

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi komputer dewasa ini telah berkembang dengan pesat. Hampir setiap aspek kehidupan membutuhkan teknologi komputer, baik sebagai media pelayanan, informasi maupun hiburan. Teknologi komputer tidak lagi dipandang hanya sebagai pelengkap, tetapi sudah menjadi salah satu penentu atas terlaksananya sasaran atau strategi. Pemanfaatan teknologi komputer tidak lagi terbatas pada pemerintahan melainkan telah dikembangkan pula di bidang pendidikan, rumah tangga, industri, bisnis dan perdagangan.

Perkembangan teknologi dalam menunjang bisnis dan perdagangan telah dimanfaatkan oleh ribuan orang di seluruh dunia. Kemudahan teknologi dalam berbisnis antara lain dengan media internet dan proses pemasaran terkomputerisasi yang mencakup data penjualan, pembelian, jumlah barang dan sebagainya.

Secara umum proses perdagangan tersebut telah berjalan secara teratur dengan sistem pendataan secara manual. Namun terkadang acap kali terjadi kesalahan dalam pendataan (*human error*). Dengan memanfaatkan perkembangan teknologi dalam proses pemasaran maka akan mengurangi resiko *human error* dan lebih meningkatkan hasil analisis dalam proses tersebut, serta meningkatkan efisiensi dalam kinerja kerja dan waktu, sehingga mendorong perkembangan usaha. Adapun penyedia layanan perangkat lunak yang dapat digunakan untuk membantu dalam proses perancangan aplikasi penjualan ini yakni Visual Basic.

Dengan demikian dapat diangkat sebuah topik pengadaan aplikasi penjualan dengan judul **“PERANCANGAN PROGRAM APLIKASI PENJUALAN PADA GADGETUNIQUE.COM”**

1.2 Rumusan Masalah

Bertolak pada latar belakang diatas dan karena sebagian besar pelanggan masih memilih bertransaksi secara konvensional, maka dibutuhkan sebuah Aplikasi Penjualan untuk membantu gadgetunique.com dalam melakukan transaksi, karena itu penulis merumuskan masalah yang menjadi pedoman pembahasan dan penulisan yakni :

Perancangan suatu aplikasi penjualan yang dapat menggambarkan distribusi barang masuk dan keluar dalam rangka memfasilitasi toko online GADGETUNIQUE.COM dalam melakukan pengarsipan.

1.3 Batasan Masalah

Untuk menghindari salah penafsiran atau salah persepsi keterbatasan penelitian, maka sangat perlu batasan-batasan sehingga ruang lingkup pembahasan lebih jelas dengan permasalahan yang diteliti. Dengan demikian maka permasalahan dibatasi pada :

- a. Analisis sistem lama yang telah digunakan dan sistem baru yang akan digunakan pada gadgetunique.com

- b. Perancangan dan pembuatan aplikasi penjualan yang mencakup pendataan penambahan jumlah barang, pengurangan jumlah barang, data barang yang tersedia (*stock*), serta laporan.
- c. *Software* utama yang digunakan dalam perancangan aplikasi penjualan, dengan menggunakan bahasa pemrograman Visual Basis 6.0, piranti pembuatan laporan Crystal Report, dan database Microsoft Access 2007.
- d. *Hardware* yang digunakan pada proses perancangan berupa 1 unit PC/Laptop dengan spesifikasi processor Intel Pentium P6200 2.13Ghz, RAM 2GB, OS windows XP.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun beberapa tujuan yang ingin dicapai melalui penelitian ini, yakni:

- a. Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana jenjang pendidikan strata-1 Teknik Informatika di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
- b. Pelatihan dan pengembangan ilmu teori dan terapan yang telah di peroleh selama perkuliahan.
- c. Merancang dan membuat aplikasi penjualan yang mencakup pendataan dan laporan bagi gadgetunique.com

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penyusunan penelitian yang diperoleh, diharapkan dapat bermanfaat antara lain sebagai berikut :

- a. Meningkatkan dan menambah wawasan teoritis maupun terapan dalam teknologi Informatika.
- b. Membangun rasa percaya diri dan etos kerja yang baik dalam diri.
- c. Sebagai salah satu materi referensi yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran teknologi informatika.
- d. Membantu proses pendataan dan laporan penjualan pada gadgetunique.com sebagai upaya pengembangan bisnis.

1.6 Metode Pengumpulan Data

- a. Observasi

Metode ini dilakukan dengan cara pengamatan langsung keseluruhan aktifitas yang berlangsung pada objek penelitian.

- b. Wawancara

Pengumpulan data dengan bertanya jawab langsung dengan pihak-pihak yang terkait dengan obyek penelitian yakni karyawan sehubungan dengan sistem yang ada.

- c. Kepustakaan

Melakukan studi kepustakaan yakni dengan mengumpulkan literatur dari media buku, media elektronik maupun sumber informasi lain sebagai acuan.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini dipaparkan sebagai berikut:

BAB I. PENDAHULUAN

Pada bab ini dipaparkan tentang Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

BAB II. LANDASAN TEORI

Pada bab ini membahas tentang dasar-dasar teori yang dijadikan tuntunan dalam penulisan skripsi ini.

BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas tinjauan umum objek dan “analisis masalah”, yang akan menguraikan tentang analisis terhadap permasalahan yang terdapat di kasus yang sedang di teliti. Meliputi analisis terhadap masalah sistem yang sedang berjalan, analisis hasil solusinya, analisis kebutuhan terhadap sistem yang diusulkan, dan analisis kelayakan sistem yang diusulkan.

BAB IV. IMPLEMENTASI SISTEM

Bab ini merupakan paparan implementasi dan analisis hasil uji coba program. Bab ini akan memaparkan hasil-hasil dari tahapan penelitian, dari tahap analisis, desain, implementasi desain, hasil testing dan implementasinya.

BAB V. PENUTUP

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