

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pada saat ini, kebutuhan Informasi baik oleh individu, instansi, atau suatu perusahaan sangatlah penting. Di samping itu cara penyajian dan pengolahannya berkembang dengan sangat pesat. Pada dasarnya pencatatan transaksi yang masih tergolong manual dengan menggunakan buku tulis, lambat laun sudah mulai berkembang dengan sistem komputerisasi. Di samping lebih cepat, sistem komputerisasi ini akan menghasilkan informasi yang akurat bagi pengguna informasi.

Loops Cafe merupakan salah satu Cafe yang berada di pusat kota di Yogyakarta. Demi peningkatan serta kenyamanan dalam transaksi, pihak Loops Cafe mengusulkan untuk membuat sistem informasi penjualan. Hal tersebut bertujuan agar pengelolaan dan pencatatan data transaksi penjualan menjadi lebih efektif dan efisien serta dapat menghasilkan informasi yang lebih cepat dan tepat sehingga dapat menghasilkan informasi yang lebih up to date.

Dengan demikian ukuran perkembangan Cafe banyak di ukur dari penerapan teknologi informasi yang telah di gunakan dan bukan dari skala ukuran, lain seperti besarnya Cafe ataupun banyaknya barang yang ada di Cafe. Kebutuhan akan teknologi informasi sangat bermanfaat bagi penjualan barang dan pencatatan transaksi di Loops Cafe.

Gambaran di atas menjadi gambaran tentang sistem informasi yang akan dibuat pada Cafe Loops Cafe. Dengan aplikasi ini diharapkan dapat memudahkan pencatatan penjualan, pembelian, stok barang dan pembuatan laporan keuangan serta menyajikan informasi dengan mudah dan lebih interaktif.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas, dapat diidentifikasi masalah yang timbul adalah sebagai berikut : “Bagaimana cara pencatatan transaksi penjualan pada Cafe Loops Cafe yang memakan waktu lama supaya lebih efektif, tepat dan akurat, sehingga dapat mempermudah transaksi penjualan dan pencatatan data transaksi?”

## **1.3 Batasan Masalah**

1. Aplikasi yang dibuat di pergunakan untuk pencatatan transaksi penjualan yang terjadi pada Cafe Loops Cafe.
2. Operator hanya dapat mencatat dan mencetak transaksi.
3. Admin dapat mengakses penuh Aplikasi tersebut.
4. Laporan terbatas pada transaksi penjualan.

## **1.4 Maksud Dan Tujuan**

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

1. Mempermudah pengelolaan sistem penjualan pada Cafe Loops Cafe.
2. Membuat sistem informasi administrasi penjualan yang tepat dan sesuai dengan transaksi pada Cafe Loops Cafe.

3. Membantu memperkenalkan tentang sistem informasi yang digunakan untuk membangun rancangan program berupa aplikasi berbasis computer yang berhubungan dengan sistem informasi penjualan pada Cafe Loops Cafe.
4. Sebagai salah satu produk atau hasil dari mahasiswa UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.

## **1.5 Metode Penelitian**

### **1.5.1 Metode Pengumpulan Data**

1. Metode Observasi

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

2. Metode Wawancara

Pengumpulan data dilakukan dengan cara mewawancarai pemilik Cafe Loops Cafe untuk mengetahui bagaimana sistem lama berjalan berkaitan dengan kelebihan dan kelemahan sistem yang ada pada Cafe tersebut.

3. Metode Pustaka

Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan buku-buku karangan ilmiah dan literature lainnya yang berhubungan dengan masalah yang diteliti.

4. Metode Dokumentasi

Metode pengumpulan data dengan cara mengambil data-data yang akan dibutuhkan dalam pembuatan sistem ini, tentunya sesuai dengan izin dari pihak Cafe Loops Cafe.

### 1.5.2 Metode Pengembangan

Analisis ini merupakan tahapan menganalisis sistem yang akan dibangun. Adapun metode analisis yang saya gunakan adalah Metode *Software Development Life Cycle* (SDLC) yang melalui tahap-tahap sebagai berikut :

#### 1. *Planning* (Perencanaan)

Tahapan rencana adalah tahapan mengumpulkan informasi dan mempelajari masalah, menentukan kebutuhan-kebutuhan sistem serta membangun prototype

#### 2. *Analisis* (Analisis)

Tahapan analisis adalah tahapan dimana pengembang mengumpulkan kebutuhan sistem untuk pembuatan sistem baru yang di usulkan. Tahap analisis termasuk didalamnya. Kegiatan pengumpulan informasi, mendefinisikan sistem requirement, memprioritaskan kebutuhan, menyusun alternatif kebutuhan dan review kebutuhan sistem dengan client.

#### 3. *Design* (Desain)

Tahap desain adalah tahap mengubah kebutuhan-kebutuhan menjadi bentuk karakteristik yang dimengerti perangkat lunak, Sebelum dimulai penulisan program.

#### 4. *Implementation* (Implementasi)

Tahapan ini akan dilakukan pengembangan sistem dan testing. Sebelum benar-benar di gunakan dengan baik oleh pengguna, sistem harus melalui tahap

pengujian dahulu. Setelah pengujian berhasil, sistem yang baru siap menggantikan sistem sebelumnya.

#### 5. *Maintenance* (Pemeliharaan)

Tahap maintenance adalah tahapan terakhir dari metode pengembangan sistem dimana sistem akan diperbaiki dan ditingkatkan. Kemudian hasil dari tahapan ini adalah versi baru dari perangkat lunak yang telah di buat.

### 1.5.3 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).

### 1.5.4 Metode Permodelan

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

1. Flowchart digunakan untuk menjelaskan urutan-urutan dari prosedur-prosedur dan menunjukkan apa yang dikerjakan di sistem.

2. Data Flow Diagram (DFD) adalah suatu diagram yang menggunakan notasi-notasi untuk menggambarkan arus dari data sistem, yang penggunaannya sangat membantu untuk memahami sistem secara logika, tersruktur dan jelas.
3. Entity Relationship Diagram (ERD) Untuk merancang model dasar dari struktur data serta relationship atau hubungan dari setiap data tersebut.
4. Interface atau tampilan antarmuka sebagai sarana pengoperasian kepada pengguna.

#### **1.6 Sistematika Penulisan**

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

##### **BAB 1 PENDAHULUAN**

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

##### **BAB 2 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 3 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 4 IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

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

**BAB 5 PENUTUP**

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

