

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada saat ini juga era globalisasi memiliki peranan penting dalam perkembangan teknologi yang semakin pesat serta modern, sehingga kebutuhan akan sebuah teknologi untuk sekarang ini menjadi salah satu faktor yang mendukung bagi perkembangan, pertumbuhan suatu perusahaan. Pengelolaan suatu informasi yang buruk, dapat memberikan dampak kecacauan dalam mengambil keputusan, serta terhadap pengendalian operasional perencanaan teknis. Kebutuhan informasi yang semakin berkembang, maka diperlukanya suatu sistem yang mampu berjalan dengan baik dan cepat, suatu sistem bisa dikatakan baik apabila bisa memudahkan proses komputerisasi. *Personal Computer* sebagai alat proses komputerisasi, bisa dikatakan sebagai alat terbaik untuk saat ini dalam mengolah data dengan kecepatan pekerjaan yang berkembang sehingga bisa mencapai efisiensi, efektivitas tenaga serta waktu dalam pengolahan data.

Dalam era pariwisata ini dengan tingkat perkembangan wisata-wisata yang semakin pesat dan banyak dan salah satu wisata yang terkenal masa kini yaitu arum jeram, suatu kegiatan yang mengarumi jeram-jeram di sungai yang menantang. Dengan adanya wisata arum jeram, munculnya kebutuhan untuk memiliki peralatan, perlengkapan dalam melakukan aktivitas *Rafting* tersebut, sehingga banyak para pebisnis membangun toko untuk menjual perlengkapan arum jeram.

Toko Retter Adventure yang bergerak dalam bidang penjualan barang-barang perlengkapan arum jeram, toko ini melayani pembelian, penjualan, pemesanan barang *rafting*. Pada saat ini sistem penjualan pada Toko Retter Adventure masih secara manual sehingga kinerjanya belum efektif maka dampaknya terjadi penumpukan arsip-

arsip penjualan, persediaan barang, menyebabkan keamanan data arsip kurang terjaga. Dampak lain waktu yang banyak tersita oleh proses pencarian data arsip pun sering mengalami kesulitan dan kesalahan dalam pengolahan data barang.

Sistem pengolahan data yang masih manual pada Toko Retter Adventure, menyebabkan beberapa permasalahan seperti waktu yang lama dalam pembukuan data barang, pencarian data barang, pencatatan, dan pembuatan laporan barang serta penjualannya. Faktor permasalahan yang menonjol yaitu kesalahan manusia yang sering terjadi dalam mengolah data barang serta penyimpanan dan perawatan dokumen berbentuk kertas, yang sulit untuk diatasi.

Pengolahan barangnya pun masih kurang terstruktur dalam mengecek stok barang yang masih manual, pengecekan barang dilakukan satu persatu sesuai jumlah item barang yang tersedia di toko tersebut. Pengolahan data penjualan di Toko Retter Adventure yang masih dilakukan secara manual, menimbulkan beberapa masalah pada penjualan tunai, seperti data hilang dan data menjadi ganda, karena dalam proses manual data harus dicatat, selanjutnya diproses berulang kali dan banyaknya jumlah data yang harus diolah.

Sehingga dalam menangani hal ini diperlukan rancangan sistem informasi untuk mengelola sistem penjualan dan pengolahan barang toko peralatan arum dengan baik. Dengan menggunakan sistem yang terkomputerisasi, diharapkan mampu mengatasi permasalahan kebutuhan informasi, pengolahan data barang, penyajian laporan penjualan, keamanan data, secara efektif dan efisien. Melalui analisis kebutuhan, merancang serta membuat Sistem Informasi Penjualan Pada Toko Retter Adventur

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka didapatkan rumusan masalah sebagai berikut:

- a) Bagaimana merancang dan membuat Sistem Informasi Penjualan untuk Toko Retter Adventure, yang dapat melakukan transaksi penjualan?
- b) Bagaimana mengolah laporan penjualan di Toko Retter Adventure secara tepat?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam pembuatan Sistem Informasi Penjualan ini yaitu:

- a) Sistem yang dirancang yaitu berbasis desktop.
- b) Sistem ini hanya dibuat dengan visual studio dan bahasa pemrograman visual basic.
- c) Sistem hanya dapat diakses oleh Admin.
- d) Database untuk sistem menggunakan mysql.
- e) Hanya melakukan penelitian tentang sistem informasi penjualan

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud serta Tujuan Penelitian Sistem Informasi Penjualan ini sebagai berikut:

- a) Menghasilkan rancangan sistem informasi penjualan untuk Toko Retter Adventure Yogyakarta.
- b) Memberikan pengetahuan untuk kebutuhan sistem Toko Retter Adventure berbasis desktop untuk kemajuan dalam penjualan

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dalam penelitian ini sebagai berikut:

- a) Toko memperoleh kinerja sistem yang efisiensi dalam bisnisnya, serta mempermudah toko tersebut untuk meningkatkan kualitas sistem toko.
- b) Menambah wawasan ilmu pengetahuan tentang proses pembuatan sistem informasi penjualan berbasis desktop.

1.6 Metode Penelitian

Peneliti dalam membuat penyusunan laporan penelitian melakukan langkah-langkah sebagai berikut:

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Pada tahap ini menggunakan beberapa metode untuk pengumpulan data untuk bahan dan kebutuhan dalam penelitian, metode tersebut diantaranya adalah sebagai berikut:

a) Metode Observasi

Melakukan pengamatan terhadap dokumen-dokumen pada Toko Retter Adventure untuk kebutuhan data penelitian.

b) Metode Wawancara

Metode ini dilakukan dengan melakukan proses tanya jawab dengan pemilik Toko Retter Adventure guna mengetahui kebutuhan untuk penelitian.

