

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar belakang Masalah

Dalam era globalisasi dan teknologi ini, penggunaan komputer merupakan salah satu alat yang sangat dibutuhkan keberadaannya dan hampir semua pekerjaan yang dapat digantikan oleh komputer telah digantikan oleh komputer, khususnya pekerjaan yang berkaitan dengan dunia perdagangan seperti jual-beli. Sekarang ini telah banyak kita jumpai toko-toko yang telah menggunakan komputer untuk mempermudah transaksi jual-beli yang mereka lakukan kepada pelanggan. Komputer sebagai perangkat teknologi canggih akhirnya terpilih sebagai salah satu alternative yang paling mungkin dalam membantu menyelesaikan pekerjaan dan menangani arus informasi dalam jumlah yang besar serta membantu dalam pengambilan keputusan yang akurat dan tepat waktu.

Satria Martial Art Shop adalah salah satu toko yang kegiatannya bergerak dalam bidang perdagangan alat – alat taekwondo. Toko ini selalu berusaha untuk meningkatkan volume penjualan barangnya. Oleh karena itu pihak pengelola perlu melakukan pengendalian terhadap sistem jual-beli dan melaksanakan sistem pengawasan yang baik agar dapat mencegah terjadinya kesalahan-kesalahan data ataupun kesalahan keputusan yang diambil berdasarkan data yang ada yang dapat merugikan toko. Oleh karena itu toko ini ingin menerapkan suatu sistem yang berbasis Teknologi Informasi dalam kegiatannya terutama dalam hal keuangan. Selama ini, Satria Martial Art Shop

masih menggunakan cara manual dalam pengolahan data penjualan seperti pencatatan data barang, data pemasok, data pelanggan masih ditulis didalam buku, proses transaksi jual-beli masih dilakukan dengan menulis pada sebuah kertas (nota), proses pelaporan juga masih ditulis didalam buku. Hal ini tentunya kurang efektif karena akan membutuhkan waktu lama untuk pencatatannya.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah penyusun uraikan diatas, maka penyusun dalam pembuatan aplikasi ini mengambil judul ” **Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan pada Satria Martial art shop** ”.

Untuk merancang sistem ini penyusun menggunakan Microsoft Visual Basic 6.0 dan SQL Server 2000.

1.2.Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas dapat diketahui bahwa pokok permasalahan yang dihadapi yaitu:

1. Pencatatan dan pengolahan data transaksi penjualan masih belum terkomputerisasi sehingga informasi yang diberikan kepada pelanggan menjadi tidak akurat.
2. Penyimpanan data dan bukti transaksi penjualan masih disimpan berupa berkas dan dibukukan secara manual sehingga memperbesar kemungkinan kehilangan data.

Sehingga yang menjadi rumusan masalah adalah “Bagaimana menciptakan suatu sistem yang dapat mengotomatisasi proses pengolahan dan

pencatatan data penjualan sehingga dapat memberikan informasi yang akurat dan tepat waktu? ”.

1.3. Batasan Masalah

Mengingat luasnya ruang lingkup pada permasalahan ini dan agar tercapai tujuan dan sasaran yang ingin dicapai, maka penulis membatasi masalah pada sistem informasi pengolahan data penjualan yang meliputi:

1. Proses pengolahan data barang, berikut laporan data barang.
2. Proses pengolahan data pemasok, berikut laporan data pemasok.
3. Proses pengolahan data pelanggan, berikut laporan data pelanggan.
4. Proses pengolahan data penjualan, berikut laporan data penjualan.
5. Proses pengolahan data pembelian, berikut laporan data pembelian.
6. Proses pengolahan data retur jual, berikut laporan data retur jual.
7. Proses pengolahan data retur beli, berikut laporan data retur beli.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian dapat dibagi menjadi dua bagian, yaitu:

1. Tujuan penelitian untuk peneliti meliputi :
 - a. Mengembangkan dan menerapkan teori dan praktikum yang didapat selama mengikuti perkuliahan di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
 - b. Guna memenuhi syarat kelulusan pada jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
 - c. Untuk mendapatkan wawasan secara nyata dari apa yang telah diteliti di lapangan dan menambah pengalaman secara langsung dalam analisis dan perancangan suatu sistem informasi.



2. Tujuan penelitian untuk objek yang di teliti (Satria Martial Art Shop) yaitu memudahkan pengolahan data dan agar dapat memberikan informasi secara akurat dan tepat waktu.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian meliputi:

1. Menambah wawasan dan ilmu pengetahuan tentang keadaan dan sistem kinerja suatu perusahaan, sebagai bekal untuk memasuki dunia kerja
2. Mengamati, memahami serta mencari sebuah kasus untuk dibahas dan kemudian disusun sebagai laporan.
3. Menjadi bahan pertimbangan untuk meningkatkan kualitas sistem yang dirancang, agar bisa menghasilkan informasi yang akurat, cepat dan efisien.

1.6. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam mengumpulkan data menyusun skripsi ini adalah:

1. Observasi

Mendapatkan dan mengumpulkan data dengan cara mengamati secara langsung dan mencatat fenomena obyek penelitian.

2. Wawancara

Wawancara adalah teknik pengumpulan data dengan cara komunikasi dengan sumber data baik secara langsung maupun tidak langsung. Dalam penelitian ini wawancara dilakukan dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan alur data simpan pinjam.

3. Kepustakaan

Yaitu dengan cara mengambil data-data dari literatur-literatur, surat kabar, buku dan sumber lain yang berhubungan dengan masalah yang akan diteliti oleh penyusun sehingga skripsi ini memiliki landasan teori yang jelas.

4. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mempelajari arsip-arsip yang berhubungan dengan masalah yang akan dipecahkan.

1.7.Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi tentang dasar teori sistem informasi secara umum, konsep dasar informasi, komponen-komponen sistem informasi dan spesifikasi dari sistem seperti perangkat lunak yang digunakan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini akan menguraikan tentang gambaran umum obyek penelitian dan analisis masalah terhadap masalah yang terdapat di kasus yang sedang diteliti. Meliputi perancangan *Flowchart*,

perancangan database, *ProgramData Flow Diagram* (DFD), perancangan *user interface* (tampilan).

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini merupakan implementasi dari hasil analisis dan perancangan yang telah dibuat. Memaparkan hasil-hasil dari tahapan analisis, desain, implementasi desain, hasil testing dan implementasinya, berupa penjelasan teoritik.

BAB V PENUTUP

Merupakan bab penutup yang berisi kesimpulan-kesimpulan dari proses desain sistem dan beberapa saran untuk perbaikan sistem yang dihasilkan untuk masa yang akan datang.

