

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Sistem informasi *retail* (Ritel) adalah suatu sistem yang di kembangkan dengan menggunakan pendekatan yang berbasis pada pemanfaatan teknologi terpadu peralatan sistem mekanisasi pengolahan data sebagai penyedia informasi untuk menunjang semua aspek kegiatan yang berhubungan dengan oprasional penjualan barang.

Setiap pusat perbelanjaan atau swalayan memiliki sistem untuk pencatatan barang dari suplier dalam jumlah yang sangat besar. Dalam pencatatan tersebut pegawai swalayan harus mencatat semua barang dari suplier, dan pencatatan itu masih di lakukan dengan pembukuan atau secara manual. Hal ini menyebabkan pembukuan yang sangat banyak dan bisa menghabiskan waktu yang lama jika hanya ingin mencari laporan informasi satu barang saja sedangkan barang yang masuk cukup banyak jumlah dan jenisnya.

Sistem informasi Ritel ini berfungsi membantu pegawai untuk melakukan pencatatan barang secara terstruktur dengan baik. Dimana sistem ini dapat membantu penyimpanan data barang dari suplier dan menyimpan laporan barang masuk dengan baik dan di tambah dengan sistem penunjang untuk melakukan penyimpanan barang tersebut.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang ada, rumusan yang akan menjadi pembahasan penelitian adalah bagaimana merancang sebuah aplikasi Ritel yang bisa menggambarkan distribusi barang yang masuk dan yang terjual , agar bisa di lihat pegawai untuk melihat barang apa saja yang sudah masuk dan yang keluar di Mini Market Erfa .

## 1.3 Batasan Masalah

Agar pembahasan yang dilakukan lebih terarah, maka perlu ditentukan batas permasalahan. Adapun batasan masalahnya adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi yang akan dibuat adalah sebuah aplikasi Ritel yang bisa menunjukkan sistem penyimpanan data barang yang masuk dan yang keluar pada Mini Market Erfa. Fasilitas sistem aplikasi ritel ini meliputi:

Fasilitas fitur aplikasi Ritel yaitu :

- Pencatatan pembelian barang dari suplier
  - Pencatatan transaksi penjualan
  - Pencatatan retur
  - Laporan pembelian
  - Laporan penjualan
  - Laporan kerusakan barang
2. *Software* yang digunakan adalah *Visual Basic 6.0 dan SQL server 2000* .

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini,yaitu:

1. Merancang dan membangun aplikasi *desktop* sebagai sarana mempermudah pegawai yang akan memasukan dan menyimpan *data* barang dengan baik.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penulisan skripsi ini adalah :

1. Dapat membantu kinerja kerja di Mini Market Erfa untuk melakukan pendataan barang secara terstruktur dengan baik.
2. Belajar memahami kinerja menejemen pendataan barang yang masuk dan tersimpan kemudian di data secara terstruktur dengan baik dan mengetahui apa saja lankah-langkah yang harus dikerjakan sebelum membangun sebuah sistem informasi.
3. Mengembangkan ilmu dan teori-teori pendidikan yang telah didapatkan di STMIK "AMIKOM" YOGYAKARTA ke dalam aplikasi nyata secara praktek guna mendukung kemampuan beratualisasi dalam penerapan ilmu di dunia nyata.
4. Menambah keilmuan dan membuka wawasan pengetahuan baru sesuai dengan bidang teknologi informatika khususnya dalam bidang pemrograman.

## 1.6 Metode Penelitian

Untuk mendapatkan hasil yang diinginkan, maka pengumpulan data yang akurat sangat diperlukan dalam penyusunan laporan. Dari data-data yang didapat maka dapat dilakukan proses analisis dan perancangan sampai dengan menghasilkan *output* yang diinginkan. Untuk melakukan pengumpulan data, dilakukan beberapa metode, berikut langkah-langkah penelitian:

### 1. Metode Pengumpulan Data

#### - Metode Observasi

Melakukan penganalisaan terhadap objek atau bahan yang diteliti. Pengamatan ini dilakukan bersama dengan pencarian data yang dibutuhkan.

#### - Metode Wawancara (*Interview*)

Penelitian dilakukan dengan cara mewawancarai beberapa orang yang bekerja di bidang operator maupun yang mengelola Mini Market Erfa yaitu pihak yang bertanggungjawab.

#### - Metode Kepustakaan

Penulis membaca literatur, majalah, artikel, atau buku-buku yang berkaitan dengan permasalahan yang akan diteliti.

### 2. Analisis

Analisis kelemahan sistem, analisis kebutuhan (fungsional dan non fungsional), analisis kelayakan sistem.

3. Perancangan

Proses perancangan basis data, perancangan antarmuka.

4. Implementasi

Implementasi hasil perancangan kedalam *coding*.

5. Uji coba

Mengetahui fungsi-fungsi utama sudah berjalan atau belum.

6. Pemeliharaan

*Backup database, update module.*

### 1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan laporan skripsi ini akan disusun secara sistematis kedalam 5 (lima) bab yang masing-masing bab akan dijelaskan sebagai berikut :

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini berisi mengenai latar belakang masalah yang diteliti, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, metode pengumpulan data, sistematika penulisan.

#### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini akan dikembangkan secara umum tentang pengetahuan dasar dan teknologi yang mendukung pembuatan aplikasi Ritel antara lain konsep dasar sistem konsep dasar informasi serta *software* yang digunakan dan menjelaskan

tentang gambaran seputar Mini Market tempat pelaksanaan penelitian yakni pada Mini Market Erfa.

### **BAB III Analisis dan Perancangan**

Pada bab ini dilaporkan secara detail rancangan terhadap penelitian yang dilakukan baik perancangan secara umum dari sistem yang dibangun mengenai perancangan yang lebih spesifik. Bab ini membahas meliputi analisis kelemahan sistem, analisis kebutuhan sistem (fungsional dan non fungsional) serta analisis kelayakan. Tahap selanjutnya yaitu perancangan yang meliputi perancangan proses (*Flowchart* dan *DFD*), perancang basis data dan perancangan antar muka.

### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini dipaparkan hasil-hasil implementasi perancangan berupa penjelasan program aplikasi yang dibuat sesuai dengan bagan yang telah di rancang oleh pihak Mini Market Erfa, serta uji coba dan pemeliharaan.

### **BAB V PENUTUP**

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran-saran yang bersifat konstruktif untuk mendapatkan hasil yang lebih baik di masa mendatang