

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Di zaman yang semakin canggih ini, kebutuhan terhadap suatu informasi dan perkembangannya sangat berperan penting bahkan menjadi suatu kebutuhan di mayoritas masyarakat. Hal ini telah membawa sistem informasi dan komputer menjadi lebih berkembang. Untuk mempersiapkan kemajuan teknologi, perusahaan harus menjalankan suatu langkah strategis yaitu dengan menggunakan suatu sistem yang terencana dan terorganisir, oleh karena itu penggunaan sistem informasi diperlukan untuk membantu memenuhi kebutuhan suatu perusahaan.

Perkembangan teknologi saat ini sangat memberi dukungan bagi kemajuan sistem pengolahan data pada perusahaan, terutama pemanfaatan teknologi yang berbasis komputer. Komputer sebagai salah satu sarana yang dapat digunakan sebagai pengolahan data dan informasi memungkinkan *user* (perusahaan) melakukan pengolahan data – data secara cepat serta menghasilkan *output* (informasi) yang dibutuhkan secara cepat pula. Selain itu, komputer juga membantu *user* dalam hal penyimpanan data dalam jumlah yang besar. *User* tidak perlu takut lagi dengan masalah penyimpanan data atau dokumen yang sering memerlukan tempat yang cukup besar. Sebab masalah ini dapat dipecahkan dengan sistem informasi berbasis komputer.

Kios Kelontong Anugrah merupakan merupakan salah satu toko yang berada di Sleman Yogyakarta yang menjual berbagai keperluan rumah tangga.

Sistem yang berjalan pada “Kios Kelontong Anugrah” yaitu transaksi penjualan barang serta penghitungan per bulan masih dilakukan secara manual. Berdasarkan kebutuhan tersebut, maka penulis juga akan membuat suatu program aplikasi komputer guna memudahkan karyawan dalam bekerja, menciptakan informasi yang akurat, cepat, dan relevan, serta dapat mengatasi masalah-masalah pengarsipan.

Pencatatan transaksi secara manual membutuhkan banyak waktu dan ketelitian lebih dan berdasar kendala tersebut akan dikembangkan sebuah sistem komputer serta aplikasinya, dengan tujuan proses transaksi menjadi lebih efektif dan efisien. Dengan demikian dibutuhkan sebuah perancangan sistem informasi yang dapat mengumpulkan data, mengolah data, menyimpan data, dan memanipulasi data.

Berdasarkan persoalan diatas dapat disimpulkan bahwa kegiatan pembuatan laporan dan pengolahan data dan transaksi membutuhkan sistem yang mampu menunjang kinerja pelayanan agar lebih efektif. Dengan latar belakang tersebut maka dibuatlah skripsi dengan judul **“Perancangan Sistem Informasi Penjualan pada Kios Kelontong Anugrah”**. Diharapkan aplikasi tersebut dapat membantu membantu mempermudah proses penjualan di “Kios Kelontong Anugrah”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas, dapat diidentifikasi rumusan masalah sebagai berikut : “Bagaimana membuat sistem informasi yang yang dapat membantu pencatatan transaksi penjualan dan pembelian barang pada Kios Kelontong Anugrah yang memakan waktu lama supaya lebih efektif, tepat dan

akurat sehingga dapat mempermudah transaksi penjualan, pembelian dan pencatatan data transaksi?"

1.3 Batasan Masalah

Melihat dari rumusan masalah yang disajikan, untuk mendapatkan hasil yang lebih baik maka permasalahan dibatasi pada bagaimana menghadirkan sebuah layanan sistem informasi yang efektif untuk Kios Kelontong Anugrah. Batasan permasalahan tersebut meliputi :

1. Aplikasi yang dibuat di pergunakan untuk pencatatan transaksi yang terjadi pada Kios Kelontong Anugrah.
2. Operator hanya dapat mencatat dan mencetak transaksi.
3. Admin dapat mengakses penuh Aplikasi tersebut.
4. Software yang digunakan untuk pembuatan aplikasi ini adalah Visual Basic 6.0 sebagai aplikasi dalam membangun interface dengan database MySQL

