masalah dalam hal pemesanan dan tidak adanya backup data yang memadai maka dapat menyebabkan kerugian perusahaan. Selain itu demi kemajuan dan meningkatkan kepercayaan pelanggan yang akan meningkatkan kepuasan pelanggan perlu adanya sebuah sistem yang dapat meng-cover hal tersebut.

Berdasarkan uraian masalah diatas, maka penulis terinspirasi mengambil judul skripsi yang berjudul **“Aplikasi Penjualan Di MerchanNdase Berbasis Java”**

1.2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang dapat diajukan adalah “Bagaimana membangunaplikasi penjualan yang dapat menampilkan informasi data pemesan dan stok bahan baku dengan menggunakan Java dan MySql?”

Berdasarkan hal tersebut di atas maka dibuat sistem “Bagaimana membuat **Aplikasi penjualan di MerchanNdase berbasis Java untuk toko marchendlse Yogyakarta**”?

1.3. Batasan Masalah

Dalam melakukan perancangan aplikasi ini hanya dibatasi dari segi program aplikasinya saja. Selain itu aplikasi ini berguna bagi pemilik MerchanNdase dan pelanggannya yang mempunyai keperluan atas aplikasi ini. Untuk menghindari semakin meluasnya masalah yang akan dibahas, maka batasan masalah yang akan dibahas yaitu :

1. Aplikasi yang dibangun adalah aplikasi untuk administrasi dan informasi.
2. Aplikasi yang dibangun dapat melakukan input data penjualan.
3. Aplikasi yang dibangun dapat melakukan input data stok bahan baku.
4. Aplikasi dapat menampilkan nota dan laporan pemesanan.
5. Aplikasi ini bersifat stand alone.
6. Dalam pembuatan aplikasi ini penulis menggunakan perangkat lunak Netbeans 6.8 dengan bahasa pemrograman *Java 2 Standard Edition*.

1.4. Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan yang ingin dicapai dalam penulisan skripsi ini dibagi menjadi 3 bagian, yaitu:

1. **Bagi Penulis**
 - a. Sebagai tahap akhir syarat kelulusan mata kuliah Skripsi pada Jurusan Sistem Informasi di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
 - b. Untuk mengimplementasikan ilmu pengetahuan yang telah didapatkan penulis selama menjadi mahasiswa STMIK AMIKOM Yogyakarta.

- c. Untuk mengetahui dan mengukur tingkat kemampuan penulis dalam merancang dan membangun sebuah aplikasi.
- d. Untuk mengembangkan kemampuan dan memperdalam pemahaman dalam pembuatan aplikasi menggunakan Netbeans 6.8 dengan teknologi *Java 2 Standart Edition* serta menambah wawasan penulis tentang struktur organisasi dan sistem yang sedang berjalan pada tempat penelitian.

2. Bagi pemilik.

- a. Sebagai media pendataan penjualan yang efektif.
- b. Dapat membantu kerja Customer Service.
- c. Salah satu sarana unggulan dari usaha tersebut.
- d. Dapat meningkatkan penjualan
- e. Meningkatkan kepuasan pelanggan

1.5. Manfaat Penelitian

Dengan diambilnya pembahasan dengan judul "*Aplikasi Penjualan di MerchanNdase Berbasis Java*" terkandung satu maksud dan tujuan utama yaitu untuk mengetahui seberapa efektifkah sistem informasi penjualan bila diterapkan di Toko MerchanNdase, selain itu terkandung maksud dan tujuan lain, yaitu:

1. Internal

Pengertian internal yang dimaksud adalah dilihat dari sisi penulis, dalam hal ini adalah mahasiswa STMIK AMIKOM Yogyakarta adalah sebagai berikut:

- a. Menerapkan ilmu dan teori-teori selama mengikuti pendidikan di STMIK AMIKOM Yogyakarta kedalam aplikasi nyata secara praktek, guna membantu dan mendukung kemampuan beraktivitas dalam menerapkan ilmu yang sudah diperoleh kedalam kehidupan nyata dan masyarakat luas.
- b. Mengembangkan pola keilmuan dan membuka wawasan pengetahuan sesuai dengan bidang teknologi informasi.
- c. Memenuhi persyaratan kelulusan bagi jenjang Strata 1 STMIK AMIKOM Yogyakarta.

2. Eksternal

- a. Sebagai masukan dan merupakan alternatif baru, dengan Informasi yang telah disusun dan dikomputerisasikan dapat digunakan untuk peningkatan kinerja pengolahan data penjualan pada toko sembakoMerchanNdase.
- b. Mengetahui seberapa efektif peran sistem informasi penjualan dalam peningkatan kinerja operasional pada toko MerchanNdase.

1.6. Metode Penelitian

Metode penyelesaian yang digunakan dalam penyusunan skripsi ini adalah :

1. Studi kepustakaan.

Metode ini digunakan untuk mendapatkan bahan-bahan referensi dan sehingga dalam penulisan dan perancangan dapat dicapai hasil yang jelas dan rinci.

2. Metode Observasi

Metode observasi atau pengamatan langsung di MerchanNdase dengan alamat Jl. Glagahsari 60 Yogyakarta, dan melakukan wawancara dengan pihak-pihak yang terkait untuk mendapat gambaran cara kerja sistem ini nantinya.

3. Pembuatan Rancangan

Pembuatan rancangan dilakukan dengan membuat rancangan aplikasi yang akan dibuat sehingga lebih mudah saat pembuatan aplikasi. Contohnya adalah membuat tampilan dari aplikasi.

4. Pembuatan Program

Pada tahap ini akan dibangun sebuah aplikasi berdasarkan rancangan yang telah dibuat. Perlu dilakukan pengujian aplikasi pada tahap ini.

5. Implementasi Program

Implementasi sistem dilakukan saat program siap digunakan. Sebaiknya pada tahap ini tetap dibarengi dengan sistem manual yang lama sebagai *backup data*.

1.7. Sistematika Penulisan Laporan Penelitian

Dalam Laporan Skripsi ini penulis sajikan dengan sistematika sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Membahas kerangka penulisan dalam penelitian ini meliputi latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Berisi tentang sistem secara umum, perangkat lunak yang digunakan serta teori – teori lain yang melandasi pembuatan aplikasi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menjelaskan tentang analisis sistem, analisis kebutuhan sistem, dan analisis kelayakan sistem. Selain itu bab ini juga menjabarkan tentang perancangan sistem, yang terdiri dari perancangan proses, dan perancangan (*interface*).

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi tentang pembahasan implementasi sistem serta pengujiannya dan hal – hal yang berkaitan dengan implementasi lainnya.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dan keseluruhan isi laporan dan saran – saran yang penulis sampaikan atas permasalahan yang telah dibahas dalam skripsi ini.