

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi yang saat ini sejalan dengan peningkatan penggunaan sistem informasi sangat penting dan dibutuhkan oleh dunia bisnis, baik secara instansi lembaga pemerintah, individual, ataupun swasta. Penggunaan teknologi informasi memiliki peran penting dalam menjalankan suatu kegiatan yang memerlukan kecepatan dan ketepatan. Teknologi Informasi sebagai salah satu bagian dari Sistem Informasi yang digunakan untuk pengelolaan data menjadi informasi yang digunakan untuk peningkatan kualitas di bidang bisnis sehingga informasi yang di hasilkan lebih akurat dan dapat dipercaya.

CV. ZBX Sparkling Star yang merupakan salah satu Perusahaan konveksi cukup besar di daerah Jawa Barat yang bergerak dalam bidang produksi dan penjualan berbagai barang seperti pakaian, tas, dan souvenir dalam jumlah besar. CV. ZBX Sparkling Star masih belum dapat menghasilkan laporan tentang pembayaran yang dapat dianalisa dengan mudah karena masih menggunakan perangkat lunak Microsoft Excel akibatnya manajer akan mengalami kesulitan untuk menganalisa yang masih berbentuk rekap data pembayaran produk.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang maka dapat dirumuskan suatu permasalahan yaitu bagaimana cara pembuatan Perancangan Sistem Pembayaran Produk Konveksi Barang Cv. Zbx Sparkling Star Berbasis Desktop?.

## 1.3 Batasan Masalah

Batasan Masalah ini dibuat agar dalam perancangan dan pembuatan bisa terarah dan tetap fokus pada tujuan yang diinginkan. Adapun Batasan masalah perancangan “PERANCANGAN SISTEM PEMBAYARAN PRODUK KONVEKSI BARANG CV. ZBX SPARKLING STAR BERBASIS DESKTOP” Antara lain :

- a. Penelitian ini dilaksanakan di CV. ZBX SPARKLING STAR.
- b. Sistem ini berisi tentang pengolahan data, pengolahan data transaksi, dan laporan transaksi termasuk invoice.
- c. Perangkat lunak yang di gunakan adalah Microsoft Visual Studio 2010 dan MySQL.
- d. Aplikasi ini hanya berbasis desktop.

## 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang dibahas didalam penelitian ini, adapun maksud dan tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan studi pada Program Sarjana Teknik Informatika Universitas AMIKOM Yogyakarta.

2. Mengubah cara kerja sistem pembayaran manual yang menggunakan microsoft excel dengan usulan rancangan sistem pembayaran yang lebih efektif dan efisien.
3. Membantu meningkatkan pelayanan terhadap *user* untuk mempermudah dan mempercepat transaksi antara CV. ZBX SPARKLING STAR dengan *user*.

## **1.5 Metode Penelitian**

Sebagai usaha dalam memperoleh data yang benar, relevan dan terarah sesuai dengan permasalahan yang dihadapi, maka perlu adanya suatu metode yang tepat untuk mencapai tujuan dalam penelitian, untuk itu harus mengembangkan beberapa metode dalam penelitian skripsi ini, yaitu:

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

### **1.5.1 Pengumpulan Bahan**

Sebagai tahap awal pengumpulan data penulis melakukan wawancara berkaitan dengan judul tugas akhir dengan pemilik perusahaan dan karyawan CV. ZBX SPARKLING STAR. Selanjutnya penulis mengambil data dengan cara mencatat dan meminta sample contoh format pendataan barang, pendataan supplier, pendataan pembayaran, dan laporan stok barang.

### **1.5.2 Analisis**

Analisis dilakukan untuk menemukan kelemahan-kelemahan sistem yang nantinya dapat diusulkan untuk perbaikan dan analisis juga dilakukan

untuk mendapatkan kesimpulan-kesimpulan tertentu dari setiap bagian yang mudah dikemukakan nantinya. Sumber data lisan maupun tertulis keduanya dipakai saling melengkapi dan menunjang. Analisis yang dilakukan antara lain analisis kelemahan sistem yang masih menggunakan sistem manual dalam pemrosesan data stok barang dan pembayaran, analisis kendala untuk mengetahui banyaknya kesalahan-kesalahan yang dilakukan dalam suatu kegiatan dan menganalisis teknologi yang sudah digunakan pada sistem yang lama yaitu fasilitas dari sistem informasi yang masih manual membuat penundaan waktu yang berarti karena prosesnya tidak efisien.

