

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pertumbuhan teknologi saat ini telah mengalami perkembangan yang sangat cepat, khususnya bidang teknologi informasi. Pada awalnya teknologi informasi merupakan sesuatu yang kompleks dan rumit, hingga banyak orang enggan untuk mengembangkannya. Tapi saat ini justru banyak orang berkompetisi untuk mengembangkan teknologi informasi. Karena pada dasarnya teknologi dibuat untuk mempermudah dan membantu pekerjaan manusia serta menghasilkan informasi yang akurat, tepat pada waktunya dan relevan. Oleh karena itu teknologi informasi harus ditopang dengan perangkat lunak atau aplikasi didalamnya, yang mendukung terbentuknya informasi berkualitas. Sehingga cara manual pun ditinggalkan dan digantikan dengan teknologi komputerisasi.

Pengembangan aplikasi harus disesuaikan dengan kebutuhan dan permintaan dari konsumen, salah satunya adalah aplikasi yang berbasis dekstop. Aplikasi berbasis *dekstop* memiliki kelebihan dibanding basis lainnya yaitu dapat diakses dengan mudah tanpa membutuhkan koneksi internet.

Seperti yang tercantum pada intisari bahwa Bardiman Cafe tiap harinya selalu padat pengunjung dan tiap bulan nya harus melakukan tutup buku. Proses transaksi dan pembukuan saat ini masih mengalami beberapa permasalahan yang perlu diselesaikan. Sebagai contoh, karena padatnya pengunjung transaksi yang di

lakukan manual memperlambat karyawan dalam pelayanan sedangkan para karyawan masih harus mengerjakan aktifitas lain seperti mengantar dan membuat pesanan. Setiap jadwal tutup buku para karyawan yang bertugas melakukan pembukuan akan kesulitan dan tergesa-gesa karena juga masih memiliki tugas untuk membeli stock barang bulanan dan mencatat stock barang tersebut untuk laporan kepada atasan.

Melihat kondisi demikian ,pada skripsi ini penulis terinspirasi untuk merancang sebuah sistem aplikasi yang mampu mengatasi persoalan yang dihadapi oleh cafe yang bersangkutan tersebut khususnya yang menyangkut transaksi dan pembukuan. Rancangan sistem aplikasi yang akan dibuat adalah berbasis dekstop dengan nama Sistem Informasi Kasir dan Pembukuan. Dengan sistem aplikasi yang dibuat ini diharapkan mampu mangatasi persoalan diatas dan mampu menghasilkan informasi yang akurat, tepat dan relevan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan di atas, dapat dirumuskan suatu masalah yang akan dicari penyelesaiannya melalui skripsi ini. Rumusan permasalahan tersebut adalah Bagaimana membuat sistem yang mampu membantu karyawan dalam melayani pelanggan dan melakukan pembukuan yang sesuai seperti biasa dilakukan karyawan secara manual sehingga proses pembukuan cukup dilakukan oleh sistem dengan user sebagai perantara dan informasi yang dihasilkan akan lebih relevan, akurat dan tepat waktu.

1.3 Batasan Masalah

Penulis akan membatasi luasnya ruang lingkup yang dibahas agar penyusunan skripsi ini dapat berjalan sesuai dengan rencana sehingga tujuan dari skripsi ini dapat tercapai. Batasan masalah tersebut adalah sebagai berikut.

1. Aplikasi yang dirancang penulis ini berfungsi untuk membantu Bardiman Cafe Yogyakarta dalam proses transaksi.
2. Aplikasi ini hanya ditujukan kepada karyawan Bardiman Cafe Yogyakarta.
3. Data master yang meliputi : data Pengeluaran yaitu apa saja yang dibeli dan total biaya juga item pengeluaran itu sendiri, data harga menu makanan dan minuman, data transaksi penjualan.
4. Pengolahan data laporan meliputi : laporan data admin/karyawan, laporan data menu, laporan data item pengeluaran, laporan pengeluaran, laporan transaksi penjualan atau nota jual, laporan grafik omset, laporan pendapatan bersih harian dan bulanan.
5. Aplikasi ini berbasis desktop dan Software yang digunakan yaitu Microsoft visual basic 6.0 dan Microsoft SQL server 2000.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari pelaksanaan penelitian adalah :

1. Sebagai salah satu syarat menyelesaikan jenjang STRATA I pada STMIC AMIKOM YOGYAKARTA.
2. Menerapkan ilmu-ilmu yang dipelajari di STMIC AMIKOM YOGYAKARTA untuk di terapkan di masyarakat.
3. Dapat merancang suatu sistem yang dapat membantu dalam pengelolaan transaksi dan pembukuan di Bardiman Café Yogyakarta
4. Membantu aktifitas yang awalnya manual dengan memanfaatkan teknologi.

1.5 Manfaat Penelitian

Untuk memenuhi syarat kelulusan untuk mendapatkan gelar sarjana komputer pada jurusan Sistem Informasi STMIC AMIKOM Yogyakarta. Penulis mengharapkan penelitian yang dilakukan ini dapat memberikan manfaat :

1. Bagi Bardiman Cafe

Aplikasi ini akan membantu Bardiman Cafe dalam berbagai proses, diantaranya :

- a) Dalam proses transaksi, karyawan tidak perlu repot mencatat kembali pesanan secara manual kedalam buku yang kemudian di tujukan sebagai laporan transaksi penjualan.
- b) Dalam proses pembukuan, karyawan tidak perlu repot melakukan penghitungan secara manual setiap jadwal pembukuan.

