

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi pada era sekarang ini sangatlah pesat sehingga sangat berdampak terhadap aspek kehidupan manusia. Komputer merupakan alat yang dapat memberikan informasi secara tepat dan lengkap yang dibutuhkan oleh penggunanya dalam segala bidang terutama dibidang bisnis, komputer sendiri mempunyai kemampuan yang lebih dalam hal memproses data dan memiliki kapasitas penyimpanan data berupa database yang cukup sehingga data-data suatu perusahaan dapat tersusun rapi. Pengguna aplikasi komputer pada perusahaan meliputi berbagai jenis kegiatan diantaranya aplikasi penjualan dan pembelian, dengan menggunakan aplikasi penjualan dan pembelian pada perusahaan dapat dengan mudah melakukan transaksi pembelian dan penjualan produk-produk perusahaan tersebut, dan juga dapat menyimpan dan memanajemen data-data pembelian dan penjualan produk secara cepat, akurat dan aman. Pada jaman sekarang ini sudah banyak sekali perusahaan yang bergerak di bidang penjualan dan pembelian yang menggunakan aplikasi pada komputer untuk memudahkan melakukan transaksi.

Toko Karisma Baru merupakan perusahaan yang bergerak di bidang pembelian dan penjualan khususnya pembelian dan penjualan pakaian seperti Batik, baju kaos, celana jeans dan lain sebagainya.

Pada toko Karisma Baru saat ini kegiatan transaksi dan pengolahan data barang itu masih dilakukan secara manual sehingga pengerjaan pengolahan data transaksi, pembelian dan penjualan menjadi sangat lambat. Dan sangat besar kemungkinan terjadi kesalahan dan sangat beresiko, seperti buku catatan datanya hilang, tersiram air atau tersobek.

Oleh sebab itu diperlukan pembuatan sistem baru yang dapat menggantikan pencatatan semua transaksi baik itu penjualan maupun pembelian, dan sebuah sistem yang dapat menyimpan data-data seperti data stok dan laporan penjualan dan pembelian.

Dan sistem informasi yang baru ini di harapkan bisa menggantikan semua kegiatan pencatatan transaksi pembelian dan penjualan serta penyimpanan data stok barang yang akurat, cepat dan hemat tenaga maupun biaya pada toko KARISMA BARU ini.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dapat di simpulkan bahwa rumusan masalah pada toko KARISMA BARU yaitu:

Bagaimana membuat sebuah aplikasi transaksi penjualan dan pembelian pada toko KARISMA BARU ini yang dapat melakukan pengolahan dan penyimpanan data baik itu transaksi pembelian dan penjualan serta stok barang yang ada di toko tersebut.

1.3 Batasan Masalah

Dari identifikasi masalah yang terpapar di atas di peroleh permasalahan yang begitu luas. Namun menyadari keterbatasan waktu dan kemampuan maka penulis memandang perlu memberi batasan masalah secara jelas dan fokus.

Selanjutnya masalah yang menjadi obyek penelitian dibatasi hanya pada:

- a. Penelitian dilakukan pada toko Karisma Baru
- b. Objek penelitian adalah toko yang menjual berbagai macam pakaian jadi dan aksesoris yang berhubungan dengan fashion.
- c. Mengolah data yang berkaitan dengan transaksi penjualan dan pembelian, data barang, login petugas dan data supplier.
- d. Menampilkan laporan atau *detail report* data penjualan dan pembelian.
- e. Pihak toko hanya melayani pembayaran secara tunai atau *cash*.
- f. Program tidak membahas tentang *return* barang.
- g. Aplikasi yang akan di pakai untuk mendukung pembuatan aplikasi ini adalah software *Netbean 7.3* untuk membangun aplikasi, dan *MYSQL* untuk membangun databasenya.

1.4 Tujuan Penelitian

Dalam hal ini ada beberapa hal yang menjadi tujuan mengapa penulis melakukan penelitian ini, dan tujuan tersebut antara lain adalah:

1. Membangun sebuah sistem informasi transaksi penjualan dan pembelian pada toko Karisma Baru.

2. Meminimalkan segala bentuk kesalahan (*Human Error*) sehingga mampu meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pengolahan data.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini akan sangat berarti bagi penulis pribadi, dan juga pasti akan berguna juga bagi perusahaan yang bergerak di bidang penjualan dan pembelian seperti pada toko Krisma Baru. Dan manfaatnya sebagai berikut:

1. Mengembangkan ilmu pengetahuan yang di peroleh selama perkuliahan.
2. Pencatatan data transaksi penjualan dan pembelian pada toko Karisma Baru akan lebih efektif dan efisien.
3. Menghasilkan analisis sistem informasi transaksi penjualan dan pembelian pada toko Karisma Baru.
4. Syarat wajib untuk kelulusan mahasiswa jurusan Teknik Informatika D3 pada sekolah tinggi manajemen informatika dan komputer AMIKOM Yogyakarta.

