

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Teknologi saat ini turut membantu manusia dalam mendukung segala aktifitas sehari-hari. Teknologi juga turut ikut mendukung perkembangan di dunia perdagangan seperti halnya di bidang penjualan barang. Salah satu contohnya adalah aplikasi penjualan yang dapat memudahkan seorang karyawan untuk memasukkan data-data saat transaksi dan mendapatkan hasil yang valid saat pembukuan.

Penulis memilih toko pakaian wanita yaitu Galuh Butik yang terletak di Jl.Glagahsari No.64 Yogyakarta sebagai objek. Alasan memilih objek ini dikarenakan toko Galuh Butik masih menggunakan sistem konvensional yang harus segera diubah agar dapat mempermudah karyawan saat bekerja. Perkembangan teknologi memudahkan setiap toko untuk memberikan pelayanan yang terbaik agar bisa menarik minat konsumen agar selalu merasa puas saat berbelanja.

Khususnya di Yogyakarta pada saat ini banyak sekali butik wanita yang dapat kita temukan baik di pusat kota maupun di pinggiran kota sekalipun. Ini membuat persaingan antar toko semakin ketat untuk menarik minat pelanggan. Oleh karena itu dibutuhkan strategi khusus agar penjualan dapat meningkat di setiap bulannya.

Seperti yang dikemukakan di atas untuk memenangkan persaingan dalam menarik minat konsumen dibutuhkan adanya pelayanan dan manajemen yang baik dari perusahaan itu sendiri. Karyawan dituntut agar bisa menarik minat konsumen agar konsumen tersebut berminat untuk membeli barang di Galuh Butik.

Agar dapat mengetahui performa karyawan, pemilik Galuh Butik harus mengecek data penjualan yang sudah ada selama periode yang sudah ditentukan. Namun yang menjadi permasalahannya adalah sistem yang digunakan masih manual dan belum terkomputerisasi. Hal ini akan membuat pemilik Galuh Butik merasa kesulitan dan membutuhkan waktu yang cukup lama.

Aplikasi ini selain berguna untuk transaksi penjualan juga berguna untuk mengetahui performa karyawan disetiap periode yang diinginkan. Sistem ini nantinya diharapkan bisa memudahkan karyawan saat transaksi penjualan dan memudahkan pemilik Galuh Butik untuk menambah data barang, mengubah, menghapus dan mengecek ketersediaan barang secara efektif sekaligus mengetahui performa karyawan.

Dengan permasalahan yang sudah diuraikan diatas dan sebagai bahan penelitian untuk pembuatan Skripsi, maka penulis mengambil judul "*Analisis dan Perancangan Aplikasi Penjualan untuk Mengetahui Performa Karyawan di Galuh Butik Yogyakarta Berbasis Java*". Dengan adanya aplikasi penjualan ini penulis berharap aplikasi ini bisa berjalan secara efektif dan efisien.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas dan hasil pengamatan langsung di Galuh Butik maka dapat disimpulkan bahwa sistem pengolahan data pada butik tersebut masih dilakukan secara manual dan belum terkomputerisasi. Oleh karena itu permasalahan yang dapat dirumuskan yaitu :

1. Bagaimana cara menganalisis sebuah aplikasi penjualan untuk mengetahui performa karyawan di Galuh Butik Yogyakarta ?
2. Bagaimana cara merancang aplikasi penjualan yang tepat untuk digunakan di Galuh Butik ?

1.3 Batasan Masalah

Untuk mengatasi keterbatasan waktu, biaya dan fokus pada sistem yang akan di buat, maka dilakukan penyederhanaan masalah dan pembatasan. Hal ini dimaksudkan agar tidak terjadi penyimpangan dari pokok permasalahan yang diteliti, antara lain :

1. Aplikasi ini bersifat offline dan belum menggunakan sistem barcode.
2. Aplikasi penjualan ini digunakan untuk melakukan olah data, transaksi, mengetahui performa karyawan, dan mencetak laporan.
3. Laporan yang akan dicetak adalah laporan data produk, data user, data supplier, data pelanggan, data jenis produk, transaksi penjualan, dan performa karyawan.
4. Sistem aplikasi penjualan ini dibangun menggunakan bahasa pemrograman JAVA yang dibuat menggunakan NETBEANS 7.0.
5. Menggunakan MySQL dalam pembuatan database

6. Pengguna dari sistem aplikasi penjualan ini adalah admin dan karyawan di bagian kasir.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Sebagai salah satu syarat kelulusan dalam menyelesaikan program Strata I STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Menerapkan ilmu yang sudah didapat selama menjadi mahasiswa STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Membangun sebuah aplikasi penjualan yang dapat digunakan secara efektif dan efisien di Galuh Butik.
4. Digunakan sebagai pengalaman kerja, sehingga ada implementasi ilmu yang sudah didapat selama kuliah.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagi Mahasiswa
 - a. Mahasiswa dapat membuat sebuah aplikasi penjualan yang bermanfaat.
 - b. Dapat menerapkan ilmu teori yang didapat selama kuliah dan dipraktekkan di kehidupan nyata.
 - c. Untuk mengetahui sejauh mana kemampuan penulis dalam menerapkan teori yang telah didapat semasa kuliah.

