

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada era globalisasi saat ini, Sistem komputer berperan begitu penting pada semua aspek kehidupan terutama bagi mereka yang menekuni dunia bisnis. Kemajuan teknologi khususnya komputer, menjadikan mereka yang bergerak di bidang bisnis perlu mencermati peluang yang mereka miliki karena komputer merupakan penunjang utama bagi pengguna sistem di era modern ini. Sistem sendiri secara sederhana dapat diartikan sebagai suatu kumpulan atau himpunan dari unsur atau variabel-variabel yang saling terorganisir, saling berinteraksi, dan saling bergantung sama lain.

Peranan komputer di sini akan sangat menunjang sekali dalam menjaga dan memberikan dukungan pada sistem agar menjadi lebih baik, seperti dapat menghasilkan informasi lebih baik, memperbaiki atau mengurangi kesalahan yang sering terjadi pada sistem yang dikerjakan secara manual, efisiensi dalam segi waktu dan tenaga, menjaga keakuratan data.

Museum Batik Yogyakarta adalah suatu bentuk usaha yang bergerak di bidang pariwisata, dalam menjalankan proses bisnisnya sehari-hari Museum Batik Yogyakarta masih menggunakan sistem manual pada transaksi penjualan tiket masuk Museum Batik Yogyakarta. Sehingga memerlukan waktu yang lama dalam setiap prosesnya dan berakibat sering terjadinya kekeliruan data penjualan tiket dan pemasukan uang penjualan tiket. Sehingga data yang dihasilkan tidak akurat,

begitu juga dengan laporan-laporannya masih secara manual yang beresiko bisa menimbulkan masalah seperti kesalahan perhitungan dan pengulangan data. Hal tersebut bisa menghambat kemajuan perusahaan.

Oleh karenanya penulis bermaksud mengangkat masalah tersebut untuk menyusun skripsi dengan judul **“Perancangan Sistem Informasi Penjualan Tiket Wisata Museum Batik Yogyakarta”**. Perancangan sistem informasi penjualan tiket ini dirancang agar dapat mempermudah dan mempercepat Museum Batik Yogyakarta dalam melakukan penjualan tiket serta memberikan informasi jumlah tiket terjual dan uang yang masuk ke Museum Batik Yogyakarta, agar balance dan meminimalisir kesalahan pada laporan, dan juga menyimpan data transaksi tersebut, sehingga dapat menghasilkan laporan yang cepat, akurat dan aman yang berguna sebagai pengambil keputusan bagi owner untuk kemajuan usahanya dan menambah kepuasan pelanggan dalam melakukan transaksi sehingga dapat bersaing di era globalisasi ini.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka penulis merumuskan masalah yaitu:

Bagaimana langkah merancang Sistem Informasi Penjualan Tiket Wisata Museum Batik Yogyakarta ?

Bagaimana cara mempermudah proses antara admin dan pengunjung dalam melakukan transaksi ?

1.3 Batasan Masalah

Dari uraian permasalahan diatas maka penulis menganggap perlu membatasi permasalahan yang dibahas agar nantinya tidak menyimpang dan meluas dari masalah berikut:

1. Proses transaksi penjualan tiket
2. Pengolahan data informasi customer
3. Proses pemilihan Tour guide
4. Pembuatan laporan penjualan tiket
5. Perancangan sistem dengan menggunakan NetBeans IDE 8.2, menggunakan bahasa pemrograman Java dan MySQL / XAMPP

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari Skripsi ini adalah memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mendapatkan perbandingan antara ilmu yang diperoleh dalam perkuliahan dengan dunia kerja. Dan memperbaiki sistem yang ada dengan harapan agar pengolahan yang selama ini masih dilakukan secara manual, dapat dipermudah dan dipercepat kinerjanya dengan memberikan solusi berupa rancangan sistem yang terkomputerisasi.

1.5 Metode Penelitian

Penulis dalam melakukan penelitian ini melakukan metode penelitian sebagai berikut :

1.5.1 Metode Pengumpulan data

1. Observasi

Meninjau dan mengunjungi langsung ke Museum Batik Yogyakarta untuk mengetahui secara keseluruhan tentang masalah yang akan menjadi bahasan.

2. Wawancara

Metode ini penulis melakukan wawancara dengan mendatangi lokasi object penelitian Dan bertanya langsung kepada orang-orang yang berkepentingan untuk mengumpulkan data-data yang dibutuhkan.

3. Studi Literatur

Dalam metode ini penulis mengumpulkan data-data dengan cara mencari referensi-referensi serta literatur untuk membantu dalam mengumpulkan informasi dan menjadi bahan acuan dalam menyelesaikan penelitian ini.

1.5.2 Metode Analisis

Menganalisis data-data yang telah dikumpulkan dari Museum Batik Yogyakarta antara lain sebagai berikut :

1. Menganalisis kelemahan (Masalah) dengan analisis PIECES.
2. Menganalisis kebutuhan secara fungsional.
3. Menganalisis kebutuhan secara non fungsional.
4. Menganalisis kelayakan sistem.

1.5.3 Perancangan Sistem

Tahapan model perancangan yang akan dipakai dalam sistem ini yaitu :

1. *Flowchart*.
2. Data Flow Diagram (DFD).

3. Entity Relationship Diagram (ERD).
4. Rancangan Tabel.
5. Rancangan User Interface.

1.5.4 Metode Testing

Ketika sistem telah selesai dibuat, peneliti akan melakukan pengujian sistem dengan menggunakan metode *white box testing* dan *black box testing*, metode ini yang akan menjadi penentu apakah sistem tersebut sudah layak dipakai atau belum layak untuk digunakan.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Pada Bab I ini menjelaskan mengenai Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Maksud dan Tujuan Penelitian, Metode Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini akan diuraikan tentang teori yang melandasi setiap analisis yang disajikan, serta literatur yang memiliki kaita dengan masalah yang akan diteliti dengan membandingkannya dengan kenyataannya yang ada dilapangan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Dalam bab ini membahas mengenai Tinjauan Organisasi, Uraian Prosedur, Dekomposisi fungsi, Analisa PIECES (*Perfomance, Informastion, Economic, Control, Efficiency, Services*), Analisa Kebutuhan Sistem, Analisa Kelayakan Sistem, Analisis Biaya dan Manfaat, Identifikasi Kebutuhan, Diagram Alur Data,

Normalisasi, Struktur Program, Rancangan Input, Rancangan Output dan penjelasan tentang Struktur Program dan Analisa Sistem Penjualan Pada Museum Batik Yogyakarta.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada Bab ini dibahas tentang spesifikasi perangkat yang digunakan, Spesifikasi Program, Menjalanan Menu Utama, Menjalankan Menu dan Sub-sub menu serta hal-hal lainnya yang berhubungan dengan penerapan program yang digunakan dan penerapan masalah tampilan-tampilan layar.

BAB V PENUTUP

Dalam bab ini menjelaskan mengenai kesimpulan tentang apa yang telah dilakukan selama SKRIPSI pada serta memberikan saran-saran terhadap sistem untuk meningkatkan usahanya.