

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sistem informasi berbasis komputer kini telah menjadi kebutuhan tersendiri yang sangat amat penting untuk memenuhi kebutuhan akan sistem informasi. Banyak sekali sistem informasi yang dibutuhkan di berbagai bidang kehidupan manusia salah satunya adalah bidang bisnis. Kegiatan bisnis yang semakin berkembang luas serta melibatkan proses pemesanan yang semakin banyak memungkinkan perhitungan keuangan yang rumit dapat mengakibatkan banyak kesalahan pada perhitungan jika dilakukan dengan menggunakan sistem informasi yang tidak tepat apalagi jika dilakukan dengan cara perhitungan manual .

Dangers Clothing Company merupakan salah satu perusahaan yang bergerak di bidang konveksi seperti kaos, jaket, kemeja dan lain-lain. Saat ini sistem perhitungan transaksi masih menggunakan manual sehingga memungkinkan hilangnya data serta sering terjadinya *human error*, contohnya seperti perhitungan pendapatan, jumlah barang yang tersisa dan lain-lain. Hal ini menyebabkan pemilik dan bagian keuangan dari Dangers Clothing Company kesusahan dalam menghitung pendapatan setiap bulannya serta mengecek transaksi-transaksi yang sudah terjadi.

Berdasarkan hal diatas, penulis mencoba untuk membantu merancang sistem informasi pengolahan siklus pendapatan pada Danger Clothing Company dan menjadikan sebagai bahan skripsi yang berjudul "Rancang Bangun Pengolahan Siklus Pendapatan Danger Clothing Company".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas, permasalahan yang dapat diangkat adalah Bagaimana merancang sistem informasi pengolahan siklus pendapatan pada Dangger Clothing Company?

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini terarah dan menghindari pembahasan menjadi terlalu luas, maka penulis perlu membatasinya. Adapun Batasan masalah dalam skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Lingkup penelitian ini dilakukan di Dangger Clothing Company.
2. Aplikasi yang dibuat berbasis desktop.
3. Pembuatan aplikasi menggunakan software NetBen IDE 8.0.2 dan MySQL sebagai software database.
4. Sistem informasi ini mengolah data admin, transaksi pembelian , transaksi penjualan, data barang, data supplier dan data customer.
5. Sistem informasi ini menghasilkan laporan meliputi data pengguna, transaksi pembelian, transaksi penjualan, data barang, data supplier, data customer dan laporan laba rugi.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Merancang dan membangun sistem informasi pengolahan siklus pendapatan pada Dangger Clothing Company.

2. Membuat aplikasi yang dapat mengolah data transaksi pada Dangger Clothing Company dengan lebih efektif dan efisien serta menghasilkan laporan yang akurat.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Bagi Penulis

1. Sebagai salah satu syarat kelulusan strata I di Universitas AMIKOM Yogyakarta jurusan sistem informasi.
2. Menerapkan ilmu dan teori-teori yang didapatkan dari Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Meningkatkan kreativitas dan kemampuan dengan memanfaatkan teknologi secara langsung.

1.5.2 Bagi Dangger Clothing Company

1. Waktu yang dibutuhkan untuk pengolahan transaksi dan pencatatan barang menjadi lebih singkat.
2. Mengurangi terjadinya kesalahan ketika pencatatan transaksi.
3. Semakin mudahnya pengecekan atau pembuatan laporan setiap bulannya.
4. Penyimpanan data semakin rapi dan tidak mudah hilang.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang digunakan dalam sistem informasi ini memiliki beberapa tahap yaitu:

1. Metode Wawancara

Dengan cara melakukan wawancara secara langsung kepada pemilik dan bagian keuangan Dangger Clothing Company agar mendapatkan informasi yang lebih akurat.

2. Metode Observasi

Penulis melakukan pengamatan secara langsung terhadap hampir semua kegiatan yang dilakukan di Dangger Clothing Company, dengan dibantu secara langsung oleh pemilik dan karyawan Dangger Clothing Company sebagai pembimbing penelitian.

3. Kepustakaan

Penulis mempelajari teori-teori yang diperoleh dari buku-buku, laporan, maupun modul-modul kuliah yang dapat membantu penulis memecahkan masalah yang didapat.

1.6.2 Metode Analisis

Metode analisis yang di gunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Analisis PIECES

Analisis ini terdiri dari 6 aspek yaitu: *Performance, Information, Economic, Control, Efficiency, dan Service.*

2. Analisa Kebutuhan

Analisa kebutuhan akan menjelaskan mengenai apa saja yang dibutuhkan oleh sistem baik dalam pembuatan maupun dalam proses penerapan sistem nantinya.

3. Analisis kelayakan

Analisis kelayakan akan menjelaskan ukuran seberapa menguntungkan atau seberapa praktis perancangan sistem informasi ini terhadap objek penelitian.

1.6.3 Metode Perancangan

Tahapan ini merupakan perancangan dari model permasalahan yang ada ke dalam sistem dengan menggunakan model perancangan sebagai berikut:

1. Flowchart
2. UML
3. Rancangan Database
4. Rancangan User Interface

1.6.4 Metode Testing

Pada tahap ini penulis menggunakan 2 metode testing, yaitu:

1. Black-Box Testing
2. White-Box Testing

1.7 Sistematika Penulisan

Berdasarkan metode yang digunakan dalam penyusunan laporan ini maka penulis dapat merumuskan sistematika penulisan, agar mempermudah pemahaman kita terhadap isi karya ilmiah ini. Adapun sistematika penyusunan sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan

Pendahuluan membahas tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan yang digunakan dalam penulisan skripsi.

BAB II Landasan Teori

Landasan teori berisikan tinjauan pustaka, dasar-dasar teori yang digunakan serta software yang digunakan.

BAB III Analis dan Perancangan

Analisis dan perancangan, didalamnya terdapat tinjauan umum tentang objek penelitian, analisis masalah dan solusi yang ditawarkan, dan rancangan aplikasi.

BAB IV Implementasi dan Pembahasan

Implementasi dan pembahasan, merupakan tahapan yang dilakukan dalam mengembangkan aplikasi, testing, penerapan aplikasi pada objek penelitian.

BAB V Penutup

Penutup berisikan kesimpulan dan saran yang dapat di rangkum selama proses penelitian.