

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi khususnya dalam bidang teknologi informasi sangatlah pesat. Keberadaan komputer saat ini merupakan salah satu faktor penunjang yang sangat penting bagi kelancaran aktifitas suatu lembaga. Peran komputer begitu penting sebagai salah satu sarana untuk menghasilkan informasi yang akurat dan tepat waktu, terutama dalam hal pengolahan data. Proses dari pengolahan data menggunakan komputer disebut dengan pengolahan data elektronik.

Pengolahan data yang terkomputerisasi merupakan media yang tepat untuk mencapai hal hal seperti diatas karena mempunyai kemampuan yang tinggi dalam mencapai ketelitian, kecepatan proses yang mendukung dan efisiensi tenaga.

Memang tidak semua komputerisasi itu bisa diterapkan seefektif mungkin, masih banyak instansi (badan usaha) yang belum melakukan pengolahan data yang terkomputerisasi. Seperti yang penulis temukan pada GTX Komputer. Perusahaan yang bergerak di bidang teknologi ini sudah mempunyai banyak pelanggan. Namun dalam proses transaksi dan proses pengolahan data masih terpisah. Pengolahan data keuangannya pun masih menggunakan system perhitungan manual sehingga menimbulkan ketidak rapihan dan dikhawatirkan banyak data yang salah atau hilang. Jadi system pengolahan data tersebut dirasa kurang lengkap, rapi, cepat dan akurat.

Melihat kenyataan ini maka penulis mencoba untuk memberikan solusi yang tepat untuk kelancaran sistem transaksi penjualan secara optimal dengan membuat sistem informasi menggunakan bahasa pemrograman Visual Basic 6.0 dan Microsoft SQL Server 2008.

Berdasarkan uraian diatas, penulis bermaksud mengadakan penelitian mengenai sistem informasi penjualan di GTX Komputer dengan mengambil judul "Penerapan Metode *Waterfall* untuk Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Pada GTX Komputer"

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka dapat dirumuskan:

bagaimana merancang dan mengimplementasikan metode *waterfall* pada sistem informai penjualan di GTX Komputer?

### **1.3 Batasan Masalah**

Dari rumusan masalah yang di uraikan, penulis membatasi permasalahan dalam pembuatan skripsi.

1. Sistem informasi ini dirancang dan di fokuskan hanya untuk GTX Komputer.
2. Sistem operasi yang digunakan yaitu *Windows 7*
3. Sistem informasi yang dibuat dengan menggunakan perangkat lunak *Visual Basic 6.0* dan *SQL Server 2008*

4. Sistem Informasi yang dibuat berbasis desktop.
5. Sistem informasi ini mengolah seluruh transaksi penjualan di GTX Komputer.
6. Data yang diolah mulai dari data transaksi penjualan, data pemasukan, dan data pengeluaran yang menghasilkan laporan keuangan bulanan.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

1. Dapat menghasilkan Sistem Informasi yang menarik untuk mendukung kinerja GTX Komputer.
2. Sosialisasi teknologi khususnya di teknologi informasi sistem penjualan.
3. Untuk menerapkan dan mempraktikkan ilmu-ilmu yang sudah diperoleh selama perkuliahan serta menambah wawasan ilmu pengetahuan di bidang perancangan sistem informasi penjualan.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Penulis berharap penelitian ini dapat memberikan manfaat antara lain:

- a. Bagi GTX Komputer.

Penelitian ini diharapkan membantu mengurangi terjadinya kesalahan yang disebabkan oleh manusia (*human error*) karena selama ini pihak GTX Komputer masih menggunakan sistem pembukuan sehingga menghambat proses pengolahan data penjualan. Begitu juga dalam proses pembuatan laporan dan penyimpanan data yang belum terorganisir dengan baik sehingga mengakibatkan hilangnya data-data transaksi penjualan.

b. Bagi Penulis

Penelitian ini memberikan pengalaman yang sangat berharga dalam membandingkan antara ilmu pengetahuan yang diperoleh selama kuliah maupun di lapangan dengan menerapkan langsung pada kehidupan masyarakat. Selain itu penelitian ini bermanfaat untuk menambah wawasan dan pengetahuan baru bagi penulis khususnya dalam bidang informasi penjualan ini.

c. Bagi Pembaca

- 1) Sebagai bacaan untuk menambah ilmu pengetahuan tentang sistem informasi penjualan.
- 2) Sebagai referensi atau panduan bagi peneliti lain tentang pembuatan sistem informasi penjualan dan diharapkan dapat mengembangkan dan memperbaiki kekurangan yang ada pada skripsi ini.

## 1.0 Metode Penelitian

Metode yang dipergunakan untuk memperoleh data yang akan digunakan dalam tulisan skripsi ini adalah:

### 1.6.1 Kepustakaan

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara membaca dan mempelajari buku-buku, catatan-catatan dan dokumentasi tertulis lainnya yang berhubungan dengan masalah yang akan dibahas.

### 1.6.2 Studi Lapangan

Yaitu metode pengumpulan data melalui tinjauan langsung ke obyek penelitian dengan cara:

#### 1) Observasi

Yaitu dalam penelitian ini, penulis mengumpulkan data dengan cara datang langsung ke sumbernya yaitu GTX Komputer.

#### 2) Wawancara

Yaitu teknik pengumpulan data dengan cara mewawancarai langsung pihak-pihak yang terkait dalam penelitian ini seperti pemilik, dan pegawai.

### 1.6.3 Perancangan Perangkat Lunak

Yaitu metode rekayasa perangkat lunak yang dilakukan dengan cara

#### 1) Analisis permasalahan-permasalahan yang ada, sebagai dasar dalam membangun Sistem Informasi Penjualan

#### 2) Perancangan

Dari permasalahan yang ada, kemudian dirancang sebuah Sistem Informasi Penjualan yang dapat menyelesaikan permasalahan tersebut.

#### 3) Implementasi

Setelah dirancang, maka rancangan ini diimplementasikan dalam Sistem Informasi Penjualan yang dapat menghasilkan sebuah aplikasi yang digunakan untuk menyelesaikan masalah yang ada.

#### 4) Pengujian terhadap Sistem Informasi yang dibuat

Sistem Informasi Penjualan yang sudah jadi harus diuji terlebih dahulu apakah layak untuk digunakan atau tidak. Jika tidak terdapat kesalahan pada perangkat lunak tersebut dan dapat berjalan sesuai dengan perancangan sistem yang dibuat sudah berhasil dengan baik dan layak untuk digunakan.

### **1.7 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan skripsi ini secara garis besar dibagi menjadi 5 bab yaitu sebagai berikut

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini berisi tentang latar belakang permasalahan, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

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

Bab ini menerangkan tentang teori-teori yang menjadi dasar pengetahuan yang digunakan dalam penyusunan laporan skripsi yang disesuaikan dengan permasalahan.

#### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Bab ini berisi gambaran objek atau tujuan umum pada perusahaan yang dituju dan konsep perancangan sistem.

**BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini memberikan penjelasan tentang cara-cara memproduksi sistem, pengelasan sistem, penggunaan sistem dan pemeliharaan sistem.

**BAB V PENUTUP**

Bab ini berisi kesimpulan dan saran.

**DAFTAR PUSTAKA**

Daftar pustaka berisi referensi - referensi yang digunakan dalam pembuatan sistem informasi.

