

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Seiring perkembangan zaman, perkembangan teknologi pun semakin pesat. Berbicara tentang teknologi dan informasi, komputer merupakan salah satu bentuk teknologi yang perkembangannya dalam hitungan hari saja dan merupakan suatu media elektronik yang memegang peranan yang sangat penting dalam perkembangan teknologi saat ini. Serta terus menerus mendominasi berbagai proses kerja agar dapat lebih mudah, efektif dan efisien.

Perkembangan teknologi komputer telah banyak membantu pekerjaan manusia. Komputerasi adalah pemanfaatan secara benar dan semaksimal mungkin, bukan sekedar pengganti mesin ketik. Hal ini harus ditunjang oleh *hardware*, *software*, dan *brainware*. Perkembangan teknologi komputer juga telah merambat kedalam dunia bisnis. Hampir seluruh perusahaan baik itu usaha skala kecil, skala menengah dan besar telah memiliki teknologi yang canggih dalam pengolahan data, baik dalam pengolahan data pembayaran, data pegawai maupun laporan pemasukan dan pengeluaran dalam suatu bidang usaha.

Dalam penyajian informasi, setiap instansi memiliki cara yang berbeda-beda pula, ada yang sudah menggunakan komputer dan ada juga yang masih menggunakan

cara manual. Hal ini terjadi karena dalam menggunakan komputer membutuhkan dana yang mahal, selain faktor tersebut, brainware juga merupakan kendala serta kurangnya pengaruh eksternal yang masuk kedalam sebuah instansi tersebut.

Melihat masih kurangnya sistem yang digunakan oleh Butik Laundry Threeza khususnya dalam hal pengolahan data, maka penulis berkeinginan membuat sebuah sistem informasi yang berjudul **“Sistem Informasi Pembayaran Pada Butik Laundry Threeza di Yogyakarta”** yang nantinya diharapkan sistem dan analisis yang penulis buat dapat membantu pegawai didalam pekerjaannya.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas maka dalam laporan ini akan dirumuskan masalah sebagai berikut : **“Bagaimana membuat sebuah sistem informasi pembayaran jasa yang dapat membantu mengolah seluruh data pembayaran jasa dan proses administrasi pembuatan laporan?”**

1.3 Batasan Masalah

Dalam penyusunan laporan skripsi ini, supaya pembahasannya tidak terlalu luas dan dapat memudahkan dalam penyelesaian nantinya, maka akan dibatasi beberapa hal berikut ini:

1. Dalam sistem ini mencakup data pelanggan, data paket laundry dan data transaksi pembayaran jasa laundry.
2. Pewangi atau pengharum pakaian tidak dibahas.

3. Dalam pembuatan laporan yaitu laporan data transaksi pembayaran jasa laundry dalam bentuk harian, mingguan, bulanan dan keseluruhan.
4. Software yang digunakan adalah Visual Basic 6.0, Microsoft SQL 2005, dan Crystal Report.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai adalah terciptanya sistem informasi pembayaran pada threeza butik laundry supaya memudahkan *owner* pemilik untuk mengambil informasi laporan pembayaran baik dalam laporan harian, mingguan maupun bulanan dan keseluruhan. Adapun tujuan lain sebagai berikut :

- a. Membuat suatu sistem pelayan customer/pelanggan yang melakukan pencucian dilain laundry dengan memakai sistem *computerized*.
- b. Mengetahui dan menyimpan data order penerimaan dan pengambilan cucian.
- c. Membuat suatu sistem yang mudah digunakan oleh setiap user tanpa harus memikirkan penanganan database yang banyak.

1.5 Manfaat Penelitian

Penyusunan skripsi diharapkan dapat memberikan manfaat untuk pihak-pihak berikut :

1. Bagi penulis

Dengan penyusunan skripsi ini berarti menerapkan ilmu yang didapat selama mengikuti pendidikan di STMIK AMIKOM Yogyakarta, khususnya dalam bidang pemrograman.

2. Bagi kalangan pembaca

Berdasarkan penyusunan skripsi ini, diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan dapat dijadikan referensi bagi mahasiswa STMIK AMIKOM Yogyakarta yang ingin mengetahui bagaimana mengkomputerisasi sebuah sistem yang bersifat manual khususnya pada sistem pembayaran laundry.

1.6 Metode Penelitian

Pengumpulan data yang akurat dan lengkap sangat diperlukan dalam penyusunan skripsi ini. Dalam pembuatan skripsi ini penyusun menerapkan pengambilan data sebagai berikut :

1. Analisa Masalah

Menganalisa masalah-masalah yang akan disajikan dan mengumpulkan data atau informasi.

2. Analisa dan Perancangan sistem

a. Analisa dan perancangan proses

Pada tahap ini menganalisa dan membangun proses sistem informasi pembayaran yang akan dibuat.

b. Perancangan Database

Pada tahap ini akan ditentukan arsitektur database yang akan digunakan dalam membuat sistem informasi pembayaran.

c. Perancangan antar muka

User Interface yang bersifat GUI (*Graphical User Interface*) dan *User Friendly* dirancang untuk memudahkan bagi pengguna dalam menggunakan program atau aplikasi dan mendapatkan informasi yang dibutuhkan dari program atau aplikasi tersebut.

3. Implementasi Sistem

Mengimplementasikan hasil rancangan sistem yang telah dibuat sebelumnya untuk menjadi sebuah perangkat lunak atau *software*.

4. Uji Coba Sistem

Mencoba hasil pembuatan *software* atau perangkat lunak agar dapat dimengerti dalam penggunaannya sesuai dengan yang diinginkan.

5. Penyusunan Laporan

Pada tahap terakhir ini disusun buku sebagai dokumentasi dari penyelesaian tugas akhir atau skripsi sebagai persyaratan untuk mengambil gelar Sarjana Sistem Informasi.

1.7 Sistematika Penulisan

Supaya penyajian laporan mudah dimengerti dan terstruktur, maka dibuatlah sistematika penulisan berdasarkan pokok-pokok permasalahannya yaitu sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini merupakan pengantar terhadap masalah-masalah yang akan dibahas seperti latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah,

maksud dan tujuan penelitian, metode pengumpulan data, serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini menerangkan tentang konsep dasar sistem informasi, pengertian dan definisi sistem informasi, siklus sistem informasi, pengertian database, pengertian Visual Basic, pengertian Crystal Report, pengertian Microsoft Access

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI

Pada bab ini menjelaskan tentang latar belakang Threeza Butik Laundry, Visi dan Misi, analisa sistem yang akan digunakan oleh penyusun sebagai landasan dalam pembuatan *software* atau perangkat lunak, serta perancangan sistem informasi.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini memberikan penjelasan perancangan *software* atau program secara teknis.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini merupakan bab terakhir yang berisikan kesimpulan yang diperoleh dari pemecahan masalah - maupun dari hasil pengumpulan data serta diajukan beberapa saran untuk bahan peninjauan selanjutnya.