1.4 Maksud Dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan dari perancangan sistem informasi penjualan sebagai berikut :

1. Mempermudah pengelolaan sistem penjualan pada Kios Kelontong Anugrah.
2. Membuat sistem informasi administrasi penjualan yang tepat dan sesuai dengan transaksi pada Kios Kelontong Anugrah.
3. Membantu memperkenalkan tentang sistem informasi yang digunakan untuk membangun rancangan program berupa aplikasi berbasis computer

yang berhubungan dengan sistem informasi penjualan pada Kios Kelontong Anugrah.

4. Sebagai salah satu produk atau hasil dari mahasiswa Universitas Amikom Yogyakarta.

1.5 Metode Penelitian

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Adapun metode pengumpulan data yang di gunakan antara lain :

1. Observasi

Metode penelitian yang dilakukan dengan mendatangi langsung objek penelitian dan melakukan pengamatan secara langsung di Kios Kelontong Anugrah.

2. Wawancara

Pengumpulan data dilakukan dengan cara mewawancarai pemilik Kios Kelontong Anugrah untuk mengetahui bagaimana sistem lama berjalan berkaitan dengan kelebihan dan kelemahan sistem yang ada pada toko tersebut.

3. Metode kepustakaan

Suatu metode pengumpulan data dengan cara mempelajari literatur-literatur (buku-buku) dan media lain yang berhubungan atau serupa, yang dapat mendukung sebuah penelitian.

1.5.2 Metode Pengembangan

1. Metode Analisis

Analisis ini merupakan tahapan menganalisis sistem yang akan dibangun.

Adapun analisis yang dimaksud adalah sebagai berikut :

1. Analisis kelemahan sistem yang terdiri dari mengidentifikasi masalah, dan analisis PIECES yang terdiri dari analisis kinerja, analisis informasi, analisis ekonomi, analisis keamanan, dan analisis efisiensi.
2. Analisis kebutuhan sistem yang meliputi analisis kebutuhan fungsional dan non-fungsional.
3. Analisis kelayakan sistem yang terdiri dari studi kelayakan (kelayakan teknis, kelayakan operasional, kelayakan ekonomi).

2. Metode Perancangan

Pada tahapan ini membuat sebuah gambaran umum sistem kemudian menuangkannya kedalam desain sistem, desain yang dibuat meliputi :

1. Desain sistem dan desain database yang didesain dengan bahasa pemodelan DFD (Data Flow Diagram).
2. Desain antarmuka sistem.

3. Pembuatan Program

Pembuatan Sistem Informasi Transaksi pada Kios Kelontong Anugrah ini menggunakan tools Microsoft Visual Basic 6.0 dan SQL Server 2008.

4. Pengujian Sistem

Metode untuk melakukan pengujian sistem yaitu :

1. Black box testing adalah pengujian yang dilakukan hanya mengamati hasil eksekusi melalui data uji dan memeriksa fungsional dari perangkat lunak. Jadi dianalogikan seperti kita melihat suatu kotak hitam, kita hanya bisa melihat penampilan luarnya saja, tanpa tau ada apa dibalik bungkus hitam nya. Sama seperti pengujian black box, mengevaluasi hanya dari tampilan luarnya (interfacenya), fungsionalitasnya. Tanpa mengetahui apa sesungguhnya yang terjadi dalam proses detailnya (hanya mengetahui input dan output).

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini terdiri dari 5 (lima) bab, dengan masing-masing bab berisi :

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi uraian mengenai dasar teori yang mendasari pembahasan, serta penjelasan perangkat lunak dan perangkat pendukung yang digunakan dalam penulisan dan pembuatan program.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini akan menjelaskan tentang tinjauan umum, analisis sistem, analisis kebutuhan sistem, analisis kelayakan sistem, dan perancangan yang meliputi perancangan proses, perancangan basis data dan perancangan interface.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

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

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran dari pembahasan skripsi ini.

