

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sekarang ini, yang namanya teknologi sudah berkembang sangat cepat dan berdampak sangat luas bagi semua aspek kehidupan. Manusia pun dituntut untuk cepat mengikuti perkembangan teknologi tersebut. Tentu untuk mengikutinya diperlukan berbagai sarana. Dan sarana yang paling vital dalam perkembangan teknologi adalah komputer. Pemanfaatan komputer sebagai alat kerja bantu manusia khususnya sebagai media pengolah data baik yang berskala kecil maupun skala besar, sekarang ini mengalami perkembangan positif yang sangat pesat. Hal ini didukung oleh faktor pendorong dan faktor keunggulan dari komputer itu sendiri. Faktor pendorong dapat berupa kemajuan teknologi dibidang informasi, serta kebutuhan dan tuntutan manusia yang menginginkan semua pekerjaan dan kebutuhannya dapat dilaksanakan dengan aman, cepat, dan akurat. Komputer memiliki keunggulan tersebut walaupun memang masih banyak kendala dan kelemahan yang diciptakan justru oleh sistem komputer itu sendiri. Namun demikian, dengan memperbaiki keterbatasan dan kelemahan yang ada, proses komputerisasi di masa sekarang dan masa mendatang, tetap berjalan.

Komputerisasi adalah pemanfaatan komputer secara benar dan semaksimal mungkin, bukan sekedar pengganti mesin ketik. Hal ini harus ditunjang oleh perangkat keras (*hardware*), perangkat lunak (*software*), dan

operator/pemakai komputer (*brainware*). Ketiga faktor tersebut saling berkaitan dan harus terpenuhi semua agar komputer dapat menjalankan tugas dan fungsinya secara optimal.

Sistem komputerisasi sebagai penerapan dari teknologi informasi telah digunakan dalam berbagai bidang kegiatan, misalnya bidang bisnis, sosial, pendidikan, telekomunikasi, pemerintahan maupun bidang kesehatan atau pengobatan yang membutuhkan ketelitian dan keakuratan dalam pengelolaan data dan kecepatan operasi untuk mendapatkan informasi yang akurat sehingga dapat diandalkan sebagai sumber informasi.

Pemenuhan akan kebutuhan teknologi informasi telah membuka peluang dunia bisnis dalam penjualan semua perangkat keras (*hardware*) maupun perangkat lunak (*software*). Tingkat penjualan tinggi sesuai dengan permintaan pasar mendorong sistem informasi menyediakan ketepatan data secara cepat dan akurat sehingga tingkat kepuasan pelanggan dapat lebih ditingkatkan. Dan itu merupakan salah satu alasan utama sistem informasi ini dibuat. Latar belakang dibuatnya sistem informasi pada toko komputer "SERVER GRAPHIC" karena toko tersebut masih menggunakan sistem secara manual. Memerlukan waktu yang lama dalam proses transaksi, kesulitan pencarian stok barang serta kesalahan perhitungan biaya dalam proses transaksi jual beli merupakan kendala utama yang sering dihadapi toko komputer "SERVER GRAPHIC". Dengan adanya sistem informasi tersebut diharapkan dapat membantu pelaksanaan kerja dalam memberikan informasi yang akurat, efektif

dan efisien, sehingga pengambilan keputusan dapat dilakukan secara cepat dan tepat.

B. Rumusan Masalah

Permasalahan pokok yang dihadapi dalam pembuatan sistem informasi persediaan barang toko komputer “SERVER GRAPHIC, diantaranya meliputi :

1. Kurang cepatnya dalam pencarian data-data karena masih menggunakan sistem secara manual.
2. Data-data berupa barang-barang, dan harga barang masih berupa tulisan di kertas yang sewaktu-waktu dapat hilang dan rusak. Sehingga terjadi kesulitan untuk mendapatkan informasi yang diperlukan.
3. Terjadinya redudansi data, penulisan berulang terhadap data yang sama.
4. Kesulitan dalam pencarian stok barang.
5. Perubahan nilai tukar dollar yang berfluktuasi berpengaruh pada harga barang.