- c) Dalam pencarian data, karyawan tinggal memasukan nomor meja, nama pelanggan dan tanggal transaksi.

2. Bagi Penulis dan Pembaca

- a) Memperoleh gelar Sarjana Komputer.
- b) Menerapkan ilmu dan teori-teori selama mengikuti pendidikan ke dalam aplikasi nyata yang diterapkan di masyarakat.
- c) Untuk meningkatkan kreatifitas menciptakan suatu karya dengan memanfaatkan teknologi komputer dalam bentuk aplikasi berbasis desktop.
- d) Penulis dan pembaca akan mengetahui struktur dari aplikasi berbasis desktop beserta fungsi dari penggunaan sistemnya, serta penulis dan pembaca akan lebih mengetahui tentang ilmu yang berhubungan dengan perancangan sebuah sistem yang berbasis desktop.

1.6 Metode Penelitian

Dalam melakukan penelitian terdapat metodologi penelitian yang digunakan untuk mendapat informasi yang benar-benar dimengerti dan hasilnya sesuai dengan hasil yang diharapkan serta mendapatkan hasil karya ilmiah yang berkualitas dalam penyusunan laporan, maka penyusun menggunakan beberapa metode.

1.6.1 Pengumpulan Data

1.6.1.1 Metode Observasi

Melakukan penganalisaan terhadap objek atau bahan yang diteliti, pengamatan ini dilakukan bersamaan dengan pencarian data yang dibutuhkan.

1.6.1.2 Metode Wawancara

Melakukan temu langsung dan mengajukan pertanyaan kepada pihak terkait mengenai masalah yang sedang diteliti guna memperoleh data dan informasi yang dapat dijadikan acuan dalam menemukan solusi terbaik.

1.6.1.3 Metode Analisis

Merupakan tahapan menganalisis sistem yang akan dibangun. Adapun analisis yang dimaksud adalah sebagai berikut :

- a. Analisis yang digunakan adalah PIECES yang terdiri dari analisis dari segi performa, informasi yang dihasilkan, ekonomis, control, efektifitas dan pelayanan.
- b. Analisis kebutuhan sistem yang terdiri dari kebutuhan sistem atau *system requirement*, tipe kebutuhan (operasional, keamanan, informasi, kinerja, politik dan budaya), kebutuhan fungsional, teknik pengumpulan kebutuhan (wawancara, *joint application Development*, kuisioner).
- c. Analisis kelayakan sistem yang terdiri dari studi kelayakan (kelayakan teknis, kelayakan operasional, kelayakan ekonomi).

1.6.1.4 Metode Perancangan

Di tahap ini akan dilakukan perancangan terhadap aplikasi yang akan dibuat seperti aspek-aspek berikut.

- a. Perancangan basis data
- b. Perancangan diagram *flowchart* dalam menggunakan aplikasi
- c. Perancangan *Entity Relationship Diagram* dari aplikasi.
- d. Perancangan *Data Flow Diagram* dari aplikasi.
- e. Perancangan tampilan antarmuka / *User Interface* dari aplikasi.

1.6.1.5 Metode Pengembangan

Hasil perancangan kemudian diterapkan dengan pembuatan aplikasi berbasis *desktop* menggunakan *visual basic* dan *sql server*.

1.6.1.6 Metode Testing

Tahap terakhir akan dilakukan uji coba penggunaan aplikasi dengan cara simulasi maupun menggunakan metode *white box* dan *black box*.

1.6.1.7 Analisa hasil uji coba dan kesimpulan

Pada tahap ini akan dilakukan hasil uji coba dan penyusunan kesimpulan.

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan skripsi ini perlu adanya sistematika penulisan yang terdiri dari bagian-bagian yang saling berhubungan sehingga dapat digunakan sebagai acuan pokok untuk penyusunan laporan skripsi antara lain:

Bab I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, ruang lingkup atau batasan masalah yang dibahas, tujuan dan manfaat yang diperoleh dari penulisan skripsi ini, metode yang digunakan serta sistematika penulisan skripsi.

Bab II LANDASAN TEORI

Bab ini mengenai teori-teori yang mendasari pembahasan secara rinci dapat berupa definisi atau model matematis yang langsung berkaitan dengan ilmu atau masalah yang diteliti. Dalam bab ini landasan teori dikelompokkan menjadi empat, yaitu teori dasar mengenai sistem, teori dasar mengenai *web*, teori perancangan dan tinjauan umum.

Bab III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini akan membahas tentang analisis sistem dan perancangan sistem. Analisis sistem dimulai dari melakukan studi pendahuluan, identifikasi masalah, memahami kerja sistem yang ada, hasil analisis PIECES (Performance, Informance, Economy, Control, Efficiency, Service), analisis kebutuhan sistem, analisis studi kelayakan. Perancangan sistem meliputi perancangan struktur

menu, perancangan basis data, perancangan proses, serta perancangan interface dan proses scripting.

Bab IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas tentang implementasi dari aplikasi yang akan dirancang yang meliputi cara instalasi aplikasi dan pengoperasian aplikasi.

Bab V PENUTUP

Bab ini membahas penutup yang terdiri dari kesimpulan dan saran.

