

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Di zaman yang semakin canggih ini, kebutuhan terhadap suatu informasi dan perkembangannya sangat berperan penting bahkan menjadi suatu kebutuhan di mayoritas masyarakat. Hal ini telah membawa sistem informasi dan komputer menjadi lebih berkembang. Untuk mempersiapkan kemajuan teknologi, perusahaan harus menjalankan suatu langkah strategis yaitu dengan menggunakan suatu sistem yang terencana dan terorganisir, oleh karena itu penggunaan sistem informasi diperlukan untuk membantu memenuhi kebutuhan suatu perusahaan.

Perkembangan teknologi saat ini sangat memberi dukungan bagi kemajuan sistem pengolahan data pada perusahaan, terutama pemanfaatan teknologi yang berbasis komputer. Komputer sebagai salah satu sarana yang dapat digunakan sebagai pengolahan data dan informasi memungkinkan user (perusahaan) melakukan pengolahan data – data secara cepat serta menghasilkan *output* (informasi) yang dibutuhkan secara cepat pula. Selain itu, komputer juga membantu user dalam hal penyimpanan data dalam jumlah yang besar. User tidak perlu takut lagi dengan masalah penyimpanan data atau dokumen yang sering memerlukan tempat yang cukup besar. Sebab masalah ini dapat dipecahkan dengan sistem informasi berbasis komputer.

Toko Oscar Elektronik merupakan merupakan salah satu toko yang berada di pusat kota di Kabupaten Ketapang yang menjual peralatan-peralatan elektronik. Sistem yang berjalan pada "Toko Oscar Elektronik" yaitu transaksi penjualan barang serta penghitungan per bulan masih dilakukan secara manual. Berdasarkan kebutuhan tersebut, maka penulis juga akan membuat suatu program aplikasi komputer guna memudahkan karyawan dalam bekerja, menciptakan informasi yang akurat, cepat, dan relevan, serta dapat mengatasi masalah-masalah pengarsipan.

Pencatatan transaksi secara manual membutuhkan banyak waktu dan ketelitian lebih dan berdasarkan data tersebut akan dikembangkan sebuah sistem komputer serta aplikasinya, dengan tujuan proses transaksi menjadi lebih efektif dan efisien. Dengan demikian dibutuhkan sebuah perancangan sistem informasi yang dapat mengumpulkan data, mengolah data, menyimpan data, dan memanipulasi data.

Berdasarkan persoalan diatas dapat disimpulkan bahwa kegiatan pembuatan laporan dan pengolahan data dan transaksi membutuhkan sistem yang mampu menunjang kinerja pelayanan agar lebih efektif. Dengan latar belakang tersebut maka dibuatlah skripsi dengan judul **"Perancangan Sistem Informasi Penjualan pada Oscar Elektronik Ketapang Kalimantan Barat"**. Diharapkan aplikasi tersebut dapat membantu memper mudah proses penjualan di Toko Oscar Elektronik.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas, dapat diidentifikasi rumusan masalah sebagai berikut : "Bagaimana membuat sistem informasi yang dapat membantu pencatatan transaksi penjualan dan pembelian barang pada toko Oscar Elektronik Ketapang agar lebih efisien sehingga dapat mempermudah transaksi penjualan, pembelian dan pembuatan laporan ?"

1.3 Batasan Masalah

Melihat dari rumusan masalah yang disajikan, untuk mendapatkan hasil yang lebih baik maka permasalahan dibatasi pada bagaimana menghadirkan sebuah layanan sistem informasi yang efektif untuk Toko Oscar Elektronik. Batasan permasalahan tersebut meliputi :

1. Aplikasi yang dibuat di gunakan untuk pencatatan transaksi yang terjadi pada toko Oscar Elektronik Ketapang.
2. Operator hanya dapat mencatat dan mencetak transaksi.
3. Admin dapat mengakses penuh Aplikasi tersebut.
4. Software yang digunakan untuk pembuatan aplikasi ini adalah Visual Basic 6.0 sebagai aplikasi dalam membangun interface dengan database SQL Server 2008

1.4 Maksud Dan Tujuan

Adapun maksud dan tujuan dari perancangan sistem informasi penjualan sebagai berikut :

1. Mempermudah pengelolaan sistem penjualan pada toko Oscar Elektronik.

2. Membuat sistem informasi administrasi penjualan yang tepat dan sesuai dengan transaksi pada toko Oscar Elektronik.
3. Membantu memperkenalkan tentang sistem informasi yang digunakan untuk membangun rancangan program baru pada aplikasi berbasis komputer yang berhubungan dengan sistem informasi penjualan pada toko Oscar Elektronik.
4. Sebagai salah satu produk atau hasil dari mahasiswa STMIK Amikom Yogyakarta.

