

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada era globalisasi saat ini kebutuhan akan informasi yang cepat tepat dan akurat sangat penting. Pada zaman ini berbagai perusahaan maupun usaha lainnya berusaha mengembangkan usahanya dengan melakukan berbagai perubahan dengan memanfaatkan teknologi yang canggih seperti komputer sebagai pengganti tenaga kerja manusia, dimana komputer tersebut akan menunjang setiap usaha dalam mengambil setiap keputusan yang didukung oleh komponen dari teknik informasi *database* (basis data). Database berfungsi sebagai tempat penyimpanan dari setiap data, yang juga dapat mengatur sistem penambahan data baru, mengubah data, dan menghapus data serta menghubungkan antar data – data yang disimpan, sehingga ketika dibutuhkan akan dengan mudah menggunakan data yang telah terstruktur, cepat, dan akurat.

Loops Café merupakan usaha kuliner yang bergerak dibidang penjualan berbagai jenis makanan dan minuman. Untuk meningkatkan penjualan yang maksimal Loops Café harus membuat inovasi baru dalam hal pelayanan pelanggan. Sebagai penyedia makanan dan minuman, Loops Café sampai saat ini masih mengalami kesulitan dalam mengelola data – data penjualan serta dalam penulisan laporan keuangan, dengan kata lain masih menggunakan sistem manual sehingga sangat menghambat kinerja, dan sangat berisiko kemungkinan salah dalam pencatatan setiap transaksi dan dalam pembuatan laporan keuangan.

Komputer adalah salah satu alat yang memiliki kemampuan yang terbaik dalam bekerja dibandingkan dengan kinerja manusia. Sekarang ini hampir setiap instansi menggunakan komputer terutama dalam pengembangan dari setiap kebutuhan yang dibutuhkan. Karna sistem komputerisasi sangat membantu dalam memberikan pelayanan yang cepat dan tepat.

Oleh karena permasalahan tersebut, untuk mendukung sistem informasi penjualan pada Loops Café, penulis melakukan penelitian dan merancang satu sistem basis data penjualan yang lebih mudah digunakan, sehingga membantu dalam mengelola data – data menjadi lebih akurat, efisien dan menghemat waktu, dengan menggunakan *Visual Studio* dan *SQL Server*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latarbelakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka dapat dirumuskan “bagaimana merancang dan membuat sistem informasi penjualan yang dapat membantu dan memberi kemudahan dalam mengolah data transaksi, pendapatan serta laporan yang cepat dan tepat pada Loops Café.

1.3 Batasan Masalah

Agar sistem penjualan yang dibuat mencapai sasaran dan tujuan yang diharapkan, maka penulis menentukan batasan batasan masalah sebagai berikut:

1. Lingkup penelitian dilakukan di Loops Café .
2. Sistem informasi ini mengolah data pengguna, data jenis makanan, data harga dan transaksi penjualan.
3. Laporan yang dihasilkan berupa laporan harian, dan grafik dari setiap penjualan makanan dan minuman. Sistem ini dibangun dengan

perangkat lunak Visual Studio 2012 dan SQL Server 2014 dan perangkat lunak pendukung lainnya.

4. Hak akses pada aplikasi ini dibatasi hanya untuk admin (pemilik) dan karyawan yang sedang bertugas.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Merancang sekaligus membuat sistem penjualan yang dapat digunakan pada Loops Café.
2. Mengurangi terjadinya kesalahan yang disebabkan oleh manusia (*Human Error*) karena selama ini masih menggunakan sistem manual menjadi sistem yang terkomputerisasi.
3. Sebagai syarat utama untuk menyelesaikan study kelulusan Strata-1 pada jurusan Sistem Informasi UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian ini penulis berharap dapat memberi manfaat antara lain:

1. Bagi Perusahaan

Diharapkan dapat membantu kinerja di Loops Café, sehingga dapat meningkatkan mutu pelayanan, meningkatkan efisien dan efektifitas pengolahan data dalam membuat laporan pada Loops Café.
2. Bagi Akademik
 - a. Agar Mahasiswa dapat menerapkan ilmu yang diterima selama kuliah dengan membuat sebuah sistem informasi yang berbasis komputer.

