

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Ilmu pengetahuan dan teknologi informasi yang terus berkembang pesat pada masa sekarang ini tentunya sangat membantu manusia dalam menjalankan aktifitasnya sehari-hari. Berbagai aspek informasi untuk meningkatkan efisiensi kerja. Manusia dan sarana penunjang yang memadai untuk terciptanya keefisien kinerja.

Toko Handycraft "Rumah Seru" merupakan suatu bidang usaha yang melayani penjualan kerajinan tangan, dimana dalam melayani penjualan hasil kerajinan tangan maupun aksesoris tentu dilakukan dengan pendataan manual, oleh karena itu didalam transaksi sering mengalami kesalahan dalam penulisan laporan yang tepat dan akurat, dikarenakan pendataan yang dilakukan secara manual, arsip yang disimpan merupakan bukti satu-satunya terjadinya transaksi. Jika arsip itu hilang maka laporan data penjualan dan pembelian tidak ada bukti transaksinya dan bisa menyebabkan kerugian dikarenakan sulit untuk mencatat dan menghitung banyaknya data barang yang ada banyaknya jumlah barang. Adanya kelemahan-kelemahan sistem tersebut yang mendorong Toko Rumah Seru untuk mengganti sistem yang lama menjadi sistem yang baru. Sistem yang dapat membantu keefisienan kerja dan dapat menghasilkan data yang tepat, cepat dan akurat, serta meminimalisir kesalahan, mencegah kehilangan data, meningkatkan kinerja toko handycraft Rumah Seru. Berdasarkan Penjelasan di atas, yang

menjadi alasan penulis untuk menerapkan “ Perancangan Aplikasi Penjualan Pada Toko Handycraft Rumah Seru Yogyakarta”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang di uraikan di atas, maka yang menjadi rumusan masalah adalah :

- a. Permasalahan apa yang timbul pada sistem yang sedang berjalan ?
- b. Bagaimana membangun suatu sistem informasi penjualan barang pada toko handycraft Rumah Seru dimana suatu sistem informasi tersebut dapat membantu memasukkan data barang, transaksi penjualan barang secara terkomputerisasi ?

1.3 Batasan Masalah

Ruang lingkup sistem informasi sangat luas sesuai dengan fungsi penerapan dan informasi yang dihasilkan oleh sistem informasi tersebut. Adapun batasan yang terdapat pada Perancangan Aplikasi Penjualan Pada Toko Handicraft yaitu :

1. Pembuatan Pengolahan Data : Pengolahan data barang ,pengolahan data merk , pengolahan data pemasok ,pengolahan pada penjualan ,olah data retur beli , pengolahan data penjualan dan data pelanggan
2. Pembuatan Laporan hasil pengolahan data : laporan pembelian, laporan data supplier , laporan data barang , laporan data pelanggan dan laporan penjualan ,laporan data retur pembelian

3. Aplikasi Penjualan berbasis desktop ini yang di buat menggunakan Microsoft Visual Basic 6.0 sebagai interfacenya , Microsoft SQL Server 2000 sebagai databasenya dan Crystal Report 8.5 sebagai Reporting

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui dan merancang sebuah aplikasi yang berbasis komputer yang berguna dalam proses pengolahan data pada Toko Handycraft Rumah Seru agar lebih efisien, cepat, dan akurat serta mendukung dalam perkembangan kegiatan usaha selanjutnya.
2. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan program sarjana (S1) Jurusan Sistem Informasi pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer " AMIKOM" Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dimanfaatkan oleh :

- 1) Bagi Penulis

Penerapan ilmu pengetahuan yang di peroleh saat kuliah , dan sebagai bukti turut serta berperan dalam pengembangan ilmu pengetahuan ilmu pengetahuan khususnya dalam bidang IT.

- 2) Bagi STMIK AMIKOM Yogyakarta

Dokumentasi Karya Ilmiah dalam bentuk laporan skripsi sehingga dapat menambah khasanah pustaka akademik bagi STMIK AMIKOM Yogyakarta, dan Referensi bagi mahasiswa sedang mengambil skripsi atau penulisan karya ilmiah lainnya.

3) Bagi Rumah Seru

Memberikan masukan mengenai sistem penjualan barang yang di dukung komputer dalam mengambil keputusan, mengurangi kesalahan yang di sebabkan oleh kelalaian dalam pencatatan data dan meningkatkan mutu pelayanan transaksi penjualan Rumah Seru

1.6 Metode Pengumpulan Data

Metode penelitian yang dilakukan untuk mendapatkan informasi informasi tentang objek permasalahan ini adalah :

1. Metode Pengamatan (Observatio)

Metode pengumpulan data dengan cara mengamati langsung pada objek permasalahan yang akan di teliti untuk memperoleh informasi.

2. Metode Wawancara (Interview)

Metode pengumpulan data melalui tanya jawab langsung kepada pihak berwenang mengenai masalah yang erat berhubungan dengan penelitian ini.

3. Metode Kepustakaan (Library)

Pengumpulan data dengan membaca buku-buku atau literatur-literatur yang berhubungan dengan permasalahan sebagai referensi dan bahan pembanding .

1.7 Sistematika Penulisan

Laporan Karya Tulis ini akan tersusun dalam 5 bab dimana masing-masing bab mempunyai penjabaran sendiri-sendiri dan masih mempunyai kaitan

antara satu dengan yang lainya sehingga dapat dikatakan bahwa semuanya merupakan satu kesatuan yang utuh. Penjabaran per bab dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. **BAB I : PENDAHULUAN**

Bab ini membahas latar belakang masalah yang mendasari pembahasan materi, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan skripsi

2. **BAB II : LANDASAN TEORI**

Bab ini membahas teori-teori yang menjadi dasar dalam pelaksanaan penelitian yaitu konsep dasar sistem, pengertian sistem informasi perangkat lunak yang di gunakan.

3. **BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini membahas tentang tujuan umum, indentifikasi masalah yaitu analisis kelemahan sistem, analisis kebutuhan informasi, analisis biaya dan manfaat dan analisis kelayakan

4. **BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini berisi tentang implementasi sistem bagi pengguna yang telah dirancang sebelumnya serta pembahasan sistem.

5. **BAB V : PENUTUP**

Membahas penutup yang terdiri dari kesimpulan dan saran