

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi di Indonesia telah banyak mengalami kemajuan. hal ini juga diikuti dengan perkembangan bisnis penjualan. Perkembangan bisnis penjualan tersebut berdampak langsung pada peningkatan arus transaksi yang dilakukan perusahaan. Kecepatan dalam pelayanan menjadi salah satu kebutuhan utama untuk mencapai tujuan perusahaan.

Dalam mengelola perusahaan, timbul berbagai macam masalah baik intern maupun ekstern yang berkaitan secara langsung atau tidak langsung dengan aktifitas perusahaan. Semakin besar suatu perusahaan serta semakin rumitnya kegiatan dan masalah yang dihadapi akan semakin besar pula peranan sistem pengolahan yang akan menghasilkan informasi yang dapat bermanfaat sebagai dasar untuk pengambilan keputusan.

Meningkatnya arus transaksi yang semakin padat, sedangkan kecepatan dalam pelayanan adalah faktor yang utama, maka pencatatan transaksi secara manual tentu kurang dapat diandalkan. Kendala yang dihadapi dengan menggunakan pencatatan transaksi secara manual, yang pertama adalah waktu. Pencatatan transaksi secara manual membutuhkan waktu yang lama. Sedangkan yang kedua adalah tingkat akurasi atau ketelitian. Tidak dapat dipungkiri, pencatatan transaksi secara manual rentan terhadap *human error* atau kesalahan manusia. Dan untuk

mengatasinya, perusahaan biasanya membuat suatu cara kerja atau model pencatatan tertentu.

Oleh karena itu, dibutuhkan suatu perangkat lunak yang menggantikan pencatatan transaksi secara manual. Perangkat lunak tersebut diharapkan dapat lebih menyingkat waktu dibandingkan pencatatan transaksi secara manual. Di samping itu, perangkat lunak penjualan ini juga diharapkan meningkatkan ketelitian dan meminimalisasi *human error* atau kesalahan manusia.

Pada rancangan tugas akhir ini, mencoba menerapkan ilmu yang telah diperoleh selama studi yaitu bidang sistem informatika. Salah satu ide rancangan yaitu sebuah **Sistem Informasi Penjualan Pada Toko Sumber Rejeki di Trenggalek, Jawa Timur** yang dalam hal ini menggunakan bahasa pemrograman Microsoft Visual Basic 6.0.

## **1.2 Rumusan masalah**

Melihat latar belakang permasalahan maka masalah yang dirumuskan yaitu “Bagaimana membuat perangkat lunak yang menangani penjualan barang pada toko” yang dapat membantu penyelesaian dalam pelayanan toko tersebut, sehingga dapat diterapkan dan diimplementasikan.

## **1.3 Batasan Masalah**

Dari pembuatan skripsi ini, untuk mengatasi permasalahan yang ada maka penyusun membatasi permasalahan sebagai berikut :

1. Hanya menguraikan transaksi – transaksi penjualan dan pembelian barang yang tersedia pada toko tersebut secara tunai.
2. Program ini dibuat hanya sebagai aplikasi *stand alone*, bukan jaringan.
3. Informasi yang dihasilkan berupa data-data transaksi, pengelompokan, perhitungan dan pembuatan laporan.
4. Software yg digunakan dalam proses pembuatan sistem ini menggunakan Microsoft SQL Server 2000 dan Microsoft Visual Basic 6.0.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Adapun maksud dan tujuan dari pembuatan skripsi ini adalah :

1. Membuat perangkat lunak yang menangani penjualan barang pada toko agar mempermudah dan membantu user dalam penyelesaian dan pelayanan toko tersebut.
2. Menciptakan suatu solusi yang dapat memudahkan pencatatan transaksi penjualan yang terkomputerisasi.
3. Agar berguna dalam segi bisnis dan pengembangan ilmu komputer.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Bagi pengguna/user

Dapat mempermudah user untuk menggunakan sistem dari data yang manual menjadi terkomputerisasi, sehingga data yang dihasilkan lebih konkrit untuk pelayanan toko tersebut.

## 2. Bagi karyawan

Dapat digunakan sebagai pengolahan data penjualan dan pembelian, melakukan transaksi serta perhitungan di dalam toko tersebut.

## 3. Bagi pelanggan

Pelanggan dapat mengetahui data-data barang yang sudah di ambil ataupun masih di pesan.

### 1.6 Metode Penelitian

#### 1. Metode Pengumpulan data

##### a. Metode Diskriptif

Dengan memaparkan/menjelaskan secara jelas dan sistematis mengenai langkah-langkah perancangan perangkat lunak.

##### b. Metode Wawancara

Metode pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab secara langsung terhadap pihak-pihak yang terkait di toko yang menangani data secara langsung.

##### c. Metode Observasi

Metode penelitian dimana penulis langsung mendatangi atau mengamati terhadap obyek penelitian agar diperoleh informasi yang dapat dipertanggungjawabkan.

#### 2. Analisis Sistem

a. Menentukan kelemahan dari proses-proses bisnis pada sistem lama untuk bisa menentukan kebutuhan dari sistem baru.

- b. Menentukan tingkat kelayakan kebutuhan sistem baru tersebut ditinjau dari beberapa aspek, diantaranya ekonomi, teknik, operasional, dan hukum.

### **3. Pembuatan Program**

Program ini akan dibuat sesuai dengan kebutuhan sistem yang akan menunjang perkembangan toko tersebut.

### **4. Pengujian Program**

Program yang sudah dibuat akan di uji atau di jalankan. Agar bertujuan untuk menindak lanjuti apabila masih ada suatu kesalahan atau error.

## **1.7 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan yang digunakan dalam penyusunan skripsi ini terdiri dari tiga bagian, yaitu: bagian awal, bagian utama dan bagian akhir.

### **1.7.1 Bagian Awal**

Bagian awal memuat halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan dosen pembimbing, halaman pengesahan, halaman motto dan persembahan, halaman kata pengantar, halaman daftar isi, halaman daftar tabel, halaman daftar gambar, halaman daftar lampiran, arti lambang dan singkatan, serta intisari dan *Abstract* (intisari dalam bahasa Inggris).



## 1.7.2 Bagian Utama

### **Bab I Pendahuluan**

Bab pendahuluan materinya berupa latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan laporan penelitian.

### **Bab II Landasan Teori**

Bab Landasan Teori merupakan tinjauan pustaka, menguraikan teori-teori yang mendukung judul, dan mendasari pembahasan secara detail. konsep dasar sistem, informasi, sistem informasi, karakteristik sistem informasi, konsep pemodelan sistem, konsep basis data, dan perangkat lunak yang digunakan.

### **Bab III Analisis dan Perancangan Sistem**

Pada bab ini memaparkan tentang cara kerja perangkat lunak transaksi penjualan barang pada toko.

### **Bab IV Implementasi Sistem**

Bab IV ini akan memaparkan hasil-hasil dari tahapan penelitian, dari tahap analisis, desain, implementasi desain, hasil testing dan implementasinya.

### **Bab V Penutup**

Berisi kesimpulan dan saran. Kesimpulan dapat mengemukakan kembali masalah penelitian (mampu

menjawab pertanyaan dalam rumusan masalah), menyimpulkan bukti-bukti yang diperoleh. Saran dicantumkan karena peneliti melihat adanya jalan keluar untuk mengatasi masalah (kelemahan yang ada).

### **1.7.3 Bagian Akhir**

Bagian akhir dari penyusunan skripsi berisi daftar pustaka dan isi lampiran.