- b. Melatih mahasiswa untuk dapat bertanggungjawab dalam menangani sebuah proyek sistem informasi pada sebuah perusahaan atau pada instansi terkait.
 - c. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan acuan dalam memahami persoalan yang sama.
3. Bagi Penulis
- a. Dengan adanya skripsi ini penulis dapat merancang dan membuat sistem yang bermanfaat bagi pihak yang bersangkutan.
 - b. Sanggup menerapkan ilmu pengetahuan dan teoritis yang telah diperoleh selama kuliah di UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta ke dalam aplikasi nyata secara praktik untuk mendukung beraktualisasi dalam penerapan ilmu di dunia kerja.

1.6 Metode Penelitian

Untuk mempermudah dalam proses penelitian penulis menggunakan beberapa metode dalam pengolahan data dan informasi antara lain:

1. Metode Pengumpulan Data

a. Observasi

Observasi merupakan metode pengumpulan data melalui pengamatan dan pemantauan secara langsung dilapangan dengan tujuan untuk memperoleh informasi yang sesuai dengan kondisi yang sebenarnya.

b. Interview

Dalam metode ini penulis mengadakan wawancara secara langsung dengan pemilik Loops Café dan karyawan untuk mendengarkan penjelasan – penjelasan yang berhubungan dengan permasalahan ini.

c. Literatur

Literature terdiri dari pengumpulan data dan informasi secara kepustakaan melalui buku- buku refrensi, modul, dan katalog yang berkaitan dengan penelitian.

2. Metode Analisis Data

Data yang sudah dikumpulkan akan diolah terlebih dahulu. Penyajian data ini dilakukan dalam bentuk deskriptif untuk memperjelas permasalahan yang dihadapi dan mempermudah dalam melakukan analisis. Analisis yang digunakan yaitu analisis Pieces.

3. Desain Sistem

Pada tahap ini, dilakukan penyusunan perancangan sistem informasi dengan melakukan rekayasa informasi yang dimodelkan dalam beberapa diagram antara lain

- a. Diagram Konteks dan *Data Flow Diagram* (DFD)
- b. *Entity Relationship Diagram* (ERD)
- c. Desain database
- d. Desain input dan output

4. Implementasi Sistem

Meliputi perancangan desain dari aplikasi dan pembuatan aplikasi dan uji coba program.

5. Ujicoba Sistem

Ujicoba akan dilakukan untuk memastikan apakah aplikasi yang sudah dibuat dapat berfungsi dengan baik sesuai dengan yang diharapkan dan diinginkan.

1.7 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan yang digunakan dalam pembuatan Skripsi ini antara lain sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini merupakan pengantar dari pokok permasalahan yang akan dibahas dalam penulisan skripsi ini, yang meliputi: latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini yang dijelaskan konsep dasar teori sistem dan software yang digunakan dalam pengembangan aplikasi yang dipergunakan sebagai perbandingan atau acuan dalam pembahasan masalah.

BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menguraikan analisis terhadap permasalahan yang sedang diteliti. Meliputi analisis kebutuhan terhadap sistem yang dibuat dan analisis kelayakan sistem yang meliputi kelayakan teknologi,

hukum, ekonomi, analisis biaya, dan manfaat, dan analisis kebutuhan sistem.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan diuraikan tentang tentang sistem yang dibuat pada Loops Café yang didalamnya berisi program dan implementasi program beserta hasil uji coba yang telah dibuat.

BAB V IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Berisi kesimpulan tentang penerapan sistem serta saran - saran untuk sistem yang baru pada Loops Café Yogyakarta

