

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Pada saat ini, perkembangan teknologi informasi begitu pesat, bukan hanya perusahaan – perusahaan besar dan ternama saja yang menggunakan teknologi informasi ini untuk mengatasi berbagai macam masalah yang timbul. Banyaknya industri kecil juga sangat membutuhkan teknologi informasi untuk kemajuan dan kelancaran usahanya. Seperti contohnya, kios “Suwarni” yang bergerak dibidang penjualan, berbagai macam sembako misalnya gula, telur, beras dan masih banyak lagi. Oleh karena itu, banyaknya jumlah maupun jenis sembako yang dimiliki oleh Kios “Suwarni” maka data pembukuan produk pada toko sangat penting, untuk mengetahui semua data produk yang dijual pada kios “Suwarni”, terutama untuk mengetahui data stok dan penjualan produk pada kios.

Selama ini pemilik toko melakukan pembukuan masih dengan cara manual atau tulis tangan. Itupun hanya hasil penjualan dan pembelian produk saja, untuk data produk jarang sekali dilakukan pembukuan dan terkadang pemilik toko lupa melakukan pembukuan pada penjualan dan pembelian. Untuk sembako yang baru saja diorder dan sembako yang sudah habis terjual, rusak atau

kadaluarsa, terkadang tidak dilakukan pembukuan. Mengakibatkan penumpukan produk yang berlebihan dan pemilik toko kesulitan dalam menjual sembako lamanya atau lupa mengembalikan produk yang rusak kepada distributornya. Dan terkadang produk yang rusak ikut terjual dengan produk yang lain. Terkadang setiap 2 bulan sekali atau lebih, distributor selalu memberikan produk dengan kemasan terbaru dan produk lama yang masih ada sering diabaikan dan pemilik toko melakukan order produk kembali. Meskipun stok lama masih bisa dijual, akan tetapi pembeli selalu meminta produk yang terbaru. Dan terkadang produk yang sudah lama masih dapat dikembalikan kepada distributor, akan tetapi produk yang lama terkadang tidak dapat dikembalikan ke distributor. Itu menyebabkan kerugian pada kios "Suwarni".

Dengan adanya permasalahan yang dihadapi oleh pemilik toko. Penulis bertujuan ingin membantu kelancaran usahanya, agar pemilik toko tidak mengalami kerugian dan pemilik toko dapat meningkatkan penghasilannya dan meminimalkan order produk yang berlebihan. Diharapkan dengan sistem yang baru dapat membuat proses pembukuan stok dan penjualan produk dilakukan secara cepat, tepat, akurat dan dapat meminimal kerugian dan meningkatkan penghasilan pada pemilik toko. Oleh karena itu, penulis membuat Sistem Informasi Pembukuan Stok dan Penjualan Sembako menggunakan Java. Diharapkan untuk membantu pemilik

toko dalam melakukan pembukuan secara otomatis, cepat, tepat dan akurat. Dan mempermudah pemilik toko untuk mengetahui hasil laporan persediaan produk melalui stok produk.

### **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah maka permasalahan yang dibahas dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana cara membangun Sistem Informasi Pembukuan yang terkomputerisasi, mudah digunakan dan memperoleh hasil laporan stok produk yang tepat dan akurat ?

### **1.3. Batasan Masalah**

Berdasarkan pada perumusan masalah diatas, maka ruang lingkup yang melatarbelakangi Tugas Akhir ini :

1. Pembuatan Aplikasi Menu Utama yang didalamnya terdapat proses pendataan atau pengolahan data, dan laporan stok produk. Ditambah dengan proses Transaksi penjualan dan pembelian produk, sebagai pengurang dan penambah stok produk.
2. Pembuatan database untuk menampung hasil pencatatan data kategori, kemasan, distridutor, produk, pelanggan, transaksi, order produk dan return produk.
3. Pembuatan laporan stok produk melalui hasil transaksi penjualan kepada konsumen dan pembelian produk kepada distributor.

4. Pada pengerjaan Tugas Akhir, penulis menekankan pembuatan laporan transaksi dari hasil penjualan, pembelian dan stok produk dari data produk yang sudah dikurangi dan ditambah. Sehingga pembuatan aplikasi penjualan dibuat dengan tidak terlalu mendetail.
5. Perangkat Lunak yang dibuat merupakan implementasi dari perencanaan Sistem Informasi Pembukuan Stok dan Penjualan Sembako. Sistem operasi yang digunakan adalah Windows 7, Software (Perangkat Lunak) yang digunakan adalah NetBeans IDE 7.0, dan XAMPP.

#### **1.4. Tujuan Penelitian**

Tujuan Penelitian ini antara lain:

1. Memperoleh data tentang proses pembukuan manual yang telah ada dan kebutuhan toko akan Sistem Informasi Pembukuan yang terkomputerisasi.
2. Untuk mengetahui bagaimana desain *input*, *proses* dan *output* untuk Sistem Informasi Pembukuan yang paling sesuai dengan kebutuhan toko.
3. Untuk mengetahui bagaimana pengimplementasian dari desain yang telah dibuat ke dalam bentuk program aplikasi yang siap pakai untuk membantu kinerja pemilik toko "Suwarni".