1.5 Metode Penelitian

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Adapun metode pengumpulan data yang di gunakan antara lain :

1. Observasi

Metode penelitian yang dilakukan dengan mendatangi langsung objek penelitian dan melakukan pengamatan secara langsung terhadap kegiatan objek.

2. Wawancara

Pengumpulan data dilakukan dengan cara mewawancarai pemilik Toko Oscar Elektronik-Ketapang untuk mengetahui bagaimana sistem lama berjalan berkaitan dengan kelebihan dan kelemahan sistem yang ada pada toko tersebut.

3. Metode kepustakaan

Mengumpulkan contoh-contoh skripsi atau materi-materi yang dibutuhkan untuk membantu dalam proses penyelesaian skripsi ini dengan merujuk pada buku, internet, atau sumber tertentu.

1.5.2 Metode Analisis

Analisis ini merupakan tahapan menganalisis sistem yang akan dibangun. Adapun analisis yang dimaksud adalah sebagai berikut :

1. Analisis kelemahan sistem yang terdiri dari mengidentifikasi masalah, dan analisis PIECES yang terdiri dari analisis kinerja, analisis informasi, analisis ekonomi, analisis keamanan, dan analisis efisiensi.
2. Analisis kebutuhan sistem yang meliputi analisis kebutuhan fungsional dan non-fungsional.
3. Analisis kelayakan sistem yang terdiri dari studi kelayakan (kelayakan teknis, kelayakan operasional, kelayakan ekonomi).

1.5.3 Metode Perancangan

Pada tahapan ini membuat sebuah gambaran umum sistem kemudian menuangkannya kedalam desain sistem, desain yang dibuat meliputi :

1. Desain sistem dan desain database yang didesain dengan bahasa pemodelan DFD (Data Flow Diagram).
2. Desain antarmuka sistem.

1.5.4 Pembuatan Program

Pembuatan Sistem Informasi Transaksi pada Toko Oscar Elektronik ini menggunakan tools Microsoft Visual Basic 6.0 dan SQL Server 2008.

1.5.5 Pengujian Sistem

Metode untuk melakukan pengujian sistem yaitu :

1. *White box testing* adalah pengujian yang didasarkan pada pengecekan terhadap detail perancangan, menggunakan struktur control dari desain program secara procedural untuk membagi pengujian kedalam beberapa

kasus pengujian. Secara sekilas dapat diambil kesimpulan white box testing merupakan petunjuk untuk mendapatkan program yang benar secara 100%.

2. *Black box testing* adalah pengujian yang dilakukan hanya mengamati hasil eksekusi melalui data uji dan memeriksa fungsional dari perangkat lunak. Jadi dianalogikan seperti kita melihat suatu kotak hitam, kita hanya bisa melihat penampilan luarnya saja, tanpa tau ada apa dibalik bungkus hitamnya. Sama seperti pengujian black box, mengevaluasi hanya dari tampilan luarnya (interfacenya), fungsionalitasnya tanpa mengetahui apa sesungguhnya yang terjadi dalam proses detilnya (hanya mengetahui *input* dan *output*).

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini terdiri dari 5 (lima) bab, dengan masing-masing bab berisi :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi uraian mengenai dasar teori yang mendasari pembahasan, serta penjelasan perangkat lunak dan perangkat pendukung yang digunakan dalam penulisan dan pembuatan program.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini akan menjelaskan tentang tinjauan umum, analisis sistem, analisis kebutuhan sistem, analisis kelayakan sistem, dan perancangan yang meliputi perancangan proses, perancangan basis data dan perancangan interface.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan menjelaskan tentang penerapan sebuah sistem, hasil uji coba sistem, pembahasan program dan cara pemeliharaan.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran dari pembahasan skripsi ini.

