

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi informasi saat ini sangatlah pesat. Saat ini sudah menjadi kebutuhan bahwa teknologi informasi dapat memberi kemudahan dalam mencari informasi yang diinginkan, mengurangi terjadi kesalahan yang di sebabkan oleh kelalaian manusia, penggunaan teknologi informasi yang optimal dalam sebuah perusahaan akan menunjang efisiensi dan efektifitas kerja dalam mengolah data untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan.

Kehadiran teknologi informasi tersebut telah memberi nuansa baru di tiap aspek kehidupan masyarakat dan memberi kemudahan dalam prosesnya. Namun tidak sedikit usaha menengah masyarakat berkembang kurang mementingkan sisi teknologi. Akibatnya banyak usaha mereka yang masih menggunakan cara manual yang mengakibatkan kinerja yang di hasilkan lamban kurang efektif dan tidak maksimal.

Usaha masyarakat menengah Distro Autheez brand dalam tahap berkembang, di setiap aktivitasnya pekerjaannya masih banyak menggunakan cara-cara manual, contohnya dalam transaksi jual beli dengan pembeli, Operator kasir masih menggunakan pencatatan tertulis dalam buku untuk menyelesaikan aktifitasnya pekerjaannya sehingga

memberi kesan kurang efektif dan efisien dalam hal waktu dan tenaga yang di hasilkan setiap hari. Selain itu tidak adanya faktor jual dan beli setelah adanya transaksi menimbulkan suatu permasalahan mendasar dalam kaitanya hal untuk memenuhi kebutuhan standar aturan yang kompleks antara dua pelaku yang bertransaksi. Begitu juga yang terjadi dalam stok data inventori dan dalam laporan penjualan, semua masih dilakukan penulisan secara manual dalam proses penyelesaiannya.

Berdasarkan permasalahan di atas, untuk dapat meningkatkan kinerja Distro Autheez brand penulis membuat sebuah aplikasi yang tentunya sesuai dengan kebutuhan toko dan perkembangan teknologi yang berkembang untuk sebuah pencapaian kerja yang maksimal. Maka dari itu penulis membuat objek penelitian yang berjudul **"ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN DISTRO AUTHEEZ BRAND YOGYAKARTA"**.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas rumusan masalah yang di dapat adalah Bagaimana merancang suatu sistem informasi penjualan pada distro Autheez brand agar dalam penyimpanan, penginputan, pengolahan data menghasilkan laporan penjualan yang terkomputerisasi dan tidak memerlukan waktu yang cukup lama dan mudah?

### 1.3 Batasan Masalah

Agar pembahasan tidak menyimpang dari topik permasalahan tentang sistem informasi penjualan distro Autheez Brand maka penulis membuat batasan masalah sebagai berikut :

1. Sistem informasi yang dibangun hanya meliputi penjualan produk.
2. Sistem di buat dengan menggunakan Visual Basic sebagai Bahasa pemrograman.
3. Penelitian dibatasi pada distro Autheez Brand sebagai obyek penelitian dalam perancangan sistem informasi.

### 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan dari analisis dan perancangan sistem informasi penjualan sebagai berikut :

1. Untuk menciptakan dan menyajikan pengolahan data penjualan pada distro Autheez brand.
2. Mempermudah pengelolaan sistem penjualan pada distro Autheez brand.
3. Membuat sistem informasi penjualan yang tepat sesuai data pada distro Autheez brand.
4. Untuk menerapkan ilmu yang sudah di dapat pada perkuliahaan di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

## 1.5 Metode Penelitian

### 1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Adapun metode penelitian yang digunakan dalam laporan penelitian adalah sebagai berikut :

#### 1. Metode Observasi

Metode observasi adalah metode pengumpulan data dengan melakukan pengamatan langsung terhadap obyek yang diteliti dengan instansi terkait untuk mengumpulkan data dan informasi yang berkaitan dengan permasalahan yang ada.

#### 2. Metode Wawancara

Metode pengumpulan data dengan melakukan tanya jawab kepada obyek penelitian. Data diperoleh dari berbagai sumber data baik secara langsung maupun tidak langsung. Sumber data langsung yang dimaksud adalah sumber data yang diperoleh secara langsung di lokasi penelitian seperti data barang, jenis barang, harga barang, laporan penjualan dan sebagainya. Sedangkan sumber data tidak langsung adalah sumber data yang di peroleh penulis dalam bentuk lisan dengan cara tanya jawab.

#### 3. Metode Kepustakaan

Metode pengumpulan data dengan mempelajari sumber buku yang berkaitan sebagai referensi dan bahan pembanding.

## **1.5.2 Metode Analisis**

### **1.5.2.1 Analisis PIECES**

Dalam penyusunan laporan analisis ini penulis menggunakan analisis PIECES (*Performance, Information, Economy, Control, Eficiency, Services*). Dari analisis ini dapat mengetahui masalah utama dari sistem lama.

### **1.5.2.2 Analisis Fungsional**

Analisis Fungsional adalah tugas atau fungsi pekerjaan apa yang dilakukan oleh software.

