

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi di Indonesia telah banyak mengalami kemajuan. Hal ini juga diikuti dengan perkembangan bisnis penjualan. Perkembangan bisnis penjualan tersebut berdampak langsung pada peningkatan arus transaksi yang dilakukan perusahaan. Kecepatan dalam pelayanan menjadi salah satu kebutuhan utama untuk mencapai tujuan perusahaan.

Dalam hal ini, sudah merupakan keharusan perusahaan dan yang ingin terus bersaing di kancah perekonomian untuk melakukan pengembangan menuju kinerja yang lebih sempurna untuk dapat meningkatkan performa kinerja perusahaan tersebut. Semakin pesat dan ketat persaingan dalam dunia usaha mengakibatkan antar perusahaan yang satu dengan yang lainnya saling berlomba untuk memberikan pelayanan yang memuaskan kepada konsumen.

Mengingat arus transaksi yang semakin padat, sedangkan kecepatan dalam pelayanan adalah faktor yang utama, maka pencatatan transaksi secara manual tentu kurang dapat diandalkan. Kendala yang dihadapi dengan menggunakan pencatatan transaksi secara manual, yang pertama adalah waktu. Pencatatan transaksi secara manual membutuhkan waktu yang lama. Sedangkan yang kedua adalah tingkat akurasi atau ketelitian. Tidak dapat dipungkiri, pencatatan transaksi secara manual rentan terhadap *human error* atau kesalahan manusia. Dan untuk

mengatasinya, perusahaan biasanya membuat suatu cara kerja atau model pencatatan tertentu.

Oleh karena itu, dibutuhkan suatu perangkat lunak yang menggantikan pencatatan transaksi secara manual. Perangkat lunak tersebut diharapkan dapat lebih menyingkat waktu dibandingkan pencatatan transaksi secara manual. Di samping itu, perangkat lunak penjualan ini juga diharapkan meningkatkan ketelitian dan meminimalisasi human error atau kesalahan manusia. Berdasarkan uraian diatas tentang latar belakang masalah maka penulis mengambil judul “MEMBANGUN APLIKASI PENJUALAN FURNITURE PADA UD. KURNIA BAKTI PONOROGO”.

### **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang permasalahan di atas maka teridentifikasi rumusan masalah sebagai berikut, bagaimana membuat Aplikasi Penjualan Furniture untuk memudahkan proses penjualan di UD. Kurnia Bakti Ponorogo?

### **1.3. Batasan Masalah**

Memfokuskan pada sistem yang akan dibuat, maka dilakukan penyerdehanaan masalah dan pembatasan yaitu :

1. Sistem yang dibuat hanya mencakup pada pengolahan data konsumen, data pengguna, data barang, data transaksi penjualan, data satuan, data jenis barang, data pembayaran hutang, laporan penjualan, laporan

seluruh barang, laporan penjualan per nota, laporan hutang, laporan seluruh konsumen, dan laporan pengguna

2. Program ini dibuat hanya sebagai aplikasi *stand alone*, bukan jaringan.

#### **1.4. Tujuan Penelitian**

1. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan S1 pada program studi Teknik Informatika STMIK AMIKOM YOGYAKARTA
2. Membantu UD. Kurnia Bakti Ponorogo dalam menyelesaikan proses penjualan furniture dengan cepat dan akurat.
3. Sebagai pedoman penulisan skripsi mahasiswa STMIK AMIKOM Yogyakarta.

#### **1.5. Manfaat penelitian**

1. Memperoleh gelar Sarjana Komputer di STMIK AMIKOM Yogyakarta
2. Membantu membangun aplikasi penjualan furniture di UD. Kurnia Bakti Ponorogo
3. Mahasiswa STMIK AMIKOM Yogyakarta dapat menulis Skripsi dengan baik dan benar.

#### **1.6. Metode Pengumpulan Data**

Metode yang digunakan untuk data proposal ini diperoleh dari :

1. Observasi

Kegiatan observasi yang dilakukan yaitu datang di UD. Kurnia Bakti yang beralamat di Jl. Glagahombo, Sukorejo, Ponorogo dan melakukan

penelitian. Disana transaksi dilakukan secara manual atau belum terkomputerisasi.

## 2. Wawancara

Wawancara di UD. Kurnia Bakti diperlukan untuk mendapatkan data yang valid tentang UD. Kurnia Bakti . Sebagai sumber wawancara yaitu Bapak Mukiyat selaku pemilik UD. Kurnia bakti Ponorogo .

## 3. Pustaka

Bahan atau refrensi yang digunakan adalah buku-buka koleksi Perpustakaan STMJK Amikom Yogyakarta.

### 1.7. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dari Membangun Aplikasi Penjualan UD. Kurnia Bakti Ponorogo sebagai berikut:

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Berisi tentang latar belakang masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, sistematika penulisan, jadwal kegiatan, dan daftar pustaka.

#### **BAB II LANDASAN TEORI**

Berisi penjelasan tentang Membangun Aplikasi Penjualan Furniture pada UD. Kurnia Bakti Ponorogo.

### **BAB III PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini akan membahas tentang gambaran umum tentang UD. Kurnia Bakti Ponorogo, Menganalisis system yang sudah ada dan membuat sistem baru .

### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini akan membahas tentang analisis yang dilakukan dan juga menerapkan aplikasi penjualan pada UD. Kurnia Bakti Ponorogo.

### **BAB V PENUTUP**

Bab ini merupakan kesimpulan dari pembahasan yang mungkin akan bermanfaat bagi pihak lain.