### 1.5. Manfaat Penelitian

1. Untuk toko sembako "Suwami"
  - a. Menyajikan bentuk desain *input*, *proses*, dan *output* Sistem Informasi Pembukuan yang sesuai dengan kebutuhan toko.
  - b. Terancangnya Sistem Informasi Pembukuan yang terkomputerasi dan dapat diterapkan dengan baik oleh toko "Suwami".
2. Untuk Mahasiswa
  - a. Sebagai persyaratan untuk memenuhi kelulusan Diploma III Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
  - b. Dapat mengembangkan ilmu dan bakat dengan lebih dalam lagi, serta pengetahuan saya bertambah mengenai bahasa pemrograman.
  - c. Dapat menerapkan Ilmu Komputer secara teori maupun praktek kedalam dunia nyata.
  - d. Untuk menambah wawasan mahasiswa terutama dalam hal – hal yang berkaitan dengan bidang yang sedang dipelajari, khususnya dibidang KOMPUTER dan menambah pengalaman dalam membangun sebuah aplikasi database.

## 1.6. Metode Pemecahan Masalah

Untuk mendukung sistem yang dibuat dalam pengambilan data, penulis menggunakan metode dalam memecahkan masalah yang diambil adalah:

### 1. Metode Observasi.

Dengan metode ini penulis secara langsung mengadakan pengamatan yang berkaitan dengan permasalahan yaitu Prosedur Pembukuan Stok dan Penjualan Sembako Pada Kios "Suwarni".

### 2. Metode Wawancara

Penulis mengadakan tanya jawab langsung dengan pemilik kios pada toko "Suwarni".

### 3. Metode Kearsipan

Penulis melakukan pengumpulan data yang dimiliki oleh toko suwarni, seperti nota penjualan, nota pembelian dan pembukuan manual. Yang digunakan untuk contoh pembuatan sistem dan sebagai bukti kearsipan.

### 4. Metode Kepustakaan

Adalah suatu cara pengumpulan data dengan cara melihat dan mempelajari dari buku referensi sebagai acuan yang berkaitan dengan masalah yang diteliti.

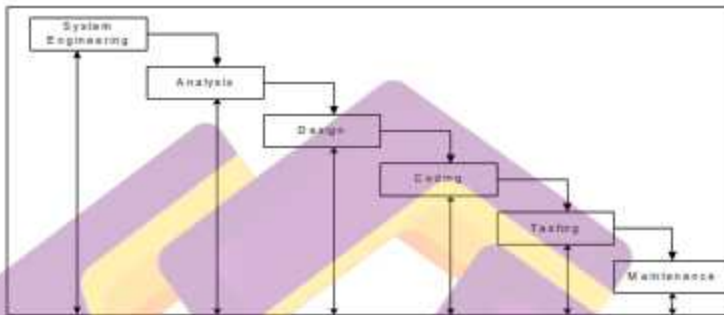
### 5. Metode Perancangan Perangkat Lunak

Langkah awal yang dilakukan oleh penulis dalam membangun sistem adalah dengan menentukan model sistem yang akan digunakan, dalam hal ini penulis menentukan atau memilih model sistem tersebut dengan

menggunakan model *System Classical Waterfall*, karena dengan menggunakan sistem ini dapat menggambarkan proses pengembangan sistem, dari sistem yang lama ke sistem yang baru. Dalam perancangan sistem paradigma yang digunakan adalah *Waterfall model (Classic Life Cycle)*. Langkah – langkah yang perlu dilakukan pada tahap analisis sistem adalah sebagai berikut:

- a. *System Engineering* adalah tahap rekayasa sistem
- b. *Analysis*, tahap menganalisis hal – hal yang diperlukan dalam pelaksanaan proyek pembuatan atau pengembangan perangkat lunak (Software).
- c. *Design*, tahap penterjemahan dari keperluan – keperluan yang telah dianalisis kedalam bentuk yang lebih mudah dan dimengerti oleh pengguna.
- d. *Coding*, tahap penterjemahan data atau pemecahan masalah perangkat lunak yang telah dirancang kedalam bahasa pemrograman yang telah ditentukan.
- e. *Testing*, tahap pengujian terhadap program yang telah dibuat.
- f. *Maintenance*, perangkat lunak yang telah selesai dibuat dapat mengalami perubahan sesuai permintaan dari pengguna.

Dari penjelasan diatas dapat digambarkan menurut Rogers<sup>1</sup> sebagai berikut:



**Gambar 1.1 Waterfall Model (Classic Life Cycle)**

<sup>1</sup> Rogers.Presman.Phd: Rekayasa Perangkat Lunak Pendekatan Praktisi (Jilid satu). Andi Yogyakarta, 2002.



## 1.7. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan Tugas Akhir ini disusun secara sistematis dalam masing – masing bab, dimana pada masing – masing bab akan diuraikan masalah – masalah sebagai berikut:

### **BAB I : PENDAHULUAN**

Bab ini berisi Latar Belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, kegunaan atau manfaat penelitian, metode pemecahan masalah serta sistematika penulisan.

### **BAB II : LANDASAN TOERI**

Berisi mengenai pengenalan sistem secara umum dan sistem perangkat lunak yang digunakan.

### **BAB III : TINJAUAN UMUM DAN ANALISA PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini berisi gambaran umum Kios “SUWARNI” dan analisa dari sistem yang telah ada, analisa yang digunakan meliputi analisa kebutuhan sistem, analisa PIECES, kelemahan sistem, kelayakan sistem, dan perancangan sistem.

### **BAB VI : IMPLEMENTASI SISTEM**

Bab ini berisi perancangan program aplikasi dari sistem informasi yang dibuat dan penjelasan penggunaan program aplikasi yang dibuat.

### **BAB V: PENUTUP**

Bab ini berisi tentang kesimpulan dari Tugas Akhir dan saran yang membangun tentang kekurangan yang ada pada Tugas Akhir ini.