

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Dizaman sekarang ini perkembangan teknologi informasi mengalami kemajuan yang pesat, komputer sangat di butuhkan oleh setiap kalangan baik dari pelajar, mahasiswa hingga para pengusaha, hampir setiap rumah dan pertokoan, perkantoran, instansi kini menggunakan komputer sebab selain proses yang di jalankan dapat menghemat waktu dan biaya, komputer dapat juga menyimpan berbagai data dalam suatu *hard disk* (HDD).

Dari penelitian ini aplikasi penjualan pada Mitra Sejati comp masih menggunakan cara manual untuk proses penjualan dan pembukuan untuk setiap harinya, dan masih belum mengoptimalkan waktu dan biaya.

Melihat perkembangan yang ada, penulis mencoba untuk memberi solusi terhadap permasalahan yang sering timbul, seperti penulis lihat pada Mitra Sejati Comp yang beralamat di Jl Perumnas 204a condongcatu, Sleman Yogyakarta. Hal ini di karenakan dalam pengolahan data yang dijalankan masih manual sehingga menimbulkan banyak masalah seperti efesiansi waktu dan tenaga yang di keluarkan terlebih dalam pemborosan keuangan karena harus *fotocopy* dan pencatatan ulang. Untuk itu penulis memberikan solusi agar sistem kerja penjualan bisa berjalan optimal sehingga keadministrasian dapat berjalan dengan lancar.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas, penulis bermaksud memberikan solusi dimana seperti dalam sistem penjualan yang masih melakukan dengan proses manual dan kurangnya efisieansi waktu kerja. Dari ini maka dapat diambil rumusan masalah yang ada bagaimana merancang dan membuat sistem komputerisasi penjualan yang dapat berjalan optimal?

1.3. Batasan Masalah

Untuk menyederhanakan masalah, menghindari kerancuan dan pembahasan yang terlalu luas serta memfokuskan pada perancangan sistem informasi berbasis java maka dibuat sebagai berikut :

- a) Pengolahan data barang
- b) Pengolahan data penjualan
- c) Pengolahan data pelanggan
- d) Laporan barang
- e) Laporan penjualan
- f) Perangkat lunak yang digunakan yaitu :
 - 1) Netbeans,
 - 2) MySQL sebagai Database

1.4. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan diadakan penelitian ini adalah :

1. Membuat aplikasi penjualan berbasis java untuk Mitra Sejati Comp yang diharapkan dapat menjadi variable keunggulan pelayanan mutu dan citra perusahaan.
2. Memberikan solusi serta mempermudah dalam urusan laporan penjualan dan program yang di jalankan

1.5. Manfaat Penelitian

Penelitian (*research*) ialah suatu kegiatan mengaji (*Study*) secara teliti dan teratur dalam suatu bidang ilmu menurut kaidah tertentu. Manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Bagi Mahasiswa.
Meningkatkan kualitas mahasiswa dalam mengembangkan dan menerapkan ilmu pengetahuan yang didapat selama duduk di bangku perkuliahan.
2. Bagi Pengguna
Dengan adanya *Aplikasi penjualan berbasis Java* ini, diharapkan membantu dan mempermudah sistem kinerja yang ada. Dan memperoleh kinerja yang baik sehingga dapat lebih efisien dalam pengerjaan dan pengelolaan data penjualan.

1.6. Metode Penelitian

Metode penelitian pada dasarnya merupakan Cara Ilmiah untuk mendapatkan informasi dengan tujuan dan kegunaan tertentu untuk melakukan suatu tindakan, berarah dan berkonteks, yang paut (*relevant*) dengan maksud dan tujuan. Metodologi yang diterapkan dalam skripsi ini antara lain :

1. Pengumpulan data (Studi Pustaka)

Studi pustaka dilakukan untuk mempelajari dan mendapatkan pengetahuan yang diperlukan sebagai konsep dasar dalam membuat aplikasi penjualan berbasis java.

2. Analisis Sistem

Analisis sistem merupakan salah satu tahapan pada pengembangan sistem. Tahap analisis merupakan tahap yang kritis dan sangat penting, karena kesalahan didalam tahap ini juga akan menyebabkan kesalahan ditahap selanjutnya.

Konsep kegiatan analisis akan dibagi menjadi 3 langkah, yaitu :

- a. Analisis sistem, bertujuan untuk mencari solusi dari masalah atau kelemahan yang terdapat di sistem yang lama.
- b. Analisis kebutuhan sistem, bertujuan untuk menguraikan kebutuhan sistem agar dapat diusulkan sistem yang baru untuk menyelesaikan masalah di sistem lama.
- c. Analisis kelayakan sistem, bertujuan untuk menguraikan analisis kelayakan sistem baru jika diimplementasikan.

2. Tahap Pengembangan

Tahap pengembangan ini dimaksudkan untuk mempersiapkan proses dan penerapan sistem yang sesuai dengan spesifikasi yang telah ditentukan. Kegiatan yang dilakukan diantaranya :

- a. Menterjemahkan logika program ke dalam bahasa pemrograman yang telah ditentukan.
- b. Menyiapkan tenaga operasional.
- c. Menyiapkan keperluan yang lain untuk pengoperasian sistem baru.

4. Tahap penerapan Sistem

Pada tahap ini sistem yang telah dipersiapkan pada tahap-tahap sebelumnya diterapkan atau dilaksanakan sehingga kita akan mengetahui apakah sistem yang telah dilakukan dapat berjalan baik atau tidak. Jika masih ditemukan kendala-kendala yang masih mengganggu kelancaran jalannya sistem berarti sistem tersebut masih perlu dilakukan adanya perbaikan kembali.

5. Implementasi

Pembuatan dan uji coba Program

1.7. Sistematika Penulisan

Agar penyajian laporan baik dan terstruktur serta mudah dipahami maka dalam penulisan laporan ini dibagi menjadi beberapa bab antara lain :

BAB I : Pendahuluan

Pada bab ini penulis menerangkan tentang latar belakang rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data, dan sistematika penulis.

BAB II : Landasan Teori

Pada bab ini penulis mulai menguraikan hal-hal yang berhubungan dan mendukung dalam perencanaan dan pembuatan aplikasi, mulai dari perencanaan konsep-konsep, komponen-komponen, langkah-langkah dasar, teknik penyajian aplikasi serta pengenalan hardware dan software yang digunakan.

BAB III : Tinjauan Umum

Pada bab ini berisi tentang gambaran umum mengenai objek penelitian dan penjelasannya.

BAB IV : Pembahasan

Pada bab ini menjelaskan serta memaparkan hasil aplikasi dan langkah-langkah pembuatan aplikasi dari penyusunan format aplikasi sampai penyusunan akhir aplikasi.

BAB V : Penutup

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan tugas akhir serta beberapa saran yang berguna untuk penulis dan penuntut ilmu yang akan datang.

Daftar Pustaka

Lampiran

