

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan dunia ekonomi di Indonesia telah mengalami kemajuan yang begitu pesat, baik dari bidang usaha dagang maupun usaha jasa. Hal ini sejajar dengan kemajuan bidang teknologi yang semakin mendominasi perkembangan jaman. Dan komputer menjadi salah satu alat bantu yang mampu meningkatkan kinerja manusia dalam segala bidang. Termasuk membantu dalam melakukan proses pengolahan informasi yang dibutuhkan oleh perusahaan. Penerapannya digunakan pada sistem informasi terkomputerisasi, yang dinilai penting untuk digunakan dalam dunia bisnis saat ini. Utamanya untuk pengendalian transaksi dan persediaan barang. Sehingga data dapat tersimpan secara terperinci, akurat, dan mudah didapat ketika dibutuhkan.

Toko Bangunan Wahyu Jaya Yogyakarta yang bergerak dalam bidang penjualan barang-barang bangunan, setiap harinya mengalami transaksi penjualan dan pembelian barang. Sistem yang ada saat ini tidak menggunakan komputer dalam pencatatan transaksinya. Transaksi penjualan yang terjadi setiap harinya tidak pernah dicatat pada nota maupun buku. Sehingga tidak diketahui jumlah penjualan yang terjadi sesungguhnya pada satu hari. Transaksi pembelian atau pengadaan barang hanya dicatat nominal totalnya di dalam buku. Setiap ada transaksi angsuran pembayaran hutang hanya di corat-coret pada catatan pembelian. Hal tersebut tentunya sangat menyulitkan pemilik dalam memahami alur keluar kas dan mengetahui persediaan sebenarnya yang berada di toko karena tidak efisiennya

pengelolaan biaya pembelian. Selain itu, keuntungan yang diperoleh perusahaan pun tidak dapat diketahui dengan pasti. Toko pun tidak pernah melakukan rekap transaksi dan perhitungan stok secara fisik. Tentunya hal ini tidak baik untuk perkembangan perusahaan kedepannya.

Dari permasalahan yang telah disebutkan di atas perlu dibuatkan sebuah sistem yang secara terkomputerisasi dapat menangani masalah tersebut. Komputerisasi dibutuhkan agar segala sesuatunya dapat berjalan secara efektif, efisien, akurat, mudah, dan cepat. Dengan adanya sistem informasi terkomputerisasi tentunya dapat menampung data dalam jumlah banyak dan apabila melakukan akses terhadap data akan lebih cepat untuk mendapatkannya. Pada proses jual beli pun dapat tercatat dan dihitung secara terperinci, sehingga jumlah barang yang keluar dan masuk lebih terkontrol serta jumlah stok pun dapat dengan mudah diketahui melalui sistem. Keluar masuknya kas juga dapat terpantau sehingga dapat membantu pemilik untuk membuat perencanaan masa depan.

Berdasarkan permasalahan tersebut, agar dapat mempermudah dalam mengelola informasi serta meningkatkan kinerja perusahaan, maka penulis akan melakukan penelitian dan membangun sebuah sistem informasi penjualan berbasis komputerisasi yang diperuntukkan bagi Toko Bangunan Wahyu Jaya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah penulis uraikan di atas, maka permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini adalah bagaimana agar transaksi yang terjadi pada Toko Bangunan Wahyu Jaya dapat tercatat secara sistematis dan menghasilkan informasi yang sesuai.

