

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mengalami kemajuan seiring berkembangnya zaman dan sumber daya manusia yang ikut berkembang. Hampir setiap lapisan masyarakat sudah menggunakan perangkat komputer sebagai alat bantu dalam kehidupan sehari-hari baik untuk menunjang pekerjaan ataupun dalam dunia pendidikan. Dengan adanya komputer ini diharapkan dapat membantu kinerja setiap penggunanya dalam melakukan pekerjaannya secara, tepat, dan akurat. Media penyimpanan dalam komputer pun sangat aman untuk digunakan.

Untuk pengolahan data tertentu, komputer mempunyai kemampuan yang lebih baik dibandingkan manusia. Komputer mampu mengolah data dengan cepat, mudah, dan lebih efisien waktu. Sistem komputerisasi dapat memberikan pelayanan yang lebih baik untuk perusahaan ataupun instansi tertentu. Dengan adanya sistem yang terkomputerisasi, sebuah perusahaan ataupun instansi dapat meningkatkan kinerja serta mempersingkat waktu untuk pekerjaannya.

Demikian juga hal yang terjadi pada toko B'Thoro ini. Pada saat ini pihak toko masih menggunakan metode lama dalam bentuk pembukuan dan belum menggunakan sistem berbasis data komputer. Pencatatan dan pengolahan data barang yang dijual masih dilakukan dengan metode manual. Hal ini dapat

dikatakan kurang efisien dan efektif. Karena akan munculnya banyak masalah dalam pengolahan data dan laporan seperti adanya duplikasi data. Untuk meningkatkan kualitas kinerja dan menggunakan waktu dengan lebih efisien, maka dibuatlah sebuah sistem informasi penjualan yang diharapkan untuk dapat membantu permasalahan yang ada.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang disajikan, dapat dirumuskan sebagai berikut: "Bagaimana membuat sistem informasi penjualan pada toko B'Thoro agar lebih efisien dalam hal waktu dan menjadi terkomputerisasi?"

### **1.3 Batasan Masalah**

Agar penelitian dan penulisan tidak menyimpang dari pokok-pokok permasalahan yang ada, maka dalam perancangan sistem informasi membatasi pada informasi yang meliputi:

1. Sistem informasi ini hanya bisa digunakan untuk penjualan aksesoris pengendara bermotor pada toko B'Thoro.
2. Pembuatan sistem ini berkaitan dengan input data, ubah data, pencarian data, hapus data, dan laporan yang berhubungan dengan proses penjualan pada toko B'Thoro.
3. Toko B'Thoro tidak memberlakukan sistem retur barang pada transaksi pembelian dan transaksi penjualan.
4. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah Visual Basic.

5. Software yang digunakan adalah Visual Basic 6.0 dan Microsoft SQL Server 2000.
6. Sistem Operasi yang digunakan adalah Microsoft Windows 2007.

#### **1.4 Maksud dan Tujuan**

Adapun maksud dan tujuan dari perancangan sistem informasi penjualan sebagai berikut:

1. Mempermudah pengelolaan sistem informasi penjualan yang ada di toko B'Thoro.
2. Membangun sebuah sistem informasi penjualan pada toko B'Thoro.
3. Memberikan alternatif pada toko B'Thoro untuk menggunakan aplikasi yang tepat sehingga masalah dalam pencatatan secara manual dapat teratasi.
4. Sebagai salah satu produk atau hasil dari mahasiswa STMIK Amikom Yogyakarta.

#### **1.5 Metodologi Penelitian**

Untuk dapat menghasilkan karya ilmiah yang baik maka metode penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut:

##### **1.5.1 Metode Pengumpulan Data**

###### **1.5.1.1 Metode Kepustakaan**

Merupakan upaya pengumpulan data dan teori metode buku-buku, surat kabar serta sumber informasi non manusia sebagai penunjang penelitian (seperti

dokumen, agenda, hasil penelitian, dan catatan jurnal) yang berkaitan perancangan sistem penjualan aksesoris pengendara bermotor ini.

#### **1.5.1.2 Metode Observasi**

Merupakan upaya pengumpulan data dan informasi dengan cara mengamati langsung objek dan juga menganalisa sistem pembukuan secara langsung pada toko B'Thoro.

