

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi dan komunikasi yang semakin canggih sekarang telah mewabah ke seluruh bidang pekerjaan dan kalangan masyarakat. Dengan adanya perkembangan teknologi yang sangat canggih membuat segala sesuatu yang dulunya dianggap sulit bahkan tidak mungkin menjadi mudah dan mungkin. Teknologi yang serba terkomputerisasi membuat segala pekerjaan yang dulunya memakan waktu yang lama menjadi cepat, efisien dan akurat. Teknologi yang berkembang pesat juga mempengaruhi kualitas informasi yang dihasilkan. Dan kebutuhan akan sebuah informasi yang berkualitas menjadi sebuah kebutuhan primer. Pesatnya perkembangan informasi yang berkualitas maka dibutuhkan pula sistem yang dapat memproses data-data menjadi informasi yang berkualitas dan tepat guna.

Kids Station Yogyakarta merupakan salah satu usaha yang bergerak dibidang penjualan keperluan ibu hamil, menyusui, dan perlengkapan anak. Sejak berdiri hingga saat ini, proses transaksi di Kids Station Yogyakarta semakin bertambah, dari hasil penelitian yang telah dilakukan, dalam satu hari Kids Station Yogyakarta dapat melayani sedikitnya 50 proses transaksi penjualan. Transaksi penjualan masih dilakukan secara sederhana dengan menuliskan data transaksi ke dalam buku atau dikenal dengan cara manual.

Proses penjualan secara sederhana atau manual pada Kids Station Yogyakarta sangat menghambat proses transaksi karena pelanggan harus menunggu dan

mengantri pada saat proses transaksi penjualan berlangsung. Proses manual ini pun juga menghambat pekerjaan petugas kasir yang bertugas untuk mendata barang yang dibeli oleh pelanggan, misalnya kesalahan dalam pencatatan harga barang maupun jumlah barang yang dibeli oleh pelanggan.

Oleh karena itu untuk mengatasi permasalahan yang ada diatas peneliti mengangkat judul yaitu Perancangan Sistem Informasi Penjualan Pada Kids Station Yogyakarta. Dengan alasan bisa membantu transaksi pembayaran saat proses penjualan berlangsung.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana cara membangun sistem informasi penjualan pada Kids Station Yogyakarta supaya mempermudah pada saat melakukan proses pembayaran?

1.3 Batasan Masalah

Dari rumusan masalah yang diuraikan, penulis membatasi permasalahan dalam pembuatan skripsi, sebagai berikut:

1. Lingkup penelitian di lakukan di Kids Station Yogyakarta.
2. Sistem yang akan dibuat: Perancangan Sistem Informasi Penjualan Pada Kids Station Yogyakarta.
3. Sistem Informasi ini mengelola transaksi pembelian, traksaksi penjualan, data barang, data pemasok, dan data petugas.

4. Laporan dalam sistem informasi ini menampilkan data petugas, data transaksi pembelian, data transaksi penjualan, data barang, dan data pemasok.
5. *Software* yang digunakan dalam merancang adalah Visual Basic 6.0 dan MySql sebagai *database system*.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun Tujuan penelitian ini antara lain :

1. Penelitian ini diharapkan dapat membantu Kids Station Yogyakarta, mengurangi terjadinya kesalahan yang disebabkan oleh manusia (*Human Error*) karena selama ini Kids Station Yogyakarta masih menggunakan metode manual (pembukuan) dalam proses pengolahan data barang dan pembuatan laporan dan penyimpanan data yang belum terorganisir dengan baik sehingga mengakibatkan hilangnya data-data transaksi penjualan dan pembelian.

1.5 Metode Penelitian

Dalam penelitian ini digunakan beberapa metode yang dapat dijadikan acuan dalam pembahasan:

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

1. Wawancara

Wawancara adalah metode yang digunakan untuk mengumpulkan data dengan dialog yang dilakukan oleh pewawancara (peneliti) dengan nara

sumber (Pemilik Kids Station Yogyakarta) untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan.

