

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Bisnis adalah salah satu bidang yang kini banyak diminati oleh kalangan masyarakat luas. Dengan terjunnya dalam dunia bisnis dapat menjadikan pilihan untuk mendapat nilai tambah materi dan pemenuhan kebutuhan dari segi keuntungan yang di dapat. Bisnis penjualan merupakan bisnis yang dapat di jalankan oleh personalia ataupun suatu organisasi sebagai tambahan pendapatan atau pembukaan bidang lain yang menguntungkan di luar tujuan utama dari organisasi. Pemanfaatan teknologi informasi dalam bisnis juga berpengaruh dalam pesatnya pelaksanaan bisnis sekarang ini. Banyak sistem informasi yang dihasilkan untuk menunjang bisnis yang di jalankan. Namun masih banyak juga bisnis yang di jalankan secara sederhana dan belum memanfaatkan teknologi informasi.

Kedai Pramuka Wirajaya adalah kedai pramuka yang dikelola oleh Dewan Kerja Daerah Kwarda Daerah Istimewa Yogyakarta. Kedai Pramuka Wirajaya sebagai badan usaha bergerak di bidang bisnis penjualan aksesoris dan kelengkapan pramuka. Tidak hanya kelengkapan namun juga menerima pemesanan barang-barang pendukung kelengkapan pramuka, seperti kaos pramuka, jaket pramuka, pakaian *outdoor*, *scraft* kegiatan, dll. Aktivitas bisnis di kedai ini tergolong sederhana. Kedai Pramuka Wirajaya masih menggunakan sistem pencatatan transaksi manual sehingga banyak mengalami kendala pencatatan transaksi. Selain itu pencatatan manual ini termasuk tidak efektif dari

segi waktu, media, dan sistematika pencatatan. Oleh karena itu, untuk menunjang kegiatan bisnis di kedai tersebut diperlukan sistem informasi guna meningkatkan keefektifan pencatatan transaksi.

Sistem informasi transaksi merupakan suatu program pencatatan transaksi dalam suatu usaha atau bisnis yang memanfaatkan teknologi informasi. Sistem informasi transaksi memungkinkan pengguna atau pelaku bisnis dapat melakukan pencatatan transaksi yang terkomputerisasi. Sistem informasi juga meningkatkan efektivitas pencatatan yang dapat memperlancar bisnis. Berdasarkan uraian di atas, penulis bermaksud menganalisis sistem informasi transaksi penjualan dan pembelian di Kedai Pramuka Wirajaya, dengan mengambil judul **“ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI TRANSAKSI PENJUALAN DAN PEMBELIAN PADA KEDAI PRAMUKA WIRAJAYA YOGYAKARTA”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian kendala proses pencatatan transaksi jual beli di Kedai Pramuka Wirajaya Yogyakarta yang masih dilakukan secara manual, maka rumusan penelitian ini adalah bagaimana perancangan sistem informasi transaksi yang dapat mempermudah, memenuhi kebutuhan, dan bersifat *friendly* untuk pengguna sistem?

1.3 Batasan Masalah

Agar pembuatan dan penulisan tidak menyimpang, maka penulis memfokuskan penelitian pada beberapa pokok permasalahan. Batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Sistem informasi yang digunakan untuk pencatatan transaksi penjualan dan pembelian, dilaksanakan pada lingkup Kedai Pramuka Wirajaya Yogyakarta.
2. Sistem informasi ini melakukan pengolahan berupa data transaksi penjualan dan pembelian, transaksi retur, data barang, login, data supplier, dan data admin.
3. Laporan dalam sistem informasi ini menampilkan data barang, data supplier, data admin, transaksi retur, transaksi penjualan dan pembelian.
4. Pembuatan sistem ini menggunakan NetBeans 8.2 dan XAMPP.
5. Kedai Pramuka Wirajaya Yogyakarta hanya melayani pembayaran yang dilakukan secara tunai.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan dari analisis dan perancangan sistem informasi transaksi penjualan dan pembelian pada Kedai Pramuka Wirajaya Yogyakarta, sebagai berikut :

1. Mempermudah pencatatan dan perhitungan dari transaksi penjualan dan pembelian pada Kedai Pramuka Wirajaya Yogyakarta.

2. Menyajikan laporan dari masing-masing proses pencatatan yang telah dilakukan.
3. Menyediakan sistem informasi yang mudah dioperasikan oleh pengguna dan memenuhi kebutuhan berupa terkomputerisasinya pencatatan dan pelaporan pada proses transaksi penjualan dan pembelian.