### 1.5.3 Perancangan Sistem

Desain sistem dapat berupa penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah kedalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi.

Desain yang dilakukan penulis antara lain:

*a. Desain File*

Merupakan rancangan database yang terdiri dari file-file yang akan digunakan dalam sistem.

*b. Dialog Desain*

Merupakan rancang bangun dari percakapan antar user dengan komputer. Dialog yang terjadi didalamnya dapat terdiri dari proses memasukkan data ke sistem dan menampilkan *output* yang dihasilkan.

c. *Desain Input*

Digunakan untuk merancang tampilan di layer komputer yang menggambarkan bagaimana bentuk tampilan untuk pemasukan data.

d. *Procces*

Merupakan bagian yang memproses pengolahan data dari mulai pemasukan data, pengolahan data sampai *output* yang dihasilkan sesuai dengan keinginan user.

e. *Desain Oputput*

Bertujuan untuk menentukan bentuk keluaran dari sistem.

f. *Implementasi*

Merupakan suatu laporan yang berupa hasil pembangunan atau pengembangan suatu sistem yang sudah diterapkan didalam suatu organisasi yang berisi pedoman mengenai petunjuk dan jangka waktu pengoperasian sistem yang akan diterapkan.

Rancangan yang sudah dibuat diimplementasikan dengan bahasa pemrograman Visual Studio 2010 dengan menggunakan database MySQL, dan Xampp.

## **1.6 Metode Pengumpulan Data**

Metode pengumpulan data yang digunakan untuk mendapatkan data yang akan dipakai sebagai pendukung penyusunan karya tulis ini adalah:

### **1.6.1 Metode Interview**

Adalah pengumpulan data dengan cara mengajukan pertanyaan dan wawancara langsung dengan pemilik, serta karyawan lain yang mengurus masalah penjualan.

### **1.6.2 Metode Observasi**

Adalah metode pengumpulan data dengan cara mengamati dan mempelajari tentang metode pelayanan yang diterapkan.

### **1.6.3 Metode Dokumentasi**

Adalah metode pengumpulan data dengan cara melihat catatan atau arsip-arsip yang diijinkan yang berhubungan dengan produk.

### **1.6.4 Metode Kepustakaan**

Mempelajari dan mengambil data-data dari pengetahuan pustaka, pengetahuan kuliah, serta mengkaji referensi berupa buku, majalah, jurnal, artikel-artikel dari *internet* yang kemudian dianalisis dan ditulis secara sistematis menjadi sebuah bahan penelitian.

### 1.6.5 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah pembahasan dan pemahaman maka harus dibuat sistematika pembahasan bagaimana sebenarnya prinsip kerja dari *Perancangan Sistem Informasi Pembayaran pada CV. ZBX SPARKLING STAR Berbasis Desktop*, maka sistematika penulisan laporan ini meliputi :

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Dalam bab ini berisikan tentang latar belakang penelitian, rumusan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

#### **BAB II LANDASAN TEORI**

Dalam bab ini diuraikan mengenai tinjauan pustaka, meguraikan teori-teori yang mendasari pembahasan secara detail, dapat berupa definisi-definisi atau model yang langsung berkaitan langsung dengan ilmu atau masalah yang diteliti.

#### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Pada bab ini akan dijelaskan dan diuraikan mengenai permasalahan dan rancangan *PERANCANGAN SISTEM PEMBAYARAN PRODUK KONVEKSI BARANG CV. ZBX SPARKLING STAR BERBASIS DESKTOP*, serta membahas tentang aplikasi yang digunakan untuk mengetahui prinsip dasar mekanisme cara kerja aplikasi, sehingga dapat

digunakan sesuai dengan yang diinginkan, dan membahas tentang alur penelitian serta membahas perancangan sistem.

#### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini akan membahas mengenai rancangan tampilan, *software* yang dibutuhkan, serta menjelaskan tentang cara penggunaan aplikasi, data hasil yang dicapai dalam penelitian tersebut, dan menganalisis hasil pengujian sistem secara keseluruhan yang meliputi pengecekan aplikasi.

#### **BAB V PENUTUP**

Bab ini merupakan penutup yang meliputi tentang kesimpulan dari pembahasan yang dilakukan dari tugas akhir ini serta, saran apakah aplikasi ini dapat dibuat lebih efisien.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Pada bagian ini akan dipaparkan tentang sumber-sumber dan literatur yang digunakan dalam pembuatan laporan tugas akhir. Pesan dari penulis.