

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Teknologi informasi saat ini mengalami perkembangan yang cukup pesat, dan kebutuhan manusia juga semakin bertambah serta permasalahan yang dihadapi semakin kompleks. Komputer pada saat ini banyak digunakan oleh instansi dalam berbagai bidang untuk menyelesaikan permasalahan – permasalahan yang mereka hadapi. Hal ini mendorong para ahli untuk mengembangkan program – program komputer agar dapat membantu kinerja manusia.

Komputer merupakan alat pengolahan data yang tepat, dengan akses yang cepat dan teliti. Oleh karena itu penggunaan sistem terkomputerisasi sebagai alat bantu untuk menunjang kegiatan-kegiatan dalam bidang pengolahan data dapat mempercepat dalam pembuatan laporan, baik yang ditujukan kepada instansi/perusahaan itu sendiri maupun untuk konsumen/masyarakat. Informasi sangat dibutuhkan oleh berbagai pihak, baik perusahaan besar atau kecil maupun para pengembang usaha. Dalam dunia bisnis atau perdagangan diperlukan manajemen yang baik agar dapat mendukung kinerja dari perusahaan tersebut untuk tetap memenangkan persaingan pasar yang lebih besar, dan bisa memenuhi kebutuhan konsumen.

Dalam pelayanan terhadap pelanggan di butuhkan kecepatan dan keakuratan dalam proses transaksi maupun dalam pencarian persediaan

barang, sehingga pelanggan akan merasakan kenyamanan dalam proses pembelian barang di toko Setia Meubel.

Toko Setia Meubel dalam usahanya mengalami perkembangan yang cukup cepat, persediaan barang juga semakin banyak, begitupun dengan proses transaksi yang terjadi di toko tersebut. Toko Setia Meubel dalam pencatatan transaksi penjualan dan pembelian serta laporan-laporan masih menggunakan cara manual dengan menuliskannya ke dalam buku besar, cara ini masih membutuhkan waktu yang cukup lama, dan rentan terhadap kesalahan perhitungan, sehingga harus kerja dua kali atau bahkan berkali-kali untuk menghitung ulang transaksi yang terjadi. Selain itu dalam proses pencarian data atau persediaan barang juga kurang efektif dan efisien, hal ini juga berpengaruh terhadap konsumen, padahal diharapkan kinerja dari toko tersebut dapat memuaskan pelanggan.

Dengan adanya permasalahan yang demikian, maka diperlukan adanya perubahan sistem dari cara yang manual ke cara terkomputerisasi, sehingga dapat memudahkan dalam pencatatan transaksi penjualan maupun pembelian, dalam rekap nota per tanggal, per periode juga lebih teratur dan juga dalam melihat persediaan barang juga akan lebih cepat.

Dengan berlatar belakang masalah tersebut, maka sistem ini dibuat untuk membantu Toko Setia Meubel dalam proses penjualan dan pembelian Furniture, dengan mengangkat judul ***"Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Furniture Pada Toko Setia Meubel Cilacap"***.

1.2. Rumusan Masalah

Dari uraian di atas dapat diambil suatu rumusan masalah sebagai berikut, Bagaimana merancang Sistem Informasi Penjualan dan pembelian pada Toko Setia Meubel menggunakan Netbeans 6.9 guna mempermudah dalam pengolahan data dan pembuatan laporan ?

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah dibuat agar terarah, jelas dan tidak terlalu luas. Adapun batasan masalah adalah sebagai berikut :

1. Sistem yang akan dibangun adalah sebuah sistem tentang proses transaksi penjualan dan pembelian furniture pada toko Setia Meubel.
2. Menampilkan laporan penjualan per tanggal, per periode dan laporan pembelian per tanggal, per periode.
3. Terdapat menu login untuk admin.
4. Untuk membangun sistem penjualan ini menggunakan bahasa pemrograman java (Netbeans 6.9) dan MySQL sebagai database.
5. Sistem Penjualan dan Pembelian ini berbasis *desktop*.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan diadakan penelitian ini adalah :

1. Merancang aplikasi yang dapat melakukan proses penjualan dan pembelian Furniture pada Toko Setia Meubel.
2. Merancang database Penjualan dan Pembelian sebagai tempat penyimpanan dan pengolahan data transaksi.

3. Merancang aplikasi yang dapat menghasilkan output yang dapat digunakan pemilik Toko furniture Setia Meubel sebagai acuan untuk mengambil keputusan.

