

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Teknologi Informasi merupakan pengolahan data informasi yang berbasis pada teknologi komputer yang saat ini teknologinya terus berkembang dengan pesat Menurut (Supriyanto, 2005:5). Saat ini perkembangan teknologi informasi sangat beragam tergantung dari tujuan dan penggunaannya. Keadaan tersebut juga dirasakan oleh salah satu toko percetakan Saga Print.

Saga Print adalah toko yang melayani jasa percetakan. Saga Print merupakan usaha percetakan di Sakra Lombok Timur yang berdiri sejak 2013. Seiring berjalannya waktu, teknologi semakin maju dan inovasi-inovasi baru telah muncul. Sehingga Saga Print pun bisa merasakan dampak kemajuan teknologi informasi. Saga Print memproduksi kartu undangan, pembuatan kartu nama, kalender, banner, poster, nota, dan buku yasin. Namun ada kendala yang di hadapi Selama ini oleh toko percetakan Saga Print yang masih menggunakan sistem penjualan secara manual dimana laporan penjualan dan pembelian menggunakan secara tertulis ke dalam buku. Penyimpanan data tersebut tentu saja rumit dan melelahkan. Jika penyimpanan data tersebut hilang atau rusak tentu akan menjadi masalah.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis bertujuan untuk melakukan penelitian dengan judul "**Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Pada Percetakan Saga Print**". Penulis menggunakan Visual Basic sebagai merancang aplikasi dan SQL 2008 untuk menyimpan data yang

terstruktur pada Saga Print. aplikasi ini yang nantinya akan memberikan kemudahan-kemudahan dalam memproses data untuk memperoleh informasi yang diinginkan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah penulis uraikan di atas maka rumusan masalah yang dapat penulis rumuskan yaitu: Membangun suatu sistem informasi penjualan barang untuk Saga Print. Dimana suatu Sistem informasi tersebut dapat membantu mengolah data barang, member, supplier, pembelian dan penjualan barang.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah permasalahan penelitian ini dibatasi pada:

1. Sistem ini merupakan sistem informasi berbasis desktop yang di implementasikan dengan Perangkat lunak yang akan digunakan adalah Visual Basic 6.0 dan SQL 2008 sebagai penyimpanan databasenya
2. Sistem ini hanya dapat melakukan input data, proses data, update data, pencarian data, dan hapus data.
3. Aplikasi yang dibangun hanya didesain secara stand alone.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun Tujuannya dilakukannya kegiatan penelitian ini, antara lain;

- a. Sebagai salah satu syarat untuk lulus dari Universitas Amikom Yogyakarta
- b. Menerapkan ilmu yang didapatkan dari perkuliahan

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Bagi peneliti

Penelitian ini merupakan bentuk pengembangan ilmu pengetahuan yang di dapatkan dari bangku kuliah dan membuka wawasan pengetahuan baru khususnya dibidang pemrograman serta sebagai salah satu sarat mendapatkan gelar sarjana di Universitas Amikom Yogyakarta

1.5.2 Bagi obyek

Penelitian ini bermamfaat untuk mempermudah dalam memberikan suatu sistem informasi persediaan dan penjualan yang akurat, tepat dan sesuai kebutuhan. Dimana pemilik dan karyawan bisa menghapus, update, edit, simpan barang jika ada kesalahan yang terjadi. Karena data yang akan di masukkan sudah di kerjakan dengan database.

1.5.3 Bagi pihak lain

penelitian ini diharapkan menjadi suatu bahan pustaka, referensi. Serta dapat membantu pembaca, yang mempunyai minat untuk meneliti tentang sistem informasi yang serupa

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Dalam mendapatkan data-data yang menunjang dalam pembuatan sistem informasi ini maka akan di lakukan penelitian, adapun metode penelitian yang digunakan adalah:

1.6.1.1 Metode Observasi

Penulis melakukan pengamatan langsung dan pemantaun langsung terhadap sistem yang sedang berjalan pada Saga Print. Hal ini di lakukan dengan

tujuan dapat memperoleh informasi yang akurat agar dapat di pertanggung jawabkan.

1.6.1.2 Metode Wawancara

Metode wawancara adalah metode yang digunakan untuk mengumpulkan data dengan cara melakukan tanya jawab secara langsung yang dilakukan oleh pewawancara (peneliti) kepada pemilik toko Saga Print untuk mendapatkan data-data yang lebih lengkap dan akurat. Hal ini dilakukan untuk memperbaiki sistem yang lama dan mengembangkan kemudian di terapkan ke sistem baru.

1.6.1.3 Metode Kepustakaan

Penulis mengumpulkan data dengan cara membaca atau meringkas buku yang digunakan sebagai referensi yang terkait dengan permasalahan yang dibahas dan digunakan sebagai bahan pertimbangan penyusunan skripsi.

1.6.2 Metode Pengembangan

Metode pengembangan sistem dalam penelitian ini dengan menggunakan siklus hidup pengembangan sistem atau *System Development Life Cycle* (SDLC) model *waterfall*, yang terdiri dari: analisa, perancangan, implementasi dan pengujian.

1.6.2.1 Metode Analisis

Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode analisis PIECES yang terdiri dari *Performance* (kinerja), *Information* (Informasi), *Economy* (Ekonomi), *Control* (Keamanan), *Efficiency* (Efisiensi), *Service* (Layanan). Langkah ini merupakan analisa terhadap kebutuhan sistem. Pengumpulan data dalam tahap ini bisa melakukan sebuah penelitian, wawancara atau studi literatur.

1.6.2.2 Metode Perancangan

Perancangan sistem adalah proses pengembangan spesifikasi sistem baru berdasarkan hasil rekomendasi sistem. Dalam tahap perancangan, tim kerja desain harus merancang spesifikasi yang dibutuhkan dalam berbagai kertas kerja. Kertas kerja itu harus memuat berbagai uraian mengenai input, proses, dan output dari sistem. *Data Flow Diagram* (DFD), diagram hubungan entitas (*Entity Relationship Diagram*) serta struktur dan bahasan data alat yang digunakan untuk menunjukkan proses-proses yang terjadi pada sistem, yang terdiri dari analisa, desain dan implementasi.

1.6.2.3 Metode Implementasi

Implementasi sistem adalah prosedur yang dilakukan untuk menyelesaikan desain yang ada dalam dokumen. Desain sistem yang disetujui dan menguji, menginstall, memulai, serta menggunakan sistem yang baru atau sistem yang diperbaiki.

1.6.2.4 Metode Pengujian

Metode pengujian atau *testing* yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Black Box Testing* dan *White Box Testing* dalam pengujian sistem untuk menjamin setiap modul menjalankan fungsinya dengan baik.

1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan laporan ini terdiri dari lima bab dimana masing-masing bab berisi sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini akan membahas mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian, metode pengumpulan

data, metode analisis, metode perancangan, metode pengembangan, metode testing, metode implementasi, serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini akan membahas mengenai teori-teori yang bersangkutan dengan pembuatan Sistem Informasi . Mencakup teori-teori utama dan pendukung. Teori ini mencakup teori yang berhubungan

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Dalam bab ini di uraikan dan dijelaskan mengenai analisis sistem, yang terdiri dari analisis kelemahan, analisis kerja dan analisis kebutuhan, perancangan sistem serta menguraikan analisis secara keseluruhan, permasalahan, dan pemecahan masalah yang dihadapi pada Saga Print.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang implementasi sistem, mulai dari pengimplementasian database dan pengimplementasian program secara keseluruhan.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan skripsi yang berisikan kesimpulan dan sarana dari seluruh dari isi laporan yang di ambil dari hasil penelitian pada Saga Print.