

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Santana Shop merupakan salah satu toko yang menjual berbagai macam tas dan dompet wanita di kawasan Purworejo. Dalam melakukan transaksi, toko ini masih melakukan pencatatan dan pembuatan laporan secara manual.

Untuk pendataan stok baru diatas 200 unit barang, dibutuhkan waktu 1 jam untuk pencatatan data barang. Pencatatan transaksi penjualan dilakukan dengan mencatat setiap transaksi pada buku catatan kecil kemudian ditulis ulang pada pembukuan setelah kurun waktu 3 hari. Proses pembuatan laporan dilakukan dengan perhitungan manual sehingga sering terjadi kesalahan. Hal- hal tersebut kurang efektif karena banyak memakan waktu sehingga dibutuhkan sistem informasi penjualan untuk mempermudah proses pengolahan data barang dan pelaporan secara akurat, cepat dan efisien.

Aplikasi berbasis desktop adalah aplikasi yang dapat berjalan sendiri tanpa menggunakan koneksi internet sehingga proses aplikasi menjadi cepat dan aman dari gangguan pencurian data maupun serangan virus dari dunia maya. Oleh karena itu, aplikasi berbasis desktop cocok diterapkan untuk membangun sistem informasi penjualan barang pada toko "Santana Shop" agar proses pengolahan data transaksi dan pembuatan laporan menjadi lebih cepat dan akurat sehingga dapat menunjang kualitas dalam transaksi jual beli barang pada toko "Santana Shop".

## 1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana merancang dan membangun sistem informasi penjualan barang pada toko “Santana Shop” yang dapat melakukan proses pengelolaan data transaksi jual beli dan pembuatan laporan yang akurat, cepat dan efisien?

## 1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Sistem yang akan dibangun merupakan sistem informasi penjualan barang pada toko “Santana Shop” yang berfungsi untuk pengolahan data diantaranya data barang, data penjualan, data pembelian, data penyalur dan data pemasok.
2. Informasi yang dihasilkan berupa laporan data barang, laporan data penyalur, laporan data pemasok, laporan penjualan barang dan laporan pembelian barang.
3. Sistem dibangun dengan bahasa pemrograman Visual Basic 6.0 dan Microsoft SQL Server 2000 sebagai manajemen basis datanya.
4. Sistem dibuat untuk melayani transaksi jual beli barang secara tunai.

## 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan dari pelaksanaan penelitian adalah membuat sistem informasi penjualan barang pada toko “Santana Shop” dengan berbasis desktop agar dapat memudahkan dalam sistem manajemen data serta dapat mempermudah dalam pengolahan data di toko tersebut.

## 1.5 Metode Penelitian

Untuk memperoleh data atau informasi yang relevan sehingga data yang diperoleh objektif maka peneliti melakukan beberapa langkah analisis dan metode dalam pengumpulan informasi, yaitu :

### 1.5.1 Metode Pengumpulan Data

#### a. Studi Pustaka

Dilakukan dengan mempelajari buku- buku dan artikel yang berhubungan dengan perancangan sistem informasi penjualan yang diperoleh dari perpustakaan maupun internet sebagai penunjang penelitian.

#### b. Observasi

Pengamatan secara langsung terhadap objek yaitu pada toko tas dan dompet "Santana Shop" agar memperoleh data yang akurat.

#### c. Wawancara

Melakukan tanya jawab pada narasumber atau pihak yang bersangkutan dari toko "Santana Shop" terkait informasi yang diperlukan.

### 1.5.2 Metode Analisis

Menganalisis permasalahan yang terjadi pada objek berdasarkan data yang telah diperoleh kemudian menentukan solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut. Analisis yang digunakan pada penelitian ini adalah analisis kebutuhan fungsional dan nonfungsional serta metode analisis PIECES (*Performance, Information, Economy, Control, Efficiency dan Service*).

### **1.5.3 Metode Perancangan**

Dilakukan dengan cara mendefinisikan kebutuhan pengguna lalu dilakukan perancangan desain program selanjutnya. Perancangan ini berkaitan dengan berkaitan arsitektur sistem meliputi rancangan sistem, rancangan alur sistem, rancangan basis data dan rancangan anatar muka, layanan- layanan yang tersedia, serta bagaimana sistem digunakan dari sisi pengguna.

### **1.5.4 Metode Pengembangan**

Dilakukan dengan pembuatan program sesuai perancangan yang telah dibuat sebelumnya. Dalam skripsi ini digunakan metodologi *Systems Development Life Cycle* (SDLC) dengan metode *waterfall*.

### **1.5.5 Metode Testing**

Tahap ini dilakukan dilakukan dengan *blackbox testing* pada sisi pembuat dan *whitebox testing* pada sisi pengguna untuk mengetahui apakah sistem yang dibuat dapat berjalan dengan baik ataupun masih membutuhkan perbaikan lebih lanjut.

### **1.6 Sistematika Penulisan**

Untuk memberikan gambaran secara menyeluruh masalah yang akan dibahas dalam Skripsi ini, maka dibuat sistematika penulisan yang terbagi dalam lima bab sebagai berikut :

## 1. BAB I : PENDAHULUAN

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

## 2. BAB II : LANDASAN TEORI

Menguraikan mengenai landasan teori yang dipakai yaitu dengan memaparkan pengenalan sistem informasi, konsep dasar informasi

## 3. BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Memuat tentang analisis, desain model, desain basis data serta desain antar muka sistem.

## 4. BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Berisi tentang tahapan realisasi perancangan dan penggunaan hasil penelitian dari desain pada bab sebelumnya dan pembahasan mengenai hasil dari implementasi sistem yang dibuat.

## 5. BAB V : PENUTUP

Berisi kesimpulan dari proses pengembangan sistem dan saran untuk perbaikan sistem yang dihasilkan untuk masa yang akan datang.