

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi sekarang ini semakin hari semakin pesat, khususnya teknologi informasi dan komputer. Tentu saja tidak bisa sembarangan dalam pemanfaatnya, agar diperoleh manfaat yang berguna untuk kehidupan. Maka dari itu banyak perusahaan-perusahaan yang memanfaatkan teknologi untuk kepentingan bisnis masing-masing. Kebutuhannya pun beragam untuk meningkatkan produktivitas perusahaan. Terlebih jika perusahaan itu bergerak dibidang penjualan, akan banyak memerlukan pencatatan dan perhitungan yang harus diselesaikan dengan cermat. Akhirnya sistem informasi terkomputerisasi lah yang menjadi pilihan.

UD. Barokah Alat Peraga merupakan suatu bisnis rumahan di bidang mainan edukasi yang kini tengah ramai oleh peminat atau pembeli. Sasaran pasar utama bisnis ini adalah sekolah-sekolah Tk atau Paud namun terkadang pembeli juga merupakan orang tua yang ingin membelikan mainan untuk anaknya. Transaksi yang terjadi di sini yaitu dengan berjualan atau menawarkan barang ke Tk atau Paud, lalu terkadang guru dari Tk atau Paud yang datang ke toko. Jika terkadang stok habis atau memesan mainan outdoor, pembeli akan memberikan uang muka disaat pemesanan lalu akan melunasi disaat barang diantar. Sehingga pembayaran hanya dilakukan disaat bertemu antara penjual dan pembeli atau pembayaran dilakukan di tempat. Dengan transaksi-transaksi

tersebut, sangat dibutuhkan kejelian dalam pencatatan agar tidak terjadi kesalahan. Namun sejauh ini dalam bisnis tersebut masih menggunakan sistem manual dalam pencatatan transaksi, persediaan barang maupun bahan baku. Tidak jarang terjadi kesalahan dalam pencatatan dan perhitungan. Stok barang juga sering kehabisan saat ada pembeli yang ingin membeli barang tersebut, sehingga tak sedikit pembeli yang tidak jadi membeli barang tersebut dan membuat penjual mengalami kerugian.

Dari hasil pengamatan dan mendapatkan permasalahan tersebut, penulis bermaksud untuk membuat sebuah sistem informasi berbasis desktop untuk menyelesaikan permasalahan yang ada pada UD. Barokah Alat Peraga dalam pencatatan transaksi penjualan dan persediaan barang.

Dengan adanya sistem yang terkomputerisasi tersebut, diharapkan UD. Barokah Alat Peraga dapat lebih mudah dan meminimalisir kesalahan dalam melakukan transaksi penjualan dan pengecekan persediaan barang, serta laporan keuangan yang lebih akurat.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka perlu dirumuskan suatu permasalahan yang akan diselesaikan dalam penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana merancang sistem informasi transaksi penjualan dan persediaan untuk mempermudah dan efisiensi waktu dalam melayani pelanggan pada UD. Barokah Alat Peraga Klaten ?

2. Bagaimana merancang sistem informasi transaksi penjualan dan persediaan untuk meminimalisir kesalahan dalam pencatatan dan perhitungan transaksi?
3. Bagaimana merancang sistem informasi transaksi penjualan dan persediaan agar informasi yang disajikan lebih akurat ?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah penulis sampaikan, agar hasil dari penelitian lebih terarah, maka perlu adanya batasan masalah sebagai berikut:

1. Sistem ini berbasis desktop.
2. Sistem ini dapat mengolah transaksi penjualan, update stok persediaan, mengetahui barang terlaris, dan menghitung nilai persediaan barang.
3. Periode laporan dalam sistem ini berupa laporan harian, bulanan dan tahunan.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Setiap diadakannya sebuah penelitian, tentu memiliki maksud dan tujuan tertentu. Adapun maksud dan tujuan dalam penelitian ini, sebagai berikut :

- 1) Untuk mempermudah dan efisiensi waktu dalam melayani pelanggan pada UD. Barokah Alat Peraga Klaten.
- 2) Untuk meminimalisir kesalahan dalam pencatatan dan perhitungan transaksi.
- 3) Untuk menyajikan informasi yang lebih akurat.