2. Observasi

Observasi merupakan metode pengumpulan data melalui pengamatan dan pemantauan secara langsung dilapangan dengan tujuan memperoleh informasi yang sesuai dengan kondisi sebenarnya.

1.5.2 Metode Analisis

Analisis sistem adalah teknik pemecahan masalah yang menguraikan bagian-bagian komponen dengan mempelajari seberapa bagus bagian-bagian komponen tersebut bekerja dan berinteraksi untuk mencapai tujuan. Dalam penelitian ini menggunakan analisis PIECES, analisis kebutuhan dan analisis kelayakan.

Analisis PIECES digunakan untuk mengidentifikasi berbagai faktor secara sistematis terhadap enam variabel yaitu *Performance* (performa), *Information* (Informasi), *Economic* (Ekonomi), *Control* (Keamanan), *Efficiency* (efisiensi) dan *Service* (Pelayanan).

Analisis kebutuhan digunakan untuk mengidentifikasi kebutuhan fungsional dan non-fungsional dari sebuah sistem. Analisis kelayakan digunakan untuk menentukan kemungkinan-kemungkinan yang terjadi, dan selanjutnya digunakan untuk menentukan pembangunan sistem layak untuk diteruskan atautkah harus dihentikan.

1.5.3 Metode Perancangan

1. Flowchart

Flowchart adalah suatu bahan dengan simbol-simbol tertentu yang menggambarkan urutan proses secara mendetail dan hubungan antar suatu proses (perintah) dengan proses lainnya dalam suatu program.

2. Data Flow Diagram (DFD)

DFD adalah suatu diagram yang merupakan notasi-notasi untuk menggambarkan arus dari data sistem. DFD merupakan alat bantu dalam menggambarkan atau menjelaskan sistem yang sedang berjalan.

3. Entity Relationship Diagram (ERD)

ERD adalah gambar atau diagram yang menunjukkan informasi dibuat, disimpan, dan digunakan dalam sistem.

4. Normalisasi

Normalisasi adalah proses untuk menormalkan data yang terdapat di dalam table untuk memenuhi kebutuhan pemakai.

1.5.4 Metode Testing

Ada dua jenis pengujian sistem yang dapat dilakukan, yaitu:

1. Black box testing

Pada *black box* testing, cara pengujian hanya dilakukan hanya dilakukan dengan menjalankan atau mengeksekusi unit atau modul, kemudian diamati *white box testing*

2. *White box testing*

White adalah cara pengujian dengan melihat ke dalam modul untuk meneliti kode-kode program yang ada, dan menganalisis apa ada kesalahan atau tidak. Jika modul yang menghasilkan output yang sesuai dengan proses bisnis yang dilakukan, maka baris-baris program, variable dan parameter yang terlibat pada unit tersebut akan dicek satu persatu dan diperbaiki, kemudian di-compile ulang.

1.6 **Sistematika Penulisan**

Berdasarkan metode yang digunakan maka penulis dapat merumuskan sistematika penyusunan agar mempermudah dalam pemahaman. Adapun sistematika penyusunan sebagai berikut :

BAB 1 : PENDAHULUAN

Pada bab 1 akan diuraikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab II menguraikan mengenai tinjauan pustaka, dasar teori, metodologi analisis yang digunakan, konsep pemodelan sistem, konsep sistem basis data, dan unit testing

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab III merupakan uraian tentang penggambaran umum Kids Station Yogyakarta seperti deskripsi singkat dan struktur organisasi. Selain itu

pada bab ini juga akan dibahas mengenai rancangan sistem yang akan dibuat.

BAB IV : IMPLEMENTASI SITEM

Bab ini akan membahas secara rinci mengenai implementasi dari perancangan sistem yang telah dibahas pada bab sebelumnya.

BAB V : PENUTUP

Kesimpulan merupakan jawaban atas pertanyaan-pertanyaan pada sub rumusan masalah, kumpulan saran dan rekomendasi dari penulis untuk pengembangan sistem yang akan dibuat.