#### **1.5.1.3 Metode Wawancara**

Merupakan upaya pengumpulan data dengan tanya jawab atau wawancara pada narasumber atau pihak bersangkutan dari toko B'Thoro terkait informasi yang dibutuhkan.

#### **1.5.2 Metode Analisis**

Untuk mengidentifikasi masalah, maka perlu dilakukan analisis terhadap kinerja, informasi, ekonomi, keamanan aplikasi, efisiensi dan pelayanan pelanggan. Panduan ini dikenal dengan analisis PIECES (*Performance, Information, Economy, Control, Efficiency, and Service*). Dari analisis ini biasanya didapatkan beberapa masalah utama. Hal ini sangatlah penting mengingat biasanya permasalahan yang muncul dipermukaan bukanlah masalah umum, tetapi hanya gejala dari masalah utama.

### 1.5.3 Metode Perancangan

Perancangan sistem secara umum merupakan tahap persiapan dari rancangan secara rinci terhadap sistem baru yang akan diterapkan. Rancangan sistem secara umum bertujuan untuk memberikangambaran secara rinci kepada user terutama sistem yang telah dibuat. Rancangan ini mengidentifikasi komponen yang akan dirancang seperti, Flowchart, DFD, ERD, teknik normalisasi dan bentuk normalisasi.

### 1.5.4 Metode Pengembangan

Metode SDLC (*System Development Life Cycle*) adalah metode yang menggunakan pendekatan sistem yang disebut pendekatan air terjun (*waterfall approach*) dimana setiap tahapan system akan dikerjakan secara berurut menurun dari perancangan, analisa, desain, implementasi, dan perawatan (Aji Supriyanto, 2005:272)

Siklus hidup pengembangan sistem (SDLC) merupakan suatu bentuk yang digunakan untuk menggambarkan tahapan utama. *System Development Life Cycle* adalah keseluruhan proses dalam membangun sistem melalui beberapa langkah. Beberapa model lain SDLC misalnya *fountain, spiral, rapid, prototyping, incremental, build & fix, dan synchronize & stabilize*.

### 1.5.5 Metode Testing

*White Box Testing* merupakan cara pengujian dengan melihat ke dalam modul untuk meneliti kode-kode program yang ada, dan menganalisis apakah ada

kesalahan atau tidak. Jika ada modul yang menghasilkan output yang tidak sesuai dengan proses bisnis yang dilakukan, maka baris-baris program, variabel, dan parameter yang terlibat pada unit tersebut akan dicek satu persatu dan diperbaiki, kemudian di-compile ulang.

*Black Box Testing* adalah metode pengujian perangkat lunak yang tes fungsionalitas dari aplikasi yang bertentangan dengan struktur internal atau kerja. Metode uji dapat diterapkan pada semua tingkat pengujian perangkat lunak: unit, integrasi, fungsional, sistem dan penerimaan. Metode ujicoba *BlackBox* memfokuskan pada keperluan fungsional dari software. Karena itu ujicoba *Black Box* memungkinkan pengembang software untuk membuat himpunan kondisi input yang akan melatih seluruh syarat-syarat fungsional suatu program.

## 1.0 Sistematika

### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini berisi tentang landasan teori yang digunakan untuk proses penelitian meliputi konsep dasar sistem, konsep dasar informasi, konsep dasar sistem informasi, konsep dasar sistem informasi manajemen, sistem informasi penjualan, metodologi pengembangan sistem, konsep permodelan sistem, konsep basis data, dan perangkat lunak yang digunakan.

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

Bab ini menjelaskan tentang metode-metode yang digunakan untuk memecahkan masalah yang ada pada toko B'Thoro. Metode tersebut digunakan dalam perancangan sistem informasi penjualan.

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

Pada bab ini menjelaskan tentang hasil dari penelitian yang telah dirancang serta implementasi dan pembahasan sistem.

### **BAB V PENUTUP**

Pada bab ini merupakan penutup dari pembuatan skripsi yang didalamnya terdapat kesimpulan yang diambil berkaitan dengan sistem yang dibuat dan saran untuk pengembangan sistem lebih lanjut.

**Daftar Pustaka**

**Lampiran**