1.5. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dimanfaatkan oleh :

- a. Bagi penulis
 1. Sebagai tahap akhir syarat kelulusan program Strata I Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
 2. Untuk mengimplementasikan ilmu pengetahuan yang telah didapatkan penulis selama menjadi mahasiswa STMIK AMIKOM Yogyakarta.
 3. Untuk mengetahui dan mengukur tingkat kemampuan penulis dalam merancang sebuah aplikasi.
 4. Untuk mengembangkan kemampuan dan memperdalam pemahaman dalam pembuatan aplikasi menggunakan Netbeans 6.9 dan MySQL serta menambah wawasan penulis tentang sistem yang sedang berjalan pada tempat penelitian.
- b. Bagi Toko Setia Meubel
 1. Sebagai media untuk membantu kinerja Toko Setia Meubel dalam pengolahan data laporan Penjualan dan Pembelian serta penyajian informasi dengan cepat dan akurat.
 2. Memberikan alternatif pada Toko Setia Meubel untuk menggunakan aplikasi yang tepat sehingga masalah dalam pengolahan data secara manual dapat teratasi.

3. Memberikan informasi bagi pihak-pihak yang membutuhkan secara cepat dan akurat.

1.6. Metode Penelitian

Metode penelitian yang dilakukan untuk mendapatkan informasi-informasi tentang obyek permasalahan dari penelitian adalah :

1. Identifikasi Masalah

Toko Setia Meubel dalam pengolahan data masih dilakukan secara manual yaitu dengan menuliskannya ke dalam buku besar, dan ini membutuhkan waktu yang cukup lama sehingga dalam pelayanan terhadap pelanggan menjadi lambat dan informasi atau data yang dihasilkan kurang akurat, karena rentan terjadi kesalahan dalam proses pengolahan data. Sehingga dibutuhkan suatu Sistem Informasi yang mendukung kinerja pada Toko Setia Meubel.

2. Perencanaan Kebutuhan Sistem

Merencanakan kebutuhan dan spesifikasi perangkat keras maupun lunak untuk menjalankan aplikasi ini.

3. Metode Pengumpulan data

a. Observasi

Metode atau teknik pengumpulan data Mencari informasi dengan melakukan pengamatan langsung terhadap objek yang diteliti.

b. Wawancara / interview

Metode atau teknik pengumpulan data dengan melakukan wawancara / tanya jawab langsung dengan pihak yang mempunyai kaitan langsung dengan masalah yang diteliti.

c. Metode Kepustakaan / Library

Metode atau teknik pengumpulan data dari buku-buku terbitan yang ada, internet, bahan kuliah dan artikel-artikel yang berhubungan dengan topik permasalahan dari penelitian yang dibuat.

4. Tahap Analisis

Melakukan analisis dari identifikasi masalah yang ditemukan serta melakukan analisis terhadap kebutuhan sistem.

5. Tahap Desain (Perancangan Sistem)

Setelah menemukan teknik yang tepat dalam membangun aplikasi, maka tahap desain aplikasi adalah tahap selanjutnya. Tahap Desain yang dimaksud adalah desain *input*, *output*, maupun *user interfaceny*.

6. Implementasi

Implementasi dan uji sistem dilakukan pada tahap ini, yaitu setelah sistem selesai dibuat dan lolos seleksi *error*. Implementasi ini ditujukan untuk melihat keberadaan sistem ditengah pengguna, untuk mencari apakah sistem masih memerlukan perbaikan atau tidak. Dalam implementasi sistem, penulis menggunakan bahasa pemrograman Java (Netbeans 6.9) dan MySQL sebagai database.

1.7. Sistematika Penulisan

Skripsi ini disusun dengan melakukan pengelompokan kedalam beberapa bab menurut isinya. Susunan tersebut adalah sebagai berikut :

BAB I. PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, manfaat penelitian, tujuan diadakan penelitian, metodologi penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II. LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang teori-teori yang menjadi dasar dalam pelaksanaan penelitian yang digunakan penulis dalam menyusun skripsi.

BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas tentang analisis dan perancangan sistem, perancangan database, flowchart program dan perancangan antar muka (user interface).

BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menguraikan tentang implementasi sistem yang meliputi testing program, pembahasan, manual program.

BAB V. PENUTUP

Bab ini merupakan bagian akhir dari penyusunan skripsi yang berisi kesimpulan dan Saran