

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin cepat, seperti di bidang komputer yang mempunyai peranan penting untuk mempermudah penyelesaian suatu pekerjaan yang dilakukan oleh manusia. Hal ini dibuktikan dengan banyaknya perusahaan atau instansi pemerintah yang sudah menggunakan sistem komputerisasi sebagai alat bantu untuk mempermudah pekerjaan dan menjadikan perusahaan atau instansi menjadi lebih bermutu.

Perkembangan sistem informasi yang begitu pesatnya memungkinkan untuk melakukan pengolahan data yang hemat ruang, waktu, dan biaya, namun dapat menghasilkan suatu informasi yang sangat berguna dan bermanfaat. Kemampuan mengolah data dan penggunaan informasi secara efektif merupakan hal yang sangat penting dalam proses transaksi pembelian serta penjualan barang.

Toko Mairos Sport adalah toko perlengkapan olah raga khususnya dibidang sepak bola dan futsal, dalam proses penjualan barang pada Toko Mairos Sport masih dikerjakan dengan cara manual, dengan demikian menyebabkan pelayanan terhadap konsumen membutuhkan banyak waktu seperti dalam pencarian stok data barang yang tersedia dan pembuatan laporan-laporan .

Dalam meningkatkan pelayanan terhadap konsumen untuk mempermudah proses penjualan barang maka dengan adanya sistem informasi penjualan dan pembelian pada Toko Mairos Sport adalah solusi yang tepat, sehingga penjualan

barang ke konsumen dan pemasukkan barang dari pemasok dapat dikendalikan dengan efektif yang disertai dengan laporan-laporan yang akurat dan tepat waktu.

Pembuatan aplikasi sistem informasi penjualan dan pembelian barang pada Toko Mairos Sport menggunakan paket aplikasi Java J2SE (*Java 2 Standard Edition*) berbasis dekstop dengan IDE NetBeans 6.8 dan MySql sebagai Database.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas maka penulis merumuskan masalah seperti berikut :

1. Bagaimana merancang sistem informasi penjualan dan pembelian barang pada Toko Mairos Sport ?
2. Bagaimana menyediakan laporan-laporan penjualan tepat waktu?

1.3 Batasan Masalah

Pembatasan masalah dimaksudkan untuk memberikan pembahasan dan arah lebih jelas bagi penulis untuk meneliti serta menentukan metode yang akan digunakan, maka dalam hal ini penulis membatasi ruang lingkup mengenai pembuatan sistem informasi penjualan dan pembelian barang pada proses awal rancangan sampai proses akhir implementasi sistem aplikasi.

Berikut adalah batasan-batasan masalah.

1. Perangkat lunak untuk perancangan sistem informasi ini antara lain, IDE NetBeans 6.8 dan dengan menggunakan MySQL sebagai

databasnya.

2. Membahas tentang proses transaksi pembelian dan penjualan produk pada Toko Mairos Sport.
3. Menampilkan laporan stok produk, pengguna, pemasok, pembelian, dan laporan penjualan.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan utama diadakan serta dilakukannya penelitian ini untuk merancang serta mengimplementasikan suatu sistem informasi penjualan dan pembelian barang pada Toko Mairos Sport. Gunanya untuk mempermudah dan memperlancar kegiatan-kegiatan di dalam pengolahan data sistem informasi data barang.

Secara khusus tujuan dilakukannya penelitian ini antara lain:

1. Membangun aplikasi yang dapat melakukan proses pembelian dan penjualan pada Toko Mairos Sport.
2. Mengembangkan ilmu yang sudah didapat selama perkuliahan dan dapat diterapkan di dunia nyata.
3. Sebagai bahan pembelajaran untuk pembaca yang tertarik dalam pembuatan sistem informasi.
4. Untuk memenuhi salah satu syarat akademis dalam menyelesaikan pendidikan program Strata-1 pada jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian dari perancangan sistem informasi ini adalah:

1. Bagi Penulis
 - a. Dapat menganalisa dan mengimplementasikan sistem komputerisasi penjualan dengan baik dan benar.
 - b. Mampu mengembangkan ilmu pengetahuan dalam bidang pemrograman java yang telah diperoleh selama menjadi mahasiswa di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.
2. Bagi Obyek Penelitian
 - a. Membantu dalam pencarian stok data produk yang tersedia di dalam gudang.
 - b. Memberikan kemudahan dalam pembuatan laporan-laporan secara tepat waktu.

1.6 Metodologi Penelitian

Untuk memperoleh hasil yang diinginkan maka sangat diperlukan pengumpulan data yang benar, akurat, dan lengkap dalam pembuatan skripsi ini yaitu antara lain:

1. Metode Wawancara
Yaitu metode pengumpulan data dengan cara melakukan tanya jawab secara langsung terhadap pihak-pihak yang terkait atau terhadap obyek penelitian.

2. Metode Observasi

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan langsung dan pencatatan terhadap obyek yang diteliti untuk memperoleh informasi.

3. Metode Kepustakaan

Yaitu metode pengumpulan data dengan menggunakan buku-buku yang berkaitan dengan obyek penelitian sebagai bahan referensi untuk mendapatkan informasi yang akan dibutuhkan.

4. Metode Studi Literatur

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara menggunakan literatur yang biasa dipakai seperti dengan memanfaatkan fasilitas internet, yaitu dengan mengunjungi situs-situs yang berhubungan dengan perancangan sistem informasi dan penggunaan *software*.

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini akan diuraikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode pengumpulan data, sistematika penulisan, dan rencana kegiatan.

BAB II : DASAR TEORI

Pada bab ini dijelaskan tentang tentang konsep dasar sistem, tentang konsep dasar informasi, konsep dasar sistem

informasi, konsep pemodelan sistem, konsep basis data, dan perangkat lunak yang digunakan.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini dijelaskan tentang gambaran umum objek penelitian serta data yang digunakan untuk memecahkan masalah-masalah yang dihadapi, berkaitan dengan kegiatan penelitian.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini dijelaskan tentang hasil-hasil dari tahapan penelitian, dari tahap analisis, desain, implementasi desain, hasil desain, dan implementasinya.

BAB V : PENUTUP

Merupakan bagian akhir dari penulisan skripsi ini yang berisi kesimpulan dan saran untuk pengembangan selanjutnya.