

BAB I

PENDAHULUAN

Penggunaan komputer dewasa ini bukanlah suatu hal yang dianggap baru atau modern lagi, tetapi sudah dianggap hal yang biasa untuk dipergunakan di masyarakat awam. Keberadaan komputer sebagai fasilitator dipandang sangat berperan penting terutama pada saat melakukan suatu aktivitas dalam perusahaan misalnya ketika memproses suatu data untuk menghasilkan informasi yang optimal guna mendukung pengambilan keputusan, sehingga akan dihasilkan informasi dengan cepat, tepat dan akurat sehingga perusahaan tersebut dapat menekan biaya, tenaga dan waktu, seefektif dan seefisien mungkin.

A. LATAR BELAKANG MASALAH

Dunia informasi saat ini berkembang sangat pesat karena ditunjang dengan perkembangan teknologi yang semakin canggih. Setiap bidang kehidupan saat ini, banyak yang menggunakan peralatan berteknologi canggih. Kebutuhan masyarakat akan informasi tidak akan pernah mati, bahkan masyarakat selalu berusaha untuk mengetahui informasi yang terbaru dan terhangat. Banyaknya peralatan berteknologi mutakhir penghasil informasi saat ini seperti internet, tidak menutup keinginan masyarakat untuk terus mencari ilmu pengetahuan dan informasi dunia melalui sebuah buku. Walaupun saat ini informasi bisa kita peroleh dengan cepat dan mudah

melalui media internet atau media informasi lainnya, namun masyarakat masih banyak yang menggunakan buku sebagai salah satu sumber informasi teraktual yang tidak bisa diperoleh di tempat lainnya.

Kebutuhan masyarakat akan buku sebagai salah satu sumber informasi, menjadikan toko buku yang ada tidak pernah sepi dari pengunjung baik itu pengunjung yang akan membeli buku atau pengunjung yang sekedar melihat-lihat atau pengunjung yang datang hanya untuk membaca. Setiap tahun buku yang diterbitkan pun tidak sedikit jumlahnya sehingga perlu bagi pemilik toko buku untuk menyediakan tempat yang cukup luas untuk memajang buku yang telah diproduksi oleh para penerbit. Tempat memajang buku tersebut di pilah-pilah menjadi beberapa bagian menurut jenis bukunya sehingga pengunjung dapat langsung mencari buku yang dibutuhkannya berdasarkan jenis buku. Dengan semakin banyaknya toko buku yang ada menjadikan setiap pemilik toko buku saling bersaing untuk memberikan pelayanan yang terbaik pada setiap konsumennya. Salah satu bentuk pelayanan tersebut adalah menyediakan fasilitas informasi buku-buku yang mereka jual.

Dalam era globalisasi saat ini segala sesuatu menuntut kesediaan informasi secara cepat, tepat dan akurat. Komputer merupakan salah satu sarana yang dapat membantu untuk memenuhi tuntutan diatas. Suatu organisasi atau perusahaan yang menggunakan komputer untuk mengolah sistem informasinya, akan mendapat nilai lebih daripada sistem informasi yang diolah secara manual. Dapat dikatakan bahwa sistem informasi yang sudah menggunakan komputer akan menunjukkan efisiensi dan produktifitas yang tinggi. Selain itu pengguna komputer dengan sistem

komputerisasi pengelolaan data yang memadai dapat membuat kemajuan yang pesat bagi sebuah perusahaan.

Karena itu, saat ini ada beberapa toko buku sudah memanfaatkan komputer sebagai sarana untuk memberikan pelayanan informasi bagi konsumennya baik untuk melakukan transaksi pembelian ataupun hanya untuk memberikan informasi buku-buku yang dijual di toko buku tersebut. Beberapa toko sudah mempergunakan aplikasi komputer untuk memberikan pelayanan dalam bentuk penyajian informasi namun kebanyakan aplikasi yang telah digunakan oleh beberapa toko buku tersebut belum banyak memberikan informasi yang dibutuhkan oleh konsumen, karena software tersebut masih sulit untuk digunakan langsung oleh masyarakat awam. TB.Gramedia Asri Malioboro Mall saat ini telah menggunakan aplikasi komputer yang dapat menyajikan informasi kepada konsumen tentang buku-buku yang dijual di toko buku tersebut. Aplikasi komputer itu setiap tahunnya terus dikembangkan oleh TB.Gramedia Asri Malioboro Mall guna meningkatkan pelayanan kepada konsumen.

Oleh karena itulah yang melatarbelakangi penulis untuk membuat suatu software yang dapat memenuhi keinginan konsumen tersebut.

B. PERUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian diatas dapat kita ketahui bahwa sistem penjualan pada TB. Gramedia Asri Malioboro Mall ini telah menggunakan sistem komputerisasi dengan menggunakan software berbasis UnderDOS namun pada divisi *show room* telah digunakan aplikasi berbasis UnderWindows dengan menggunakan program Borland

Delphi yang mempunyai kemampuan penyimpanan dengan kapasitas yang cukup besar. Secara garis besarnya TB.Gramedia Asri Malioboro Mall mempunyai 4 divisi yang membutuhkan penggunaan komputer dimana 3 divisi mempunyai hubungan langsung dengan buku dan satu divisi lagi berhubungan dengan karyawan. Bagian EDP (*Electronic Data Processing*) hanya berhubungan dengan informasi buku baik itu informasi keluar masuknya buku, stok buku, dan informasi lainnya sehingga hanya memerlukan kapasitas penyimpanan yang terbatas. Untuk *show room*, diperlukan sebuah unit komputer yang mempunyai kapasitas yang besar untuk menampilkan seluruh informasi buku yang dimiliki oleh TB.Gramedia Asri Malioboro Mall dan menyimpan informasi tentang konsumen yang jumlahnya tidak terbatas (*unlimited*). Sedangkan untuk bagian kasir memerlukan kapasitas terbatas karena pada bagian ini akan terjadi transaksi penjualan yang akan mengakibatkan pengurangan jumlah stok buku. Berdasarkan uraian diatas maka penulis dapat merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Membangun sistem informasi penjualan berbasis web dengan ASP dan berbasis UnderWindows dengan Borland Delphi.
2. Mengganti aplikasi yang sebelumnya yang bersifat UnderDOS dengan aplikasi yang bersifat UnderWindows sebagai solusi dalam kapasitas penyimpanan file basis data.
3. Menyediakan fasilitas pencarian (*searching*) pada setiap aplikasi.
4. Menyediakan peta interaktif agar konsumen dapat melakukan pencarian lokasi buku dengan mudah.

5. Menyediakan fasilitas kalkulasi daftar belanja (*Shopping Chart*) dan pemesanan buku.
6. Menyediakan fasilitas laporan penjualan.

C. BATASAN MASALAH

Agar penelitian ini tidak menyimpang dari perumusan masalah yang telah ditentukan, maka penulis memberikan batasan masalah yang akan dibahas, yaitu:

1. Pembuatan aplikasi dibagi menjadi 2 bagian yaitu untuk *show room* menggunakan ASP (*Active Server Pages*), sedangkan pada bagian EDP dan kasir digunakan aplikasi dengan Borland Delphi.
2. Pada masing-masing bagian tersebut disediakan menu untuk melakukan pemasukan (*input*) data buku dan pencarian (*searching*) data buku. Tapi pada bagian *show room* tidak disediakan penghapusan (*delete*) data buku (hanya disediakan tampilan informasi buku) karena proses tersebut hanya bisa dilakukan oleh staf EDP.
3. Dan pada *show room* bisa ditambahkan peta pencarian lokasi buku dan kalkulasi daftar buku (*shopping chart*) untuk membantu konsumen mengkalkulasikan daftar belanjaan bukunya. Dan pada bagian ini ditambahkan menu untuk pengisian buku tamu.
4. Untuk bagian EDP disediakan aplikasi yang lengkap terutama pemasukan dan penghapusan data buku. Semua bagian data yang dibutuhkan pada bagian Kasir dan bagian *Show room* harus ada disini.

5. Disediakan pula menu laporan penjualan.

D. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan penelitian diperlukan untuk memberikan kerangka acuan dan arah dalam penelitian antara lain:

- a. Menerapkan ilmu dan teori yang diperoleh selama bangku perkuliahan.
- b. Sebagai salah satu syarat kelulusan pendidikan S1, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer, "AMIKOM" Yogyakarta.
- c. Memberikan informasi kepada pembaca tentang sistem informasi penjualan buku terbaru yang ada di TB. Gramedia Asri Malioboro Mall Yogyakarta.

E. MANFAAT PENELITIAN

E.1. Bagi Akademi

- Sebagai bahan evaluasi di bidang akademis untuk pengembangan dan peningkatan mutu pendidikan.
- Untuk menguji kemampuan mahasiswa dalam memanfaatkan teori yang telah dipelajari selama diperkuliahan.

E.2. Bagi Mahasiswa

- Untuk menambah cakrawala pengetahuan yang berhubungan dengan program studi yang dipilih.
- Menambah pengetahuan sebelum terjun langsung ke dunia kerja dan ke tengah masyarakat untuk mengabdikan ilmu yang telah didapat.

E.3. Bagi Perusahaan

- Sebagai bahan pertimbangan bagi perusahaan dalam memanfaatkan teknologi yang ada untuk menaikkan tingkat penjualan yang tinggi.
- Memberikan kemudahan bagi para konsumen dan para karyawan perusahaan.

F. METODOLOGI PENELITIAN

F.1 Subyek Penelitian

Yang menjadi subyek penelitian adalah sistem informasi penjualan pada TB. Gramedia Asri Malioboro Mall Yogyakarta.

F.2 Metode Penelitian

Untuk memperoleh data yang akurat dan dapat dipercaya, maka metode penelitian dan pengumpulan data antara lain dengan:

1. Metode Kuisisioner

Dengan cara memberikan pertanyaan yang harus dijawab secara tertulis.

2. Metode Observasi

Dengan cara melakukan pengamatan langsung terhadap objek yang bersangkutan.

3. Metode Wawancara

Dengan cara tanya jawab secara langsung dengan pihak yang telah ditunjuk oleh perusahaan.

4. Dokumentasi

Dengan cara mengambil data atau sampel dari berbagai sumber yang berhubungan.