1.6 Metode Penelitian

Dalam metode penelitian ini ada dua metode yang akan di gunakan yaitu metode pengumpulan data dan metode pengembangan sistem.

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data digunakan dalam memperoleh data-data yang dibutuhkan dalam penelitian. Adapun metode pengumpulan data yang digunakan adalah:

1.6.1.1 Metode Wawancara

Yaitu pengumpulan data yang dilakukan secara tanya jawab langsung kepada pihak yang berkompeten di bidang ini, wawancara ini dilakukan langsung kepada pemilik dan karyawan toko KARISMA BARU.

1.6.1.2 Metode Observasi

Metode observasi atau pengamatan merupakan salah satu metode pengumpulan data atau fakta yang bertujuan untuk memperoleh informasi yang diperlukan dengan cara melakukan pengamatan dan pencatatan dengan peninjauan langsung tentang permasalahan yang terjadi pada instansi terkait. Observasi ini dilakukan di Toko Karisma Baru di Jl. Solo Porwodadi Km. 12.

1.6.1.3 Metode Studi Pustaka

Yaitu teknik pengumpulan data dengan membaca buku-buku pustaka yang berkaitan dengan permasalahan yang di bahas.

1.6.2 Metode Pengembangan Sistem

Metode yang digunakan dalam perancangan adalah model Linier Sequential. Model ini dipilih karena merupakan suatu model yang terstruktur dimana pekerjaan untuk tiap tahapan harus selesai dilakukan sebelum melangkah pada tahapan selanjutnya.

Secara garis besar metode ini mempunyai langkah-langkah sebagai berikut : Perencanaan, Design, Code dan Testing, Penerapan dan Pemeliharaan.

1.6.2.1 Perencanaan

Perencanaan merupakan yang terpenting untuk merancang sebuah system informasi, diperlukan masing-masing tahapan, sumber daya, perangkat keras dan perangkat lunak yang di butuhkan. Tahapan ini akan menghasilkan hal-hal mendasar yang dibutuhkan untuk mencari solusi dari masalah yang akan di hadapi.

1.6.2.2 Design

Proses desain akan menerjemahkan syarat kebutuhan ke sebuah perancangan perangkat lunak yang dapat diperkirakan sebelum dibuat coding. Proses ini berfokus pada : struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi interface, dan detail prosedural. Tahapan ini akan menghasilkan dokumen yang disebut software requirment. Dokumen inilah yang akan digunakan programmer untuk melakukan aktivitas pembuatan sistemnya.

1.6.2.3 Coding & Testing

Coding merupakan penerjemahan design dalam bahasa yang bisa dikenali oleh komputer. Tahapan ini lah yang merupakan tahapan secara nyata dalam mengerjakan suatu sistem. Dalam artian penggunaan komputer akan dimaksimalkan dalam tahapan ini. Setelah pengkodean selesai maka akan dilakukan testing terhadap sistem yang telah dibuat tadi. Tujuan testing adalah menemukan kesalahan-kesalahan terhadap sistem tersebut dan kemudian bisa diperbaiki.

1.6.2.4 Penerapan

Tahapan ini bisa dikatakan final dalam pembuatan sebuah sistem. Setelah melakukan analisa, design dan pengkodean maka sistem yang sudah jadi akan digunakan oleh user.

1.6.2.5 Pemeliharaan

Perangkat lunak yang sudah disampaikan kepada pelanggan pasti akan mengalami perubahan. Perubahan tersebut bisa karena mengalami kesalahan karena perangkat lunak harus menyesuaikan dengan lingkungan (peripheral atau sistem operasi baru) baru, atau karena pelanggan membutuhkan perkembangan fungsional.

1.7 Sistematika penulisan

Supaya penulisan ini tersusun rapi dan mudah untuk di pahami maka penulisan laporan ini akan disajikan dalam bab per bab, yaitu ada 5(lima) BAB. Sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

BAB ini berisi Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Maksud dan tujuan penelitian, Manfaat Penelitian, Metode Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

BAB ini berisi tentang konsep dasar dan teori-teori yang mendukung pembahasan dan pembuatan serta Hardware/software yang digunakan dalam pembuatan tugas akhir ini.

BAB III TINJAUAN UMUM

BAB ini berisi tentang penjelasan Tentang Toko Karisma Baru serta data-data yang akan di analisis dan perancangan umum maupun uraian lebih lanjut mengenai Perancangan Sistem Informasi Transaksi Penjualan dan Pembelian pada Toko Karisma Baru Surakarta.

BAB IV PEMBAHASAN

Pada BAB ini akan di jelaskan dan diuraikan tentang pembahasan dari aplikasi yaitu mengenai perancangan sistem informasi, perancang database, isi database, desain dan penggunaan sistem informasi.

BAB V PENUTUP

BAB ini akan menguraikan tentang kesimpulan dan saran-saran yang di dapat dari penelitian yang telah dilakukan.