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang ditetapkan penulis untuk menyelesaikan penelitian ini adalah :

1. Penelitian dilaksanakan pada lingkup Toko Bangunan Wahyu Jaya.
2. Aplikasi yang dibuat berbasis desktop dengan satu komputer dan satu database.
3. Memiliki 2 level user :
 - a. Master
 - b. Admin
4. Sistem ini menggunakan bahasa pemrograman Java dibangun dengan NetbeansIDE, MySQL sebagai basis data, PhpMyAdmin sebagai server.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dilakukannya kegiatan penelitian ini adalah : merancang sistem informasi penjualan pada Toko Bangunan Wahyu Jaya agar mempermudah pelacakan stok barang dan hutang piutang.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini setelah sistem diterapkan di Toko Bangunan Wahyu Jaya adalah sebagai berikut :

- a. Bagi Pemilik Toko

Hasil penelitian ini diharapkan mampu membuat usahanya lebih berkembang karena informasi yang didapat dari sistem ini lebih sistematis dan akurat sehingga membantu pemilik dalam membuat keputusan dan strategi yang tepat untuk kedepannya.

b. Bagi Peneliti

Dengan adanya penelitian ini, penulis berharap agar dapat lebih mengasah ilmu berkaitan dengan pemrograman yang telah penulis miliki agar ilmunya bermanfaat bagi orang lain.

c. Bagi Ilmu Pengetahuan

Dapat dijadikan gambaran awal untuk pembaca dalam perancangan sistem informasi berbasis desktop dengan menggunakan bahasa pemrograman Java, Netbeans IDE, dan MySQL.

d. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan tambahan pengetahuan dan menjadi bahan referensi bagi peneliti yang melakukan penelitian dalam bidang yang sama.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

a. Observasi

Teknik pengumpulan data dan informasi dengan cara penulis melakukan pengamatan langsung di lokasi yaitu Toko Wahyu Jaya agar mendapat data yang akurat dan terbukti kebenarannya.

b. Wawancara

Teknik pencarian data dengan melakukan tanya jawab langsung kepada pemilik toko yaitu Bapak Purwanto dan juga istrinya mengenai gambaran sistem yang berjalan serta prosesnya transaksinya.

c. Kepustakaan

Teknik pengumpulan data dengan cara membaca dan mempelajari buku, catatan, dokumentasi tertulis yang berhubungan dengan permasalahan yang akan dibahas dan ditangani.

1.6.2 Metode Analisis

a. Analisis PIECES

Metode tersebut membagi masalah yang ada pada sistem lama ke dalam beberapa aspek dengan disertai rencana pemecahan masalah pada tiap aspeknya. Aspek yang diidentifikasi yaitu *Performace, Information, Economic, Control, Efficiency, Service*.

b. Analisis Kebutuhan Sistem

Digunakan untuk melakukan analisis berkaitan dengan kebutuhan apa saja yang akan diterapkan pada sistem yang dibuat.

1. Kebutuhan Fungsional (*Functional Requirement*)

Merupakan jenis kebutuhan yang berisi proses yang akan dilakukan sistem serta informasi yang harus ada.

2. Kebutuhan Non Fungsional (*Non Functional Requirement*)

Kebutuhan non fungsional adalah kebutuhan yang berupa properti (spesifikasi alat dan media) yang dibutuhkan sistem.

1.6.3 Metode Perancangan

Tahapan perancangan yang dilakukan dalam pembuatan perangkat lunak yaitu :

- a. UML (*Unified Modeling Language*)
- b. Desain antarmuka

1.6.4 Metode Pengembangan

Metode pengembangan yang digunakan dalam penyusunan sistem informasi adalah menggunakan metode waterfall yang pengembangannya dimulai dengan spesifikasi kebutuhan pengguna, kemudian melalui tahapan perencanaan (*planning*), pemodelan (*modeling*), konstruksi (*construction*), dan penyerahan sistem atau aplikasi ke pengguna.

1.6.5 Metode Testing

Pengujian perangkat lunak berorientasi objek menggunakan metode testing *System Usability Scale (SUS)* yaitu merupakan kuisioner untuk mengukur persepsi kegunaan.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang dipaparkan di dalam skripsi ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini akan membahas mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat penelitian, metode penelitian, serta sistematika penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan tentang teori-teori yang menjadi dasar pengetahuan dalam pembuatan sistem informasi ini, serta mendukung dalam perancangan sistem dalam penyusunan laporan penelitian..

