

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada saat ini perkembangan informasi telah berkembang sangat pesat. Oleh karena itu, sudah banyak pula perusahaan – perusahaan atau instansi – instansi yang menggunakan sistem informasi untuk meningkatkan usahanya.

Cara untuk meningkatkan usaha suatu perusahaan ialah dengan cara membangun sistem informasi yang baik. Dan syarat untuk membangun sistem informasi yang baik yaitu adanya kecepatan dan keakuratan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan. Komputer adalah suatu alat yang dapat menyimpan data, mengolah data, dan memberikan informasi yang diinginkan secara tepat dan akurat yang berguna bagi perusahaan untuk kemajuan usahanya.

Pada Helly Billy Distro, pencatatan dan pengolahan data barang, jumlah dan harga barang, data para pemasok, serta data transaksi penjualan masih dilakukan dengan menggunakan sistem manual. Hal ini dapat dikatakan kurang efektif dan efisien, dikarenakan sulit untuk mencatat dan menghitung banyaknya jenis barang yang ada, banyaknya jumlah barang, maupun besarnya jumlah harga. Banyaknya jumlah barang yang dijual dan tingkat keramaian pembeli dapat mengakibatkan penjual mengalami kesulitan untuk mengelola dan menghitung transaksi penjualan secara tepat, cepat, dan efisien.

Hal ini yang melatar belakangi penulis untuk membuat sistem informasi guna meningkatkan kualitas transaksi penjualan di Helly Billy Distro. Dengan

pembuatan sistem informasi ini, penulis berharap dapat menyelesaikan masalah – masalah yang terjadi dan mempermudah proses transaksi penjualan.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis mencoba membahas suatu masalah dengan judul **“Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Barang Pada Helly Billy Distro Purwokerto Berbasis Java”**

1.2 Rumusan Masalah

Dari berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diambil rumusan masalah yang akan menjadi pembahasan penelitian, yaitu :

1. Bagaimana merancang sistem informasi penjualan barang pada Helly Billy Distro Purwokerto?
2. Bagaimana membuat sistem informasi penjualan barang pada Helly Billy Distro Purwokerto berbasis Java?

1.3 Batasan Masalah

Agar skripsi ini bertujuan secara mendalam kearah sasaran yang diharapkan, maka penulis memberikan batasan masalah dalam pembuatan sistem. Ruang lingkup terhadap masalah yang diambil untuk pembuatan sistem informasi penjualan adalah sebagai berikut :

1. Membuat sistem informasi berbasis Java untuk penjualan barang pada Helly Billy Distro.

2. Penyediaan aplikasi *database* transaksi penjualan barang yang meliputi pemasok, penjualan, pelanggan, karyawan dan barang.
3. Penyediaan aplikasi *interface* untuk pengolahan basis data yang selanjutnya hasilnya dilaporkan.
4. Menggunakan NetBeans IDE 6.9.1 dan XAMPP 1.7.3 untuk membuat program aplikasi.

1.4 Maksud dan Tujuan

Berdasarkan pokok pemmasalahannya yang telah dijelaskan diatas, maka yang menjadi maksud dan tujuan penelitian adalah :

1. Bagi Penulis
 - a. Menerapkan disiplin ilmu yang diperoleh penulisan selama mengikuti pendidikan.
 - b. Menambah wawasan berpikir dan pengalaman menyelesaikan masalah.
2. Bagi Objek Penelitian
 - a. Dapat meningkatkan kualitas penjualan menggunakan sistem komputerisasi.
 - b. Sebagai sarana untuk mempermudah menambah, menghapus, dan mengubah data barang yang dijual.

1.5 Manfaat

Manfaat yang dapat diperoleh dari hasil penelitian Skripsi adalah sebagai berikut:

1. Bagi Penulis
 - a. Sebagai syarat untuk mendapatkan gelar sarjana komputer.
 - b. Sebagai implementasi hasil dari pembelajaran pada jurusan teknik informatika di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
 - c. Diharapkan penelitian ini akan menambah pengetahuan tentang bagaimana cara mengoptimalkan aplikasi berbasis Java.
2. Bagi Obyek Penelitian
 - a. Mempermudah dalam transaksi penjualan dan pengolahan data.
 - b. Mengurangi redundansi data yang menyebabkan data sulit dicari.
 - c. Pembuatan laporan lebih cepat dan akurat.
3. Bagi ilmu pengetahuan

Penulisan skripsi ini diharapkan dapat menambah kepustakaan di bidang ilmu komputer dan teknologi informasi khususnya di bidang aplikasi penjualan barang serta pihak lain sebagai masukan pengembangan wawasan ilmu pengetahuan lebih lanjut.

1.6 Metode Penelitian

Metode pengumpulan data yang dilakukan penulis dalam pengembangan sistem transaksi penjualan barang di Helly Billy Distro, antara lain :

1. Metode Observasi

Pengumpulan data yang dilakukan dengan pengamatan secara langsung terhadap obyek penelitian saat berlangsungnya proses transaksi penjualan barang di Helly Billy Distro.

2. Metode Wawancara

Penelitian dilakukan dengan cara melakukan wawancara kepada *Manager* Distro mengenai permasalahan yang terjadi pada sistem manual untuk mendapatkan informasi sebagai acuan laporan penelitian.

3. Metode Kepustakaan

Penulis membaca literatur atau buku yang berkaitan sebagai permasalahan yang diteliti.

1.7 Sistematika Penelitian

Laporan penelitian ini akan disusun secara sistematis kedalam 5 bab, masing masing bab akan diurutkan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini membahas mengenai dasar-dasar teori proses pembuatan perangkat lunak yang digunakan untuk pengembangan sistem informasi transaksi penjualan barang.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini membahas tentang analisis kelemahan sistem,kebutuhan sistem,dan kelayakan sistem. Disamping itu akan dijelaskan juga sekilas tentang profil perusahaan.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini mencakup form-form yang digunakan, fungsi masing-masing form pada saat dijalankan (*running program*) berkaitan dengan implementasi dan fungsi sistem.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi tentang hasil dan uraian pembahasan aplikasi yang telah dibuat berupa kesimpulan dan saran.

DAFTAR PUSTAKA

Dalam bab ini berisi tentang pustaka yang digunakan penulis sebagai pedoman dan bahan dalam pembuatan skripsi.

LAMPIRAN

Berisi tentang keseluruhan yang digunakan dan *listing* program dalam pembuatan aplikasi.