

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dewasa ini telah mendorong manusia pada kehidupan yang lebih baik. Terlebih lagi dengan adanya komputer dimana hal tersebut semakin meningkatkan efisiensi dan kualitas dalam bekerja. Dengan adanya komputer, manusia diberi kemudahan-kemudahan dalam menyelesaikan pekerjaan diberbagai bidang, misalnya bidang perdagangan.

Berkembangnya usaha-usaha perdagangan yang sangat pesat pada saat ini menjadikan informasi sebagai hal yang sangat penting perannya dalam menunjang jalannya operasi usaha demi tercapainya tujuan yang diinginkan oleh perusahaan. Perusahaan akan lebih terjamin kelangsungan hidupnya dan dapat terus berkembang untuk meningkatkan omset penjualan, apabila aktivitas penjualan dikelola dengan baik. Salah satunya adalah dengan pencatatan penjualan yang cepat dan tepat dalam upaya pembuatan laporan penjualan untuk kepentingan manajemen.

Fanny Art Shop merupakan sebuah toko yang bergerak dalam bidang penjualan pakain dan assesoris budaya. Penjualan pakaian dan assesoris budaya di toko ini cukup besar, tetapi masih mengalami permasalahan yaitu pengolahan data dan keuangan disimpan dalam bentuk buku, akibatnya adanya penumpukan arsip, arsip menjadi tidak teratur dan belum

tersedianya tempat penyimpanan arsip yang baik, sehingga efisiensi data kurang terjamin, data yang di simpan sering hilang, pemasukan data, proses pencarian data, penyajian informasi dan pembuatan laporan penjualan yang dilakukan secara manual membutuhkan waktu yang lama.

Melihat hal tersebut, maka perlukiranya dibuat aplikasi yang bisa mempermudah aktivitas toko tersebut. Aplikasi penjualan adalah media untuk menyimpan informasi yang dapat diakses oleh user untuk mempermudah dan mempercepat melakukan transaksi penjualan dan mengurangi kesalahan dalam pengadministrasian.

Pembuatan aplikasi penjualan Fanny Art Shop bertujuan untuk membantu pengguna atau pemilik toko dalam melakukan pencatatan transaksi penjualan, untuk menghindari kesalahan pencatatan yang diakibatkan lupa atau salah catat, untuk meningkatkan manajemen penjualan dan proses transaksi yang lebih mudah dan cepat.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian diatas, maka perumusan masalah untuk penulisan skripsi ini yaitu Bagaimana membuat aplikasi penjualan tersebut pada FANNY ART SHOP sebagai media penyimpanan data – data perusahaannya dan pembuatan laporan penjualan dapat dilakukan dengan cepat dan tepat ?

### **1.3 Batasan Masalah**

Menyederhanakan masalah, menghindari kerancuan dan pembahasan yang terlalu luas serta memfokuskan pada perancangan

aplikasi tersebut hanya sebatas dalam ruang lingkup sistem keuangan sebagai media penyimpanan data maka adapun batasan masalahnya sebagai berikut:

Point-point yang dibahas dalam sistem keuangan ini meliputi form-menu yang berisi tentang input data barang, input data karyawan, input data pelanggan, input olah transaksi penjualan, struk penjualan, laporan daftar barang, laporan penjualan harian, laporan penjualan bulanan, laporan penjualan tahunan dan laporan penjualan berdasarkan barang.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian yang dilakukan sebagai berikut :

1. Sebagai syarat kelulusan program Sarjana STMIK AMIKOM
2. Agar penulis sebagai Mahasiswa Teknik Informatika, dapat memahami, mendalami, dan mengimplementasikan ilmu teoritis yang penulis dapatkan selama mengikuti pendidikan di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Untuk memberikan kemudahan dalam pengolahan data pada perusahaan yang berkaitan serta mempermudah dalam urusan laporan penjualan dan program yang dijalankan.
4. Bagi Fanny Art Shop, data-data dapat tersimpan secara terkomputerisasi.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Untuk meningkatkan kualitas pelayanan informasi dan data penjualan yang optimal

2. Sebagai pengembangan ilmu dan teknologi yang dimiliki khususnya yang berkaitan dengan basis data.
3. Untuk kontribusi terhadap pengembangan perusahaan.

## 1.6 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian untuk memperoleh data sehubungan dengan penelitian, digunakan beberapa metode yaitu :

### 1.6.1 Metode Observasi

Merupakan metode pengumpulan data dengan mengadakan pengamatan terhadap obyek yang diteliti untuk mendapatkan berbagai informasi atau data-data yang diperlukan dalam rancangan membangun aplikasi sistem keuangan tersebut.

### 1.6.2 Metode Interview

Pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab secara langsung dengan pihak yang bertanggung jawab untuk mendapatkan data yang lebih konkret dan lengkap sebagai bahan analisis dalam penelitian.

### 1.6.3 Metode Kepustakaan

Pengumpulan data dengan cara membaca dan mempelajari permasalahan yang ada dari buku-buku yang berhubungan dengan permasalahan yang ada.

## **1.7 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan skripsi ini disusun dalam lima bab yang saling berkaitan satu sama lain. Pembagian kelima bab tersebut adalah sebagai berikut :

### **1.7.1 BAB I : PENDAHULUAN**

Pada bab ini membahas tentang judul usulan penelitian yang akan dibahas, latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode dan sistematika penulisan skripsi.

### **1.7.2 BAB II : LANDASAN TEORI**

Pada bab ini penulis mulai menguraikan hal-hal yang berhubungan dan mendukung dalam perancangan dan pembuatan aplikasi, mulai dari perencanaan konsep-konsep, komponen-komponen, langkah-langkah dasar, teknik penyajian aplikasi serta pengenalan hardware dan software.

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

Bab ini berisi tentang gambaran umum mengenai objek penelitian, analisis sistem berupa analisis PIECES, analisis kebutuhan fungsional dan kebutuhan non fungsional, analisis biaya dan manfaat serta analisis kelayakan sistem yang meliputi kelayakan teknologi, operasional, hukum dan ekonomi. Serta rancangan sistem secara umum mulai dari rancangan model sampai dengan rancangan database serta relasi antar tabel sampai dengan rancangan input dan outputnya.

#### **1.7.4 BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini menjelaskan serta memaparkan hasil penelitian dan langkah-langkah pembuatan aplikasi dari penyusunan format aplikasi sampai penyusunan akhir aplikasi.

#### **1.7.5 BAB V : PENUTUP**

Bab ini berisi tentang kesimpulan skripsi serta beberapa saran yang berguna untuk penulis dan penuntut ilmu yang akan datang.