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Dalam bab ini menjelaskan tentang gambaran umum Toko Wahyu Jaya, serta menguraikan tentang analisis terhadap kinerja sistem yang mencakup analisis kelayakan dan perancangannya.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Di dalam bab ini akan dibahas mengenai implementasi dan pengujian sistem yang telah dibuat.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari proses pengembangan sistem dan terdapat saran untuk menyempurnakan dan mengembangkan kembali sistem yang telah dibuat untuk masa depan.

DAFTAR PUSTAKA



BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Tinjauan Pustaka

Penelitian yang dilakukan oleh Satriyo, Satrio, Fajar (2018) adalah pengembangan sistem informasi toko bangunan berbasis web. Permasalahan yang melatarbelakangi penelitian ini adalah adanya penumpukan dokumen berupa nota dan surat jalan, pelanggan yang lupa membayar piutang jatuh tempo, pengecekan stok yang belum otomatis, pembuatan laporan keuangan yang lama, dan pencatatan persediaan yang masih manual. Dalam pengembangannya, penelitian ini menggunakan metode *prototyping*. Pengujian yang dilakukan menggunakan metode UAT (*User Acceptance Testing*). Penelitian ini menggunakan *use case*, *sequence diagram*, dan *class diagram* sebagai perancangan. Sistem ini menyediakan metode pembayaran secara tunai dan juga kredit bagi pembelinya. Jatuh tempo yang diberikan pada pembelian kredit adalah satu bulan. [1].

Triana, Tinaliah (2018), dalam penelitiannya membuat aplikasi penjualan dan stok barang pada toko bangunan. Penelitian ini dilakukan untuk menangani masalah pada perusahaan yaitu stok barang yang sangat banyak jenisnya sehingga kesulitan untuk mengecek. Stok barang yang macet tentunya akan merugikan pelaku usaha. Aplikasi ini dirancang menggunakan VB Net, dan menggunakan SQL Server untuk mengelola database. Pengujian pada aplikasi ini menggunakan metode Black Box testing. Tabel database yang dirancang hanya yang berhubungan dengan transaksi barang keluar (penjualan), sehingga tidak ada informasi mengenai barang masuk (pembelian) [2].

Opeyemi, Abisoye, Boboye (2013), melakukan penelitian tentang perancangan sistem manajemen persediaan terkomputerisasi pada supermarket. Penelitian ini untuk menjawab permasalahan barang mana dan seberapa banyak barang harus di stok. Hal ini berkaitan agar barang yang ada pada toko berada pada stok yang seimbang dan tidak menumpuk atau kurang. Pemodelan yang digunakan masih menguankan DFD. Program disusun menggunakan Microsoft Visual Basic dan Microsoft Access [3].

Penelitian ini mengadaptasi pada penelitian yang dilakukan oleh Satriyo, Satrio, dan Fajar (2018) dengan menggunakan UML (Unifield Modeling Language) sebagai metode pemodelannya, dan penelitian ini juga menyediakan metode pembayaran secara kredit kepada pelanggan. Penelitian ini berusaha untuk mengembangkan penelitian yang dilakukan oleh Triana dan Tinaliah (2018) yaitu dengan menambahkan transaksi yang tidak hanya mencatat barang keluar, tetapi juga ada informasi barang masuk. Seperti yang disampaikan oleh Opeyemi, Abisoye, Baboye (2013), penelitian ini juga dimaksudkan untuk mengontrol barang agar stok yang ada di gudang dapat mudah di akses pada komputer sistem.

2.2 Konsep Dasar Sistem

2.2.1 Pengertian Sistem

Suatu sistem sangat dibutuhkan dalam perusahaan atau instansi untuk dapat menunjang kinerja perusahaan atau instansi tersebut. Supaya dapat berjalan dengan baik diperlukan kerjasama diantara unsur-unsur terkait dalam sebuah sistem. Menurut Al-Fatta (2007:3), sistem adalah sekumpulan objek-objek yang saling