

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pelangi Shop merupakan salah satu toko batik yang masih menggunakan cara manual untuk pengolahan data dan metode pengarsipan sebagai penyimpanan datanya sehingga menghambat kegiatan di Pelangi Shop baik dalam hal kinerja maupun dalam pencatatan laporan. Pelangi shop harus mencatat semua transaksi kedalam buku. Cara seperti itu tentu saja menimbulkan banyak masalah seperti salah tulis dan keamanannya kurang terjamin karena bahan kertas yang relatif mudah rusak.

Pengolahan data yang terkomputerisasi merupakan media yang tepat untuk mengatasi masalah-masalah di atas, karena mempunyai kemampuan yang tinggi dalam mencapai ketelitian, kecepatan proses yang mendukung, efisiensi tenaga dan dapat mempermudah pihak Pelangi Shop dalam pengolahan data. Visual basic 2010 mempunyai kemampuan itu. Keunggulan Visual Basic 2010 adalah mudah digunakan dalam proses pembuatan maupun penggunaannya karena pengembang menawarkan perbaikan, kesederhanaan, dan produktivitas dalam memproduksi paralel aplikasi.

Berdasarkan latar belakang diatas penulis bermaksud melakukan penelitian di Pelangi Shop dengan judul " Sistem Informasi Penjualan Batik Pada Pelangi Shop Yogyakarta". Aplikasi dibuat menggunakan Visual Basic 2010 dan pengolahan databasanya menggunakan MySQL 2008.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang akan diselesaikan adalah “Bagaimana membuat Sistem Informasi Penjualan pada Pelangi Shop yang dapat digunakan oleh pemilik dalam pengolahan data, pengelolaan laporan di Pelangi Shop?”.

1.3 Batasan Masalah

Dalam melakukan penelitian dan perancangan sistem informasi penjualan tersebut, ada pembatasan permasalahan pada beberapa pokok bahasan, yaitu :

1. Lingkup penelitian dilakukan di Pelangi Shop Yogyakarta
2. Sistem dapat digunakan untuk pengolahan data, penyimpanan dan pembuatan laporan penjualan pada Pelangi Shop
3. Sistem dibuat dengan bahasa pemrograman Microsoft Visual Basic 2010 dan database SQL 2008.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian antara lain yaitu:

1. Untuk membuat Sistem Informasi Penjualan yang menarik untuk mendukung media kinerja Pelangi Shop.
2. Menerapkan Teknologi komputer di Pelangi shop untuk membantu kinerja khususnya dalam pendataan barang dan kasir.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Pada saat Pelangi shop menggunakan sistem yang baru maka akan lebih mengefisien waktu.
2. Pelangi shop juga lebih efisien tenaga kerja karena sistem yang baru akan mengolah pendataan barang dan kasir dengan lebih cepat, tepat dan akurat.

1.6 Metode Penelitian

Metode yang dipergunakan untuk memperoleh data yang akan digunakan dalam penulisan Skripsi ini adalah :

1. Studi Lapangan

Yaitu metode pengumpulan data melalui tinjauan langsung ke obyek penelitian, dengan cara :

1. Observasi

Yaitu dalam penelitian ini, penulis mengumpulkan data dengan cara datang langsung ke sumbernya yaitu Pelangi Shop dengan memperhatikan sistem penjualannya.

2. Wawancara

Yaitu teknik pengumpulan data dengan cara mewawancarai langsung pihak-pihak yang terkait dalam penelitian ini seperti pemilik dan karyawan toko dipelangi Shop yang bernama Putri Pelangi sebagai pelangi dan lestari sebagai karyawan.

3. Perancangan Perangkat Lunak

Yaitu metode rekayasa perangkat lunak yang dilakukan dengan cara :

1. Analisis Sistem

Menganalisa permasalahan-permasalahan yang terjadi di pelangi shop, sebagai dasar dalam membangun Sistem Informasi Penjualan pada Pelangi Shop. Analisa Sistem menggunakan analisis PIECES.

2. Perancangan

Perancangan merupakan tahapan untuk merancang Sistem Informasi Penjualan. Perancangan sistem menggunakan *Data Flow Diagram (DFD)* dan *Flowchart Sistem* sedangkan untuk perancangan database menggunakan normalisasi.

3. Implementasi

Setelah dirancang, maka rancangan ini diimplementasikan ke dalam database. Dalam pembuatan sistem menggunakan pengolahan database *Sql Server* dan bahasa pemrograman *Visual Basic 2010*.

4. Pengujian terhadap Sistem informasi yang dibuat.

Sistem Informasi Penjualan yang sudah jadi harus diuji terlebih dahulu apakah layak digunakan atau tidak. Jika tidak terdapat kesalahan pada perangkat lunak tersebut dan dapat berjalan sesuai dengan perancangan sistem yang ada, maka perangkat lunak yang dibuat sudah berhasil dengan baik dan layak untuk digunakan.

Dalam proses pengujian system ini menggunakan metode *blackbox testing* dan *whitebox testing*.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika Penulisan Skripsi ini secara garis besar dibagi menjadi 5 bab yaitu sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang permasalahan, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menerangkan tentang teori-teori yang menjadi dasar pengetahuan yang digunakan dalam penyusunan laporan skripsi yang disesuaikan dengan permasalahan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi gambaran obyek atau tinjauan umum pada perusahaan yang dituju, analisis dan konsep perancangan sistem. Analisis menggunakan analisis PIECES sedangkan perancangan sistem menggunakan DFD dan Flowchart ditambah dengan peranan database yaitu normalisasi.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini memberikan penjelasan tentang implementasi database dan pengujian *blackbox testing* dan *whitebox testing*. Selain itu dibab ini juga akan ditampilkan perancangan antar muka.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran dari peneliti berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan..

DAFTAR PUSTAKA