1.6.2 Metode Analisis

Analisis bertujuan untuk menciptakan dan memelihara sistem yang menjalankan fungsi tertentu. Metode analisis yang digunakan peneliti untuk memelihara sistem tersebut adalah analisis kebutuhan sistem yang membahas Fungsi-fungsi maupun fitur sistem yang dibutuhkan dan non fungsional. Serta

analisis perbandingan terukur terhadap banding waktu tentang sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi yang dibuat dalam penelitian ini. Analisis kebutuhan fungsional lebih memfokuskan terhadap fitur-fitur, kebutuhan terhadap aplikasi yang dibuat. Sedangkan non fungsional untuk menentukan kebutuhan untuk menjalankan aplikasi yang dibuat seperti hardware dan sistem operasi

1.6.3 Metode Perancangan

Perancangan yang terstruktur memudahkan penganalisis sistem untuk memahami sistem dengan baik, maka dibutuhkan beberapa metode untuk menganalisis data-data sistem seperti ERD, Flowchart, DFD, Use Case Diagram. Metode Implementasi perancangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis kebutuhan *software*, desain aplikasi, *Implementation*, *Testing*. Agar perancangan berjalan dengan baik, maka perlu adanya implementasi rancangan yang berfungsi sebagai gambaran umum dalam menjalankan perancangan.

Implementasi rancangan menjelaskan penerapan tentang metode perancangan yang digunakan dalam penelitian ini. Yang dijelaskan sebagai berikut:

a. Analisa kebutuhan *software*

Kebutuhan *software* merupakan aspek penting dalam penelitian karena perangkat lunak sebagai alat dalam membuat aplikasi dan laporan penelitian.

Beberapa *Software* yang dibutuhkan dalam penelitian ini untuk membuat aplikasi memerlukan visual studio, sublime, adobe. Serta dalam pembuatan laporan penelitian dibutuhkan perangkat lunak Microsoft Word untuk pengetikan laporan penelitian dan browser opera, chrome yang berguna dalam pencarian pengetahuan untuk penelitian

b. Desain Aplikasi

Desain aplikasi merupakan rangka gambaran umum sebelum membuat aplikasi untuk sebagai acuan dalam membuat aplikasi tersebut, serta desain yang melengkapi pada aplikasi yang berbentuk warna, gambar, skema. Desain aplikasi dibuat dengan beberapa aplikasi seperti adobe illustrator

c. Implementation

Implementasi dalam melakukan, melaksanakan terhadap apa-apa yang sudah direncanakan dari desain aplikasi, analisis kebutuhan, perancangan, agar sesuai dengan harapan rancangan yang dibuat. Serta penerapan terhadap implementasi terhadap *Code generation*. *Code Generation* merupakan anggapan tentang sebuah program yang dapat menghasilkan kode program untuk membuat aplikasi. Dalam penelitian ini program yang digunakan untuk membuat aplikasi sistem informasi penjualan adalah *Microsoft Visual Studio* dengan menggunakan code *visual basic*. Serta *database* yang digunakan dalam mengelola data adalah *Database MySQL*, serta dalam pembuatan laporan dibutuhkan *Crystal Report*.

d. Testing

Testing perlu dilakukan guna memastikan apakah sesuatu yang diuji sudah sesuai dengan harapan dan kebutuhan, sehingga jika ditemukan sebuah kekurangan maka bisa diperbaiki agar sesuai dengan kebutuhan. *Testing* dalam penelitian ini menggunakan *black box testing*.

1.6.4 Metode Pengujian

Pada tahapan ini merupakan tindakan melakukan pengujian terhadap sistem informasi penjualan yang dibuat. Pengujian menggunakan *black box testing* yang memfokuskan pada pengamatan hasil eksekusi aplikasi. *Black box*

testing bertujuan untuk memeriksa fungsional serta kemampuan aplikasi dalam beroperasi, apakah sudah berjalan dengan baik dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan merupakan suatu gambaran dari bagian-bagian yang dikerjakan pada penelitian ini yang berguna untuk mempermudah dalam menjelaskan serta memahami isi dan laporan pada penelitian secara menyeluruh. Sistematika penulisan yang digunakan pada penelitian ini sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bagian bab ini membahas tentang hal-hal mendasari penelitian ini, yang terdiri dari terdiri latar belakang, rumusan dan batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bagian bab ini berisi teori-teori yang mendasari serta berkaitan dengan penelitian yang membahas tentang sistem aplikasi serta *black box testing*, berupa kajian pustaka, kutipan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab analisis dan perancangan berisikan tentang analisa serta perancangan dalam pembuatan sistem informasi penjualan pada Toko Retter Adventure. Analisa disini berupa pengamatan akan kebutuhan sistem yang akan dibangun seperti data-data objek. Perancangan berupa gambaran umum aplikasi seperti perancangan antarmuka dan proses aplikasi

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Implementasi merupakan tahapan menerapkan apa yang sudah direncanakan mulai dari implementasi rancangan antarmuka, basis data, aplikasi sistem informasi penjualan. Maka pada bab ini menjelaskan tentang implementasi terhadap rancangan yang sudah dibuat, serta melakukan pembahasan terhadap implementasi aplikasi sistem informasi penjualan Toko Retter Adventure dan pengujian terhadap sistem informasi tersebut.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisikan kesimpulan-kesimpulan dari hasil pengujian dan laporan terhadap sistem informasi penjualan toko retter adventure, serta kekurangan dan saran. Begitu juga dengan terima kasih terhadap pihak-pihak yang membantu dalam penelitian ini

