

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam era globalisasi, kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi informasi, khususnya dalam bidang komputer ditandai dengan berkembangnya berbagai jenis dan ukuran komputer yang didukung dengan kemampuan teknologi yang semakin canggih. Pada akhirnya akan mengubah dunia ke suatu masyarakat global baru yang melahirkan masyarakat berbudaya informasi. Pemanfaatan teknologi komputer dapat memberikan kemudahan dalam pemrosesan data menjadi informasi dalam dunia usaha maupun dunia kerja. Tanpa menggunakan komputer, suatu pelayanan yang dilakukan akan terasa banyak membuang waktu dan tenaga. Teknologi informasi dapat dimanfaatkan untuk membantu para pemilik usaha khususnya pada transaksi penjualan UD. INDAH JATI SPORT GODEAN, dimana pencatatan transaksi-transaksi masih dilakukan secara manual. Sehingga apabila transaksi penjualan didukung oleh sistem penjualan yang baik diharapkan dapat menghasilkan informasi yang cepat dan bermanfaat bagi seseorang guna memenuhi kebutuhannya. Maka sangatlah tepat apabila didalam penanganan sistem penjualan memanfaatkan komputer sebagai media dalam pengolahan datanya. Oleh karena itu, penulis bermaksud merancang suatu sistem informasi yang mampu memberikan kebutuhan informasi sekaligus mengatasi kendala yang ada dengan judul 'ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI

PENJUALAN DAN PERSEDIAAN BARANG PADA UD.INDAH JATI
SPORT GODEAN menggunakan *Visual Basic*.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan kendala yang dihadapi dalam pengolahan data penjualan pada UD. Indah Jati Sport Godean, yang masih dilakukan secara manual sehingga data yang diolah kurang efektif dan efisien. Maka timbul sesuatu permasalahan yaitu :

1. Bagaimana merubah sistem penjualan pada UD. Indah Jati Sport Godean yang dilakukan secara manual menjadi sistem informasi yang terkomputerisasi sehingga dapat diperoleh hasil akhir informasi yang efisien dan akurat?
2. Bagaimana memberikan pelayanan pembayaran kurang dari 1 menit?

C. Batasan Masalah

Agar dalam penelitian ini tidak menyimpang dari permasalahan-permasalahan yang ada dan dapat mencapai sasaran yang diharapkan, maka penyusun membatasi pada informasi yang meliputi :

1. Sistem operasi yang digunakan adalah *Windows XP* dan menggunakan *software Microsoft Visual Basic 6.0*, *Microsoft SQL Server 2000* dan *Cristal Report*.
2. *Input* data yang diperlukan meliputi *input* data barang yang dijual.

3. Laporan yang akan disampaikan adalah laporan pembelian, laporan data *supplier*, laporan data barang, laporan data konsumen dan laporan penjualan.

D. Tujuan Penelitian.

Tujuan dari penelitian ini antara lain :

1. Menyusun suatu sistem informasi yang berbasis *Database* secara dinamis, terstruktur dan terarah sehingga sistem informasi benar-benar bermanfaat bagi instansi atau perusahaan.
2. Mencoba untuk lebih mengerti dan memahami masalah-masalah yang dihadapi dalam suatu instansi atau perusahaan.
3. Memperdalam pengetahuan dibidang penguasaan *database programming*, dan mampu membuat suatu aplikasi dalam merancang suatu sistem informasi yang berguna bagi instansi yang sedang diteliti.
4. Menerapkan teori-teori yang didapat selama mengikuti perkuliahan dan mengaplikasikan dengan kenyataan dilapangan.

E. Kegunaan atau Manfaat Penelitian

Manfaat Penelitian antara lain:

1. Bagi UD. Indah Jati Sport Godean
 - a. Sebagai masukan bagi instansi yang bersangkutan dalam merancang sistem informasi yang baru.

- b. Mempermudah dalam memberikan suatu sistem informasi penjualan UD. Indah Jati Sport Godean yang akurat, tepat, dan sesuai kebutuhan dan juga memperbaiki kerja yang lama.
- c. Mengetahui macam-macam barang yang akan dimasukkan dalam sistem informasi.

2. Bagi Mahasiswa

- a. Sebagai persyaratan untuk memenuhi kelulusan Diploma III STMIK "AMIKOM" Yogyakarta Jurusan Manajemen Informatika.
- b. Kami dapat mengembangkan ilmu dan bakat kami dengan lebih dalam lagi, serta pengetahuan kami bertambah mengenai bahasa pemrograman.
- c. Dapat menerapkan ilmu komputer secara teori maupun praktek ke dalam dunia nyata.
- d. Untuk menambah wawasan mahasiswa terutama terhadap hal-hal yang berkaitan dengan bidang yang sedang dipelajari, khususnya dibidang komputer dan untuk mempersiapkan diri dalam dunia kerja serta dapat mempertebal ilmu pengetahuan yang telah di peroleh dan menambah pengalaman dalam membangun sebuah aplikasi *database*.

F. Metode Pemecahan Masalah

Untuk mendukung sistem yang dibuat dalam pengambilan data, penulis menggunakan metode dalam memecahkan masalah yang akan diambil.

Adapun metode pemecahan masalah yang diambil adalah :

1. Metode Observasi

Adalah suatu cara pengumpulan data yang dilakukan dengan cara meneliti perusahaan secara langsung. Dengan tujuan untuk mendapatkan data yang sesuai dengan masalah yang sedang diteliti.

2. Metode Wawancara

Adalah suatu cara pengumpulan data dengan metode berupa tanya jawab secara langsung dengan orang yang bersangkutan sesuai dengan permasalahan yang akan diteliti kepada pihak instansi yaitu U.D. Indah Jati Sport Godean.

3. Metode Kearsipan

Adalah suatu cara pengumpulan data dengan cara membaca dan mempelajari arsip-arsip yang berkaitan dengan masalah yang akan diteliti.

4. Metode Kepustakaan

Adalah suatu cara pengumpulan data dengan cara melihat dan mempelajari dari buku-buku referensi sebagai sumber acuan yang berkaitan dengan masalah yang diteliti.

G. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika dalam pembuatan laporan ini akan disusun sebagai berikut :

BAB I : Pendahuluan

Berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, kegunaan atau manfaat penelitian, metode pemecahan masalah serta sistematika penulisan.

BAB II : Landasan Teori

Berisi mengenai pengenalan sistem secara umum dan sistem perangkat lunak yang digunakan.

BAB III : Tinjauan Umum

Berisi tentang sejarah berdirinya UD. IDAH JATI SPORT GODEAN, visi dan misi, fasilitas UD. IDAH JATI SPORT GODEAN lokasi perusahaan, ruang lingkup perusahaan, barang yang dijual, tempat perolehan barang, wilayah pemasaran, cara pemasaran, struktur organisasi serta *flowchart* sistem yang sedang berjalan.

BAB IV : Pembahasan

Berisi mengenai proses rancangan sistem yang diusulkan, *flowchart* sistem yang diusulkan serta analisa hasil tentang mekanisme pembuatan sistem.

BAB V : Penutup

Berisi kesimpulan dan saran.