

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Teknologi tiap waktu selalu mengalami perkembangan. Di bidang teknologi informasi berbasis komputer, perkembangannya meliputi *hardware* (perangkat keras) dan *software* (perangkat lunak). Kemampuan *hardware* yang semakin singkat dalam memproses data dan kapasitas *storage* (penyimpanan) yang semakin besar sehingga menuntut sisi *software* dalam meningkatkan keakuratan dan efisiensi dalam memproses data guna mampu menghasilkan sumber daya informasi yang berguna bagi *user* (pengguna).

Semua kalangan kini memanfaatkan teknologi informasi berbasis komputer dalam membantu mempermudah pekerjaan mereka. Dari kalangan akademisi hingga pebisnis telah menjadikan bidang ini sebagai alternatif untuk meningkatkan performa perusahaan. Komputer sangat dirasakan penting kehadirannya dalam menggantikan beberapa pekerjaan manusia. Alasan utamanya karena komputer mampu memproses data dengan lebih cepat dibanding manusia, selain itu komputer mampu diprogram sesuai dengan kebutuhan *user*.

Bahasa pemrograman yang terus berkembang, kini kian menyamai bahasa manusia (*high level language*). Hal ini sangat membantu *programmer* dalam merancang sistem sesuai kebutuhan. Selain itu sudah banyak aplikasi *compiler* yang menyediakan layanan GUI (*Graphic User Interface*) yang dapat memudahkan *programmer* dalam mendesain tampilan dan mengurangi urusan

para *programmer* dengan *command line*. Java, merupakan bahasa pemrograman yang berlisensi GPL (*General Public License*), artinya bebas digunakan. Java merupakan pemrograman orientasi objek yang membuat program dapat dibuat secara modular dan dapat dipergunakan kembali.

Warung makan “Bakul Siomae” merupakan perusahaan yang melakukan berbagai pengembangan. Dalam proses bisnisnya, perusahaan menggunakan cara manual dalam melakukan transaksi dengan pembeli. Hal ini sangat menyulitkan karyawan di bagian kasir dalam membuat *bill* transaksi ketika pembeli yang melakukan pembayaran mengalami penumpukan. Tugas yang menumpuk pada kasir berpotensi terhadap terjadinya *human error*, diantaranya kesalahan dalam perhitungan maupun menu yang tertukar. Dalam pembuatan laporan pun, karyawan harus mengumpulkan *bill* yang terkait dalam merekap data penjualan dimana untuk mengumpulkannya saja membutuhkan waktu yang cukup lama. Belum lagi dalam membuat data pembelian bahan baku, masih sering terjadi manipulasi data, hal ini terjadi karena *human error* atau bisa juga karena faktor kesengajaan. Berdasarkan permasalahan di atas, penulis ingin membuat aplikasi sistem informasi transaksi yang bertujuan untuk menutupi kelemahan pada sistem yang lama.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah yang akan dibahas pada skripsi ini yaitu:

1. Bagaimana membuat laporan pembelian, penjualan, serta pendapatan perusahaan dengan cara yang mudah, cepat, dan akurat?
2. Bagaimana untuk mengetahui kapan terjadinya penjualan tertinggi atau terendah dan pembelian tertinggi atau terendah?
3. Bagaimana mengetahui stok bahan baku tanpa mengecek terlebih dahulu ke tempat penyimpanan bahan baku?

1.3 Batasan Masalah

Agar pembahasan tetap berada pada ruang lingkup pokok perumusan masalah yang ada, maka penulis membatasi permasalahan pada:

1. Perancangan sistem informasi pengelola transaksi ini meliputi data menu, data pembelian, data transaksi, data bahan, dan data perbandingan, dan data pendukung lainnya.
2. Laporan yang akan dirancang adalah laporan pembelian, penjualan, dan pendapatan.
3. Pengguna dari sistem informasi ini adalah pemilik perusahaan dan karyawan bagian kasir.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan skripsi ini adalah untuk membangun sistem informasi pengelola transaksi di rumah makan "Bakul Siomae" untuk membantu meningkatkan pelayanan terhadap pembeli.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1. Bagi Penulis

1. Akan menambah pengetahuan dan wawasan bagi penulis mengenai sistem informasi transaksi di rumah makan “Bakul Siomae”, mengetahui penerapannya dengan memanfaatkan teknologi komputer dengan bahasa pemrograman Java dan database MySQL sehingga dijadikan bekal bila terjun dalam dunia kerja.
2. Untuk mengetahui sejauh mana kemampuan penulis dalam menerapkan teori yang telah diperoleh di bangku perkuliahan dengan kenyataan sesungguhnya.

1.5.2. Bagi Bakul Siomae

Sebagai bahan pertimbangan dalam pengembangan sistem informasi pengelola transaksi.

1.6 Metode Penelitian

Guna memperoleh data-data sebagai bahan penyusunan skripsi ini penulis telah mengumpulkan data-data dari tempat riset dengan melakukan beberapa metode pengumpulan data yaitu sebagai berikut :

a. Observasi

Pengumpulan data dengan pengamatan langsung (observasi) di lapangan. Dengan mendapatkan hasil observasi dari tata cara transaksi kasir terhadap pembeli.

b. Wawancara

Pengumpulan data-data dilakukan dengan cara tanya jawab dan bertatap muka langsung dengan pemilik dan kasir pada rumah makan “Bakul Siomae”.

c. Studi Pustaka

Penulis menggunakan buku-buku sebagai acuan dan referensi yang berhubungan dengan kajian penulis dan untuk menyempurnakan skripsi ini.

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penulisan skripsi ini, penulis membagi penyajiannya dalam lima bab. Setiap bagian memberikan penjelasan atau gambaran yang nantinya masing-masing dapat menjelaskan laporan skripsi ini secara menyeluruh.

Sistematika penulisannya sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Metode Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan tentang teori-teori yang dipakai dalam penulisan skripsi ini terutama yang berhubungan dengan penerapan konsep dasar sistem.

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|----|-------------------------|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
| 10 | Penulisan Akhir Laporan | Membuat laporan lengkap mengenai sistem informasi yang dibuat. | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 11 | Pendadaran | Pengujian apakah sudah menguasai keseluruhan isi skripsi. | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

