

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pertumbuhan teknologi saat ini telah mengalami perkembangan yang sangat cepat, khususnya bidang teknologi informasi. Pada awalnya teknologi informasi merupakan sesuatu yang kompleks dan rumit, hingga banyak orang enggan untuk mengembangkannya. Tapi saat ini justru banyak orang berlomba-lomba untuk mengembangkan teknologi informasi. Karena pada dasarnya teknologi dibuat untuk mempermudah dan membantu pekerjaan manusia serta menghasilkan informasi yang akurat, tepat pada waktunya dan relevan. Oleh karena itu teknologi informasi harus ditopang dengan perangkat lunak atau aplikasi didalamnya, yang mendukung terbentuknya informasi berkualitas. Sehingga cara sistem lama yang masih konvensional pun digantikan dengan teknologi komputerisasi.

Pengembangan aplikasi harus disesuaikan dengan kebutuhan dan permintaan dari konsumen, salah satunya adalah aplikasi yang berbasisan *desktop*. Aplikasi berbasis *desktop* memiliki kelebihan dibanding basis data lainnya yaitu dapat diakses dengan mudah tanpa membutuhkan koneksi internet.

Rouster Dvsn tiap harinya selalu banyak orderan dan tiap 3 bulan nya harus mengadakan pameran. Proses pengelolaan data barang saat ini masih

mengalami beberapa permasalahan yang perlu diselesaikan. Sebagai contoh, karena sistem pengelolaan data barang masih menggunakan sistem konvensional maka akan memperlambat karyawan dalam mengelola barang masuk serta keluar. Setiap proses pengelolaan data barang yang keluar maupun masuk para karyawan masih mengalami kesulitan dan memakan waktu yang sangat banyak sehingga proses kerja mereka kurang efektif dan efisien.

Melihat kondisi demikian, pada skripsi ini penulis terinspirasi untuk merancang sebuah sistem aplikasi yang mampu mengatasi persoalan yang dihadapi oleh distro yang bersangkutan tersebut khususnya yang menyangkut pengelolaan data barang. Rancangan sistem aplikasi yang akan dibuat adalah berbasis dekstop dengan nama *Rousters*. Dengan sistem aplikasi yang dibuat ini diharapkan mampu mengatasi persoalan diatas dan mampu menghasilkan informasi yang akurat, tepat dan relevan.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan di atas, dapat dirumuskan suatu masalah yang akan dicari penyelesaiannya melalui skripsi ini. Rumusan permasalahan tersebut adalah bagaimana membuat sistem yang mampu mempermudah dalam pengelolaan data barang lebih efektif dan efisien, sehingga informasi yang dihasilkan dapat tepat akurat dan relevan.

### 1.3 Batasan Masalah

Penulis akan membatasi luasnya ruang lingkup yang dibahas agar penyusunan skripsi ini dapat berjalan sesuai dengan rencana sehingga tujuan dari skripsi ini dapat tercapai. Batasan masalah tersebut adalah sebagai berikut.

1. Aplikasi yang dirancang penulis ini berfungsi untuk mempermudah pengelolaan dan pendataan barang pada distro Rouster Dvsn.
2. Aplikasi ini hanya ditujukan kepada karyawan distro Rouster Dvsn.
3. Aplikasi ini berbasis desktop dan Software yang digunakan yaitu Microsoft Visual Basic 2010 dan Microsoft SQL Server 2008.

### 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari pelaksanaan penelitian adalah :

Sebagai salah satu syarat menyelesaikan jenjang STRATA 1 pada STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1. Menerapkan ilmu-ilmu yang dipelajari di STMIK AMIKOM Yogyakarta untuk di terapkan di masyarakat luas.

Dapat merancang suatu sistem yang dapat membantu dalam pengelolaan data setiap barang pada Distro Rouster Dvsn.

Mengubah aktifitas yang awalnya belum terkomputerisasi menjadi lebih efektif dengan memanfaatkan teknologi.

## 1.5 Metode Penelitian

Dalam melakukan penelitian terdapat metodologi penelitian yang digunakan untuk mendapat informasi yang benar-benar dimengerti dan hasilnya sesuai dengan hasil yang diharapkan serta mendapatkan hasil karya ilmiah yang berkualitas dalam penyusunan laporan, maka penyusun menggunakan metode berupa:

### 1.5.1 Persiapan Penelitian

Pada tahapan ini dilakukan persiapan penelitian seperti penyusunan latar belakang, perumusan masalah, penentuan batasan penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian serta penjelasan mengenai metode penelitian.

### 1.5.2 Metode Pengumpulan Data

#### 1.5.2.1 Metode Observasi

Melakukan penganalisaan terhadap objek atau bahan yang diteliti, pengamatan ini dilakukan bersamaan dengan pencarian data yang dibutuhkan.