Dengan adanya perumusan masalah tersebut diharapkan dapat memberikan berbagai kemudahan dan keakuratan untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi.

C. Batasan Masalah

Mengingat keterbatasan waktu dan sistem yang di dapat sangat kompleks dan untuk menghindari meluasnya ruang lingkup masalah serta untuk lebih memperinci pembahasan, penulis membatasi masalah dan akan membuat sistem yang memiliki batasan sebagai berikut:

1. Sistem dapat mencatat stok barang.
2. Sistem dapat mencatat data konsumen.
3. Sistem dapat mencatat transaksi penjualan barang.
4. Sistem dapat mencatat transaksi pembelian stok barang.
5. Sistem dapat mencatat total pembayaran.
6. Sistem dapat menghasilkan laporan-laporan yang dibutuhkan seperti:
 - a. Laporan stok barang
 - b. Laporan transaksi penjualan
 - c. Laporan transaksi pembelian
 - d. Laporan pengambalian barang akibat transaksi pembelian dan penjualan
 - e. Laporan data konsumen
 - f. Laporan data Pemasok

Batasan masalah yang ada dimaksudkan untuk memudahkan pembahasan dan kejelasan masalah yang akan penulis sampaikan.

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dari pelaksanaan penelitian ini adalah untuk membangun program aplikasi pengolahan data, yaitu Program Aplikasi persediaan barang, yang terdiri dari penanganan data pembelian dan penjualan barang, data Pemasok dan pelanggan, program aplikasi ini diharapkan dapat memberikan informasi barang yang tersisa digudang. Serta memberikan banyak manfaat baik dalam hal pengetahuan dan wawasan tentang bagaimana suatu permasalahan yang timbul dianalisis dan dicari solusi pemecahannya sehingga didapatkan hasil yang baik untuk perkembangan organisasi di waktu yang akan datang.

E. Metode Penelitian

Dalam melakukan studi penelitian dan pengambilan data untuk memecahkan permasalahan yang ada pada toko computer "SERVER GRAPHIC" Yogyakarta, peneliti menggunakan beberapa metode penelitian, antara lain :

1. Analisis (*Analyse*)

Peneliti melakukan pengamatan langsung terhadap obyek penelitian untuk memperoleh informasi yang dapat dijadikan bahan penulisan.

2. Referensi (*Reference*)

Peneliti menggunakan pustaka-pustaka yang telah ada untuk digunakan sebagai referensi atau bahkan digunakan sebagai bahan

pembandingan untuk mendapatkan dasar-dasar teoritis tentang masalah pengolahan data inventory.

3. Model (*Design*)

Peneliti menentukan model yang dipakai untuk perancangan sistem informasi persediaan barang toko computer “SERVER GRAPHIC”.

4. Perancangan (*Scheme*)

Peneliti merancang sistem informasi persediaan barang toko computer “SERVER GRAPHIC” berdasarkan hasil dari analisis dan referensi sesuai dengan model yang telah ditentukan.

5. Pengujian (*Testing*)

Peneliti melakukan pengujian terhadap sistem informasi yang telah dibuat untuk mengetahui kelayakan dari sistem tersebut.

F. Sistematika Penulisan

Pelaksanaan pembuatan skripsi ini meliputi beberapa bab yaitu sebagai berikut:

Bab I PENDAHULUAN

Merupakan bagian pengantar dari pokok permasalahan yang dibahas dalam skripsi ini. Adapun hal-hal yang dibahas berisikan latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

Bab II DASAR TEORI

Menguraikan tentang konsep dasar sistem, konsep dasar informasi, sistem informasi, konsep dasar sistem basis data, software yang digunakan, dan konsep dasar analisis.

Bab III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menjelaskan tentang perusahaan serta menguraikan tentang analisis sistem dan perancangan sistem secara umum dan perancangan secara rinci serta analisis kelayakan sistem.

Bab IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Merupakan bab yang akan membahas hasil dari penelitian yang meliputi tahap pemrograman dan pengetesan program, pemilihan dan pelatihan personil, instalasi hardware dan software, pengetesan sistem serta konversi sistem.

Bab V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan sistem, serta kelebihan dan kekurangan dari sistem.