

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Petshop merupakan salah satu tempat untuk menjual pakan dan perlengkapan untuk pemeliharaan hewan. Pakan merupakan barang yang wajib untuk dimiliki oleh para pemilik hewan peliharaan, sedangkan perlengkapan merupakan barang-barang yang tidak wajib dimiliki oleh para pemilik hewan atau hanya berupa barang-barang aksesoris untuk hewan.

Dalam hal ini, studi kasus yang digunakan adalah "Pow Petshop". Pow Petshop merupakan salah satu petshop yang terdapat di kota Yogyakarta. Sampai saat ini, Pow Petshop melakukan semua transaksi secara manual yaitu kasir membuat nota transaksi untuk konsumen dan duplikat nota disimpan untuk membuat laporan transaksi toko sehingga tidak ada kontrol pada transaksi serta kualitas informasi masih kurang baik.

Pentingnya sistem yang terkomputerisasi bagi perusahaan tertulis dalam analisis Efraim Turban. Sembilan dari sepuluh eksekusi senior mengatakan perusahaan-perusahaan Amerika telah berhasil membuat sistem komputer sebagai bagian vital dari bisnis mereka. Wawancara dengan 320 *chief executive, chief operating officer*, dan para perencana strategis yang dilakukan tahun 1991 dibawah sponsor *Digital Equipment Corporation*, mengindikasikan bahwa komputer merupakan faktor utama yang integral dalam perusahaan-perusahaan utama di Amerika. Hasil survei memperlihatkan, para *top executive* percaya bahwa sistem komputer memiliki peranan penting pada semua lini perusahaan[1].

Sistem yang terkomputerisasi mempunyai peranan penting dalam sistem pengolahan data, karena dapat meningkatkan kinerja dan memiliki ketelitian yang tinggi dan mendorong kemajuan perusahaan. Penggunaan database sebagai media menyimpan, akan meminimalisir waktu dan material dalam pengolahan data[1].

Dengan adanya masalah-masalah di atas, maka dibuat suatu sistem informasi untuk Pow Petshop. Sistem informasi ini dibuat dengan berbasis dekstop, sehingga akan mudah digunakan bagi siapapun yang memakainya. Sistem informasi ini juga akan mempermudah penjualan pakan dan perlengkapan pemeliharaan hewan, dan mempermudah kontrol semua transaksi yang terjadi serta kualitas informasi akan menjadi lebih baik.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah bagaimana merancang dan membangun sistem informasi Pow Petshop berbasis dekstop guna memperbaiki kontrol transaksi dan kualitas informasi transaksi ?

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang diterapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Ruang lingkup penelitian proses pengelolaan transaksi jual beli pada POW PETHOP.
2. Sistem yang diusulkan berbasis dekstop yang dibangun dengan menggunakan JAVA dan MYSQL sebagai database.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai di penelitian ini adalah untuk :

1. Syarat kelulusan program DIII program studi Manajemen Informatika di Universitas AMIKOM Yogyakarta.

2. Merancang dan membangun sebuah sistem informasi guna memperbaiki kontrol transaksi dan kualitas informasi transaksi di POW PESHOP.

1.5 Metode Penelitian

Metode yang digunakan untuk data proposal diperoleh dari :

1. Observasi

Kegiatan observasi yang dilakukan yaitu datang ke Pow Petshop dan melakukan penelitian. Disana transaksi yang dilakukan masih manual atau belum terkomputerisasi.

2. Wawancara

Wawancara di Pow Petshop diperlukan untuk mendapat data yang valid tentang Pow Petshop.

3. Pustaka

Bahan atau referensi diperoleh dari buku-buku koleksi Perpustakaan Universitas Amikom Yogyakarta.

1.6 Sistematika Penulisan

Dalam menyusun laporan penelitian ini, penulis menggunakan sistematika penulisan sebagai berikut :

- Bab I **Pendahuluan**, berisi: latar belakang masalah, tujuan, rumusan masalah, batasan masalah, dan sistematika penulisan.
- Bab II **Landasan Teori**, berisi: teori penunjang, dan referensi berupa buku.
- Bab III **Tinjauan Umum**, berisi: penjelasan mengenai obyek penelitian, dan hasil observasi / pengumpulan data, serta masalah yang terdapat pada obyek.
- Bab IV **Perancangan dan Pembahasan**, berisi: rancangan proyek, implementasi *coding* dan desain, serta evaluasi proyek.

Bab V **Penutup**, berisi hasil pembahasan yang dapat menjawab rumusan masalah.

Daftar Pustaka.

