

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi, maka semakin meningkat juga kebutuhan manusia dalam hal kebutuhan fasilitas yang mendukung manusia untuk melakukan aktifitasnya dengan mudah. Teknologi informasi diharapkan memiliki peran positif dalam penyampaian informasi yang berkualitas, efektif dan efisien. Teknologi komputerisasi membuat terbuka luasnya media sebagai pemberi informasi yang cepat dan akurat. Tidak terkecuali dalam dunia bisnis, sistem informasi juga memiliki peranan penting. Teknologi yang semakin berkembang diharapkan dapat semakin membantu pekerjaan manusia. Teknologi juga hampir menyentuh semua sisi kehidupan, misal dunia bisnis (ekonomi), pendidikan dan pemerintahan.

Seperti halnya pada butik Boutique Of CRY SANTIA, yang usahanya bergerak dibidang bisnis (penjualan), semua proses pendataan dan jual beli (transaksi) masih dilakukan secara manual, belum menggunakan sistem berbasis computer. Hal ini tentu tidak efektif dan efisien, dan bukan tidak mungkin akan memungkinkan terjadinya kerancuan data, terlebih jika terdapat data yang hilang maka secara otomatis akan menimbulkan masalah. Hal itu tentu akan merepotkan dan secara langsung akan menambah pekerjaan yang seharusnya tidak perlu dilakukan.

Berdasarkan permasalahan yang diuraikan di atas, maka penulis mengambil judul **SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA BOUTIQUE OF CRYSIANTIA**. Diharapkan sistem yang nantinya dibuat dapat membantu mengelola data di dalam butik tersebut dan dapat meminimalisasi masalah yang muncul berkaitan dengan database butik tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang sudah dikemukakan di atas, maka secara garis besar rumusan masalah yang akan diselesaikan oleh penulis adalah: “Bagaimana Membangun Sistem Informasi berbasis komputer yang bermanfaat untuk meringankan dan mempermudah kerja user dalam mengelola transaksi penjualan”.

1.3 Batasan Masalah

Dengan mengetahui banyaknya ruang lingkup permasalahan yang ada, maka penulis hanya menitikberatkan pada pendataan transaksi berbasis komputer sebagai pendataan transaksi yang semula bersifat manual.

Software yang digunakan untuk membuat aplikasi ini adalah Visual Basic 6.0, software ini digunakan untuk membuat aplikasi berbasis Windows yang berorientasi pada objek secara cepat dan mudah, yang terakhir adalah software SQL Server 2000 yang digunakan untuk mengelola database sebagai inti dari aplikasi penjualan ini.

1.4 Maksud dan Tujuan

Untuk menerapkan ilmu yang telah didapat selama berkuliah di STMIK “AMIKOM” Yogyakarta yang berorientasi pada bisnis dan sistem informasi sehingga dapat mempraktekkannya di dalam dunia kerja.

Adapun maksud dan tujuan dari pembuatan sistem informasi penjualan ini adalah:

- a) Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan pada program S1 Jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- b) Menerapkan ilmu yang telah didapatkan selama berada di bangku kuliah.
- c) Membantu meringankan pekerjaan user dalam mengelola data.

1.5 Metodologi Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang telah penulis lakukan meliputi:

- a) Metode Observasi

Melakukan pengamatan secara langsung ke lokasi Boutique Of CRY SANTIA

- b) Metode Wawancara

Melakukan wawancara / tanya jawab dengan pemilik dan pegawai yang bekerja di Boutique Of CRY SANTIA.

- c) Metode Kepustakaan

Metode pengumpulan data yang dilakukan dengan mengambil referensi dari buku-buku yang ada di perpustakaan STMIK AMIKOM, melalui literatur buku yang berkaitan dengan pembuatan projek.

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan penulisan Skripsi ini, maka penulis menjabarkan sistematika penulisan menjadi 5 bab. Masing-masing diuraikan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Uraian tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang konsep dasar teori-teori yang akan digunakan sebagai acuan dalam pembuatan program, prinsip pembuatan program dan software yang akan digunakan dalam pembuatan aplikasi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Dalam bab ini akan dikemukakan tentang gambaran umum mengenai objek yaitu Boutique Of CRY SANTIA, hasil analisis dan perancangan sistem, analisis kebutuhan sistem, analisis kelayakan sistem yang diusulkan.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Menjelaskan tentang hasil uji coba program berkaitan dengan sistem yang telah dibuat, hasil-hasil dari tahapan penelitian, dari tahap analisis desain, implementasi desain, hasil testing program dan implementasinya.

BAB V PENUTUP

Berisi tentang kesimpulan dan saran berkaitan dengan hasil laporan.

DAFTAR PUSTAKA

Memuat referensi yang digunakan penulis dalam pembuatan dan penyelesaian skripsi yang berupa buku, jurnal, majalah, surat kabar atau internet.

LAMPIRAN

Bagian ini berisi tentang keterangan tambahan seperti listing program, surat keterangan dan surat penelitian dari objek penelitian.