#### 1.5.2.2 Metode Wawancara

Melakukan temu langsung dan mengajukan pertanyaan kepada pihak terkait mengenai masalah yang sedang diteliti guna memperoleh data dan informasi yang dapat dijadikan acuan dalam menemukan solusi terbaik.

### 1.5.2.3 Metode Kepustakaan

Dilakukan dengan mempelajari buku-buku atau referensi yang berkaitan dengan permasalahan yang dihadapi.

### 1.5.2.4 Metode Dokumentasi

Pengumpulan data dengan pencarian dokumen maupun arsip yang mendukung dalam proses pencarian solusi masalah yang diteliti.

#### 1. Analisis

Merupakan tahapan menganalisis sistem yang akan dibangun. Adapun analisis yang dimaksud adalah sebagai berikut :

- a. Analisis yang digunakan adalah PIECES yang terdiri dari analisis dari segi performa, informasi yang dihasilkan, ekonomis, control, efektifitas dan pelayanan.
- b. Analisis kebutuhan sistem yang terdiri dari kebutuhan sistem atau *system requirement*, tipe kebutuhan (operasional, keamanan, informasi, kinerja, politik dan budaya), kebutuhan fungsional, teknik pengumpulan kebutuhan (wawancara, *joint application Development*, kuisioner).
- c. Analisis kelayakan sistem yang terdiri dari studi kelayakan (kelayakan teknis, kelayakan operasional, kelayakan ekonomi).



## 2. Perancangan Perangkat Lunak

Di tahap ini akan dilakukan perancangan terhadap aplikasi yang akan dibuat seperti aspek-aspek berikut :

- a. Perancangan basis data
- b. Perancangan *Entity Relationship Diagram* dari aplikasi.
- c. Perancangan *Data Flow Diagram* dari aplikasi.
- d. Perancangan tampilan antarmuka / *User Interface* dari aplikasi.

## 3. Pengembangan perangkat lunak

Hasil perancangan kemudian diterapkan dengan pembuatan aplikasi berbasis *desktop* menggunakan *visual basic2010* dan *microsoftSQL Server 2008*.

## 4. Implementasi dan Pengujian

Tahap terakhir akan dilakukan uji coba penggunaan aplikasi dengan cara simulasi maupun menggunakan metode *white box* dan *black box*.

## 5. Analisa hasil uji coba dan kesimpulan

Pada tahap ini akan dilakukan hasil uji coba dan penyusunan kesimpulan.

### 1.6 Sistematika Penulisan

Agar penyusunan laporan lebih terarah pada inti permasalahan dan tujuannya maka dibuat dalam beberapa bab berdasarkan pokok-pokok permasalahan, yang akan diuraikan sebagai berikut :

## **BAB I. PENDAHULUAN**

Bab ini menjelaskan berbagai latar belakang mengapa dibutuhkannya sistem informasi ini, dan rumusan-rumusan masalah serta batasan masalah yang terdapat pada Distro Rouster Dvsn Yogyakarta ini, kemudian dijelaskan bahwa adanya tujuan dari penelitian yang saya lakukan, dan berbagai metode-metode yang saya gunakan untuk menunjang sistem informasi yang berkualitas.

## **BAB II. LANDASAN TEORI**

Bab ini menguraikan beberapa referensi-referensi yang mendefinisikan sebagian tentang sistem informasi yang saya buat dengan menggunakan software yang sama. Dan juga menjabarkan metode-metode apa saja yg dibutuhkan untuk menganalisis sistem tersebut

## **BAB III . ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Pada bab ini akan dijelaskan secara umum tentang objek yang digunakan yaitu tentang pengelolaan data barang. Dimulai dari gambaran umum tentang distro yaitu sejarah, visi dan misi, tujuan distro hingga struktur organisasi pada Distro Rouster Dvsn Yogyakarta. Selain itu akan dijelaskan cara pengelolaan data barang pada distro tersebut.

#### **BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Pada Bab ini menjelaskan beberapa proses pembuatan database dan table serta capture-capture hasil tabel yang dibuat, serta capture dari interface aplikasi tersebut, serta di jelaskan cara kerja aplikasi sistem informasi ini, dan melakukan beberapa testing program, dan dilanjutkan bagaimana objek menggunakan aplikasi ini misalnya pelatihan menggunakan aplikasi kepada salah satu user, kemudian di uraikan bagaimana cara instalasi serta pemeliharaan aplikasi.

#### **BAB V. PENUTUP**

Dalam bab ini dikemukakan secara singkat kesimpulan, mencakup jawaban yang diperoleh dari kegunaan aplikasi sistem informasi yang merupakan jawaban dari permasalahan penelitian, nilai lebih dan kelemahan dari penerapansolusi yang telah dilakukan. Berisi tentang kesimpulan dari hasil analisis, pengumpulan data dan hasil dari pembuatan aplikasi yang dikerjakan, serta bagian penutup.