### **1.5.2.3 Analisis Non Fungsional**

#### **1. Perangkat Lunak**

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

#### **2. Perangkat Keras**

Perangkat keras yang dibutuhkan sebagai sarana penunjang berupa perangkat personal komputer.

#### **3. Brainware**

Sebagai pelaksana atau pengguna personal dari suatu sistem.



### 1.5.3 Metode Perancangan

#### 1.5.3.1 Flowchart

Flowchart adalah suatu bagan dengan simbol-simbol tertentu yang menggambarkan urutan proses sistem secara mendetail dan hubungan antar suatu proses (perintah) dengan proses lainnya dalam suatu program.

#### 1.5.3.2 DFD (Data Flow Diagram)

DFD adalah diagram yang merupakan notasi untuk menggambarkan arus data sistem. DFD merupakan alat bantu dalam menggambarkan atau menjelaskan sistem yang berjalan.

#### 1.5.3.3 ERD

ERD adalah gambar atau diagram yang menunjukkan informasi dibuat, disimpan, dan digunakan dalam sistem.

### 1.5.4 Metode Pengembangan

Metode ini digunakan dalam proses pembuatan sistem adapun pengembangannya adalah :

#### 1. Analisis Kebutuhan Sistem

Menganalisis dan mempelajari kebutuhan sistem untuk menentukan kebutuhan data kebutuhan fungsional sistem.

#### 2. Perancangan Sistem

Merancang sistem berupa basis data yang dibutuhkan dalam sistem yang kemudian merancang proses-proses yang menggambarkan alur

berjalannya sistem, merancang *user interface* sistem dan aliran data sehingga tercipta suatu informasi yang benar.

### 3. Implementasi Sistem

Mengimplementasikan hasil rancangan sesuai perancangan yang telah dilakukan sebelumnya ke dalam bentuk aplikasi sistem informasi.

### 4. Pengujian Sistem

Menguji sistem informasi yang telah dibuat, apakah sesuai dan dapat membantu pengelolaan data pada distro Autheezbrand.

### 5. Dokumentasi.

Mendokumentasikan hasil implementasi dan perancangan sistem dalam bentuk laporan.

#### 1.5.5 Metode Testing

Ada 2 metode untuk melakukan unit testing yaitu :

##### 1. *Black Box Testing*

Terfokus pada apakah unit program memenuhi kebutuhan yang disebutkan dalam spesifikasi. cara menguji hanya dilakukan dengan menjalankan atau mengeksekusi unit modul kemudian di amati apakah hasil dari unit tersebut sesuai.

##### 2. *White Box Testing*

Adalah cara pengujian dengan melihat ke dalam modul untuk meneliti kode program yang ada dan menganalisis apakah terdapat kesalahan.

#### 1.5.6 Metode Implementasi

Tahapan implementasi sistem dilakukan melalui langkah-langkah berikut:

##### 1. Menerapkan Rencana Implementasi

Agar kegiatan implementasi dapat berjalan dengan lancar atau sesuai yang diinginkan maka suatu rencana implementasi perlu direncanakan dengan matang.

##### 2. Kegiatan Implementasi

Kegiatan yang dilakukan dalam tahapan implementasi adalah:

1. Pemilihan dan pelatihan personel.
2. Instalasi perangkat lunak dan perangkat keras.
3. Pemrograman dan pengujian program.
4. Pengujian sistem
5. Konversi sistem



## 1.6 Sistematika Penulisan

Untuk memberikan gambaran secara rinci dan ringkas masalah pokok dari penulisan ini, maka penulis akan membagi tiap pokok bahasan yang tersusun dalam bentuk bab-bab sebagai berikut :

### **Bab I PENDAHULUAN**

Membahas latar belakang masalah, Perumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Sistematika Penelitian.

### **Bab II LANDASAN TEORI**

Yang di dalamnya mencakup Pengertian Sistem, Pengertian Pendataan, Pengertian Pendidik, Relasional Database, Bahasa Pemrograman dan Algoritma dan Flowchart.

### **Bab III RANCANGAN SISTEM**

Bab ini berisi tentang uraian dan penjelasan gambaran sejarah dan struktur organisasi, Gambaran Umum Sistem Lama, Metode Sistem Informasi, Rancangan Basis Data, Rancangan Dialog, Rancangan Dialog login ke Sistem, rancangan Menu, Rancangan Berkas Input Data, Desain Laporan.

### **Bab IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini merupakan bab yang menyajikan inti pembahasan skripsi dan aplikasi pendataan barang. Pembahasannya meliputi dialog ke sistem, dialog menu utama, dialog berkas input data dan dialog berkas laporan yang akan dihasilkan.

### **Bab VI PENUTUP**

Bab ini berisi saran dan kesimpulan yang diambil oleh penulis mengenai sistem yang dianalisa.

#### **Daftar Pustaka**

. Memuat pustaka yang merupakan referensi yang diacu dalam pembuatan laporan tugas akhir