1.5 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

1. Observasi

Metode ini dilakukan dengan cara mengamati dengan cermat dan langsung dilakukan di lokasi penelitian dengan tujuan mendapatkan data tentang permasalahan yang ada sehingga dapat dibuktikan kebenaran dari informasi yang diperoleh sebelumnya.

2. Wawancara

Metode ini dilakukan dengan melakukan tanya jawab dengan narasumber untuk menggali informasi yang diperlukan untuk penelitian. Dalam penelitian ini, Bapak Agus lah yang menjadi narasumbernya selaku pemilik dari UD. Barokah Alat Peraga Klaten.

1.5.2 Metode Analisis

1. Analisis PIECES

Metode analisis yang mengidentifikasi masalah dengan enam variable, yaitu *performance*, *Information*, *Economics*, *Control*, *Efficiency*, dan *service*.

2. Analisis Kebutuhan Fungsional

Analisis ini menjelaskan tentang bagaimana sistem ini dapat berjalan dan apa saja yang dapat dilakukan oleh sistem.

3. Analisis Kebutuhan Non Fungsional

Analisis ini berisi tentang apa saja properti yang dibutuhkan untuk menunjang sistem itu berjalan.

4. Analisis Kelayakan

Analisis ini dilakukan untuk mengetahui apakah sistem tersebut sudah layak atau belum untuk dipasarkan.

1.5.3 Metode Perancangan

1. Bagan Alir Sistem (Flowchart)

Flowchart merupakan suatu bagan dengan simbol-simbol tertentu yang menjelaskan alur dari suatu program.

2. Data Flow Diagram (DFD)

DFD merupakan Diagram yang menggunakan notasi-notasi untuk menggambarkan arus dari data system.

3. Entity Relationship Diagram (ERD)

ERD merupakan diagram yang menunjukkan informasi dilihat dari entitas yang saling terhubung.

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 sistem akan dikerjakan secara berurutan menurun dari perencanaan, analisis, desain, implementasi, dan perawatan (Aji Supriyanto, 2005:272).

Siklus hidup pengembangan sistem (*System Development Life Cycle / SDLC*) merupakan suatu bentuk yang digunakan untuk menggambarkan tahapan utama. *System Development Life Cycle (SDLC)* 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 Uji Coba Sistem

Setelah semua proses dilakukan, tiba saatnya penulis melakukan uji coba system agar diketahui apakah masih terdapat kesalahan error atau tidak. Dalam penelitian ini penulis menggunakan 2 metode testing, yaitu

1. Black Box Testing

Black Box Testing merupakan pengujian system yang dilakukan berdasarkan apa yang dilihat dan hanya fokus terhadap fungsionalitas dan output. Pengujian lebih terfokus pada design software apakah sesuai standar.

2. *White Box Testing*

White Box Testing merupakan pengujian system yang dilakukan pada software atau program aplikasi yang menyangkut security dan performance program tersebut.

1.5.6 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan skripsi ini akan disusun secara sistematis dan terstruktur yang terdiri dari lima bab, yaitu sebagai berikut.

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang permasalahan yang melatar belakangi penulis memilih judul ini dan mengemukakan latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan skripsi.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang tinjauan pustaka, uraian teori-teori yang mendukung system informasi penjualan dan persediaan dan software yang digunakan.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menjelaskan analisis kebutuhan system dan perancangan serta pemodelan system yang digunakan.

BAB IV : PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan tentang pembahasan dan implementasi program yang akan dibuat.

BAB V : PENUTUP

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran dari pembahasan penelitian yang telah dilakukan untuk digunakan sebagai pengembangan.