1.5 Metode Penelitian

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

1. Metode Observasi

Metode Penelitian yang dilakukan dengan mengunjungi objek penelitian secara langsung serta melakukan pengamatan transaksi yang sedang berlangsung, guna mendapatkan data alur kerja objek.

2. Metode Wawancara

Metode ini dilakukan dengan bertanya atau mewawancarai langsung pihak terkait yaitu penanggungjawab bagian keuangan yang mengelola Kedai Pramuka Wirajaya Yogyakarta sehingga diperoleh data-data mengenai transaksi-transaksi yang diolah dengan sistem yang lama.

3. Metode Kepustakaan

Pengumpulan data dilakukan dengan cara mengumpulkan data dari buku, jurnal ilmiah, artikel maupun skripsi serupa yang pernah dibuat, serta literature yang berkaitan dengan permasalahan yang sedang diteliti.

1.5.2 Metode Analisis

1. Metode Analisis PIECES

Metode analisis ini dilakukan dengan mengidentifikasi faktor-faktor dilihat dari enam variabel yaitu *Performance* (Performa), *Information* (Informasi), *Economic* (Ekonomi), *Control* (Keamanan), *Efficiency* (Efisiensi) dan *Service* (Pelayanan).

2. Analisis Kebutuhan Fungsional

Analisis ini adalah analisa terhadap kebutuhan sistem secara fungsional atau kebutuhan-kebutuhan fitur yang ada pada aplikasi.

3. Analisis Kebutuhan Nonfungsional

Analisis ini adalah analisa terhadap kebutuhan sistem yang menyangkut kinerja aplikasi.

1.5.3 Metode Perancangan

Metode Perancangan yang digunakan pada penelitian ini memiliki 2 unsur perancangan, yaitu perancangan database dan perancangan proses. Untuk perancangan database menggunakan ERD (*Entity Relationship Diagram*), sedangkan untuk perancangan proses menggunakan UML (*Unified Modeling Language*). ERD (*Entity Relationship Diagram*) merupakan diagram yang menjelaskan / menggambarkan hubungan antar table yang terdapat di dalam sebuah database. UML (*Unified Modeling Language*) merupakan standar permodelan sistem dengan menggambarkan atau memvisualisasikan pengembangan sistem yang berbasis objek (OOP), di mana

OOP (*Object-Oriented Programming*) merupakan sebuah pendekatan untuk pengembangan/ development suatu software yang dalam struktur software tersebut didasarkan kepada interaksi object dalam penyelesaian suatu proses/tugas. Sebuah metodologi atau cara berpikir dalam melakukan pemrograman dimana pendefinisian tipe data disertai dengan pendefinisian fungsi.

1.5.4 Metode Testing

Dalam penelitian ini digunakan dua jenis testing yaitu :

1. **Black Box Testing**

Black Box testing adalah pengujian yang dilakukan dengan menjalankan atau mengeksekusi suatu modul seperti function dan procedure.

2. **White Box Testing**

White Box testing merupakan cara pengujian dengan meneliti kode-kode program yang ada dan menganalisa apabila terdapat kesalahan

1.6 Sistematika Penulisan

Agar penyajian laporan penelitian terstruktur dan mudah dimengerti, maka dibuat sistematika penulisan, yaitu sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan dasar teori yang dipakai dalam mendukung penelitian, yang dapat dijadikan dasar untuk pemecahan masalah dan dilakukam studi pustaka sebagai landasan dalam melakukan penelitian.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menejelaskan tentang tinjauan umum, analisis sistem, analisis kebutuhan sistem, dan perancangan yang meliputi perancangan proses, perancangan basis data, dan perancangan *interface*.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN SISTEM

Bab ini menjelaskan tentang penerapan sebuah sistem, hasil uji coba sistem, pembahasan program dan cara pemeliharaan.

BAB V PENUTUP

Bab ini menjelaskan kesimpulan dari hasil penelitian yang dilakukan dan saran-saran yang diusulkan untuk pengembangan lebih lanjut agar tercapai hasil yang lebih baik.