2. Bagi Galuh Butik

- a. Galuh Butik dapat mengimplementasikan hasil karya mahasiswa untuk kegiatan transaksi penjualan sehari-hari dan dapat mengetahui performa karyawan dengan mudah disetiap periode yang diinginkan.
- b. Dapat mempercepat proses transaksi dan membantu kinerja karyawan.

1.6 Metodologi Penelitian

Langkah-langkah dalam penelitian ini adalah :

1.6.1 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah dengan metode SDLC (System Development Life Cycle). SDLC adalah tahapan-tahapan pekerjaan yang dilakukan oleh analis sistem dan programmer dalam membangun sistem informasi. SDLC merupakan siklus pengembangan sistem. Pengembangan meliputi langkah berikut :

a. Analisis Sistem

Analisis sistem bertujuan untuk menentukan masalah dan berupaya untuk memperbaiki sistem. Sehingga dengan adanya sistem yang baru maka akan menyelesaikan masalah yang ada.

b. Perancangan Sistem

Tool-tool yang digunakan :

1. NetBeans : untuk pembuatan program aplikasi penjualan berbasis java
2. PhpMyAdmin dan MySQL : untuk penyimpanan database
3. iReport : untuk membuat laporan

c. Implementasi dan pemeliharaan sistem

Mengimplementasikan sistem aplikasi penjualan yang telah dirancang kedalam kode program.

d. Pengujian Sistem

e. Melakukan pengujian terhadap sistem yang telah dibuat untuk menjamin bahwa sistem dapat berjalan dengan baik.

1.6.2 Metode Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi atau pengamatan merupakan salah satu teknik pengumpulan data/fakta yang cukup efektif untuk mempelajari suatu masalah. Penulis melakukan pengamatan langsung di lapangan. Dimana penulis datang langsung ke Galuh Butik untuk mengamati dan mengetahui secara langsung kondisi awal yang akan diperbaiki.

2. Wawancara

Wawancara adalah suatu teknik pengumpulan data dari narasumber yang sudah ditetapkan. Misalnya penulis sudah menetapkan Ny. Galuh Ratna sebagai narasumber yang sekaligus pemilik dari toko Galuh Butik. Melalui metode ini penulis melakukan tanya jawab dengan pemilik toko untuk mengetahui masalah yang perlu diperbaiki, sehingga memperoleh data untuk kebutuhan sistem yang akan dibuat.

3. Dokumentasi

Metode ini merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen. Penulis mencari dan mempelajari data-data mengenai hal-hal berupa catatan, transkrip, data penjualan dan pembelian sebagai konsep untuk membuat sebuah aplikasi penjualan yang dibutuhkan di Galuh Butik.

1.7 Sistematika Penulisan

Bab I : Pendahuluan

Isi dari pendahuluan ini melingkupi beberapa aspek yaitu Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Metodologi Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

Bab II : Landasan Teori

Pada bab ini dijelaskan mengenai landasan teori yang berisi ulasan atau penjabaran kembali teori-teori yang diambil dari berbagai sumber, baik buku, pustaka, maupun internet. Teori-teori dari pakar harus berkaitan dan tidak menyimpang dengan topik penelitian. Pada bagian ini juga terdapat tinjauan umum Butik yang dijadikan sebagai objek penelitian.

Bab III : Analisis Dan Perancangan

Pada Bab ini penulis menjelaskan sekaligus memaparkan desain, alur sistem, dan konsep sistem yang akan dibuat seperti rancangan pembuatan Use Case Diagram, Activity Diagram, Sequence Diagram, Class Diagram, rancangan Database dan interface. Pada Bab ini juga membahas mengenai analisis sistem meliputi analisis PIECES, analisis kebutuhan sistem, dan analisis kelayakan sistem.

Bab IV : Implementasi Dan Pembahasan

Pada bagian ini menjelaskan implementasi dari perancangan sistem yang telah dibuat sebelumnya meliputi tampilan dari program dan pengujian terhadap sistem yang telah dibuat. Serta pembahasan mengenai hasil penggunaan sistem tersebut sehingga bisa bermanfaat bagi Galuh Butik Yogyakarta.

Bab V : Penutup

Bab ini berisi tentang kesimpulan dari pembahasan penelitian secara keseluruhan serta saran dan kritik untuk pengembangan sistem ini.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar Pustaka berisi tentang referensi-referensi yang telah dipakai oleh penulis sebagai acuan dan penunjang untuk penyelesaian tugas skripsi ini baik secara praktis maupun secara teoritis.

