

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pertumbuhan teknologi saat ini telah mengalami perkembangan yang sangat cepat, khususnya bidang teknologi informasi. Pada awalnya teknologi informasi merupakan sesuatu yang kompleks dan rumit, hingga banyak orang enggan untuk mengembangkannya. Tapi saat ini justru banyak orang berlomba-lomba untuk mengembangkan teknologi informasi. Karena pada dasarnya teknologi dibuat untuk mempermudah dan membantu pekerjaan manusia serta menghasilkan informasi yang akurat, tepat pada waktunya dan relevan. Oleh karena itu teknologi informasi harus ditopang dengan perangkat lunak atau aplikasi didalamnya, yang mendukung terbentuknya informasi berkualitas. Sehingga cara sistem lama yang belum terkomputerisasi pun digantikan dengan teknologi komputerisasi.

Pengembangan aplikasi harus disesuaikan dengan kebutuhan dan permintaan dari konsumen, salah satunya adalah aplikasi yang berbasis *desktop*. Aplikasi berbasis *desktop* memiliki kelebihan dibanding basis data lainnya yaitu dapat diakses dengan mudah tanpa membutuhkan koneksi internet.

Rouster Dvsn tiap harinya selalu banyak orderan dan tiap 3 bulannya harus mengadakan pameran. Proses penjualan barang saat ini masih mengalami permasalahan yang perlu diselesaikan. Sebagai contoh, karena sistem penjualan barang masih belum terkomputerisasi memperlambat karyawan dalam mendata barang masuk serta keluar, sedangkan para karyawan masih harus mengerjakan.

aktifitas lain seperti mengantar dan melayani setiap pemesanan konsumen. Setiap proses penjualan barang yang keluar maupun masuk para karyawan masih mengalami kesulitan dan memakan waktu yang sangat banyak sehingga proses kerja mereka kurang efektif dan efisien.

Melihat kondisi demikian pada skripsi ini penulis terinspirasi untuk merancang sebuah sistem aplikasi yang mampu mengatasi persoalan yang dihadapi oleh Distro yang bersangkutan tersebut khususnya yang menyangkut penjualan barang. Rancangan sistem aplikasi yang akan dibuat adalah berbasis *desktop* dengan nama Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan pada Distro Routers DVSN. Dengan sistem aplikasi yang dibuat ini diharapkan mampu mengatasi persoalan diatas dan mampu menghasilkan informasi yang akurat, tepat dan relevan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan diatas, dapat dirumuskan suatu masalah yang akan dicari penyelesaiannya melalui skripsi ini. Rumusan permasalahan tersebut adalah Bagaimana membuat sistem yang mampu mempermudah mendata penjualan barang lebih efektif dan efisien?

1.3 Batasan Masalah

Penulis akan membatasi luasnya ruang lingkup yang dibahas agar penyusunan skripsi ini dapat berjalan sesuai dengan rencana sehingga tujuan dari skripsi ini dapat tercapai. Batasan masalah tersebut adalah sebagai berikut.

1. Aplikasi yang dirancang penulis ini berfungsi untuk mempermudah penjualan barang pada distro Rouster Dvsn.
2. Aplikasi ini hanya ditujukan kepada karyawan distro Rouster Dvsn.
3. Data master yang meliputi : data barang, data barang masuk, data barang keluar.
4. Pengolahan data laporan meliputi : laporan barang masuk, laporan barang keluar, laporan jumlah barang
5. Aplikasi ini berbasis *desktop* dan *Software* yang digunakan yaitu Microsoft visual studio 2010 dan Microsoft SQL server 2008.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari pelaksanaan penelitian adalah :

1. Sebagai salah satu syarat menyelesaikan jenjang Strata 1 pada Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Menerapkan ilmu-ilmu yang dipelajari di Universitas AMIKOM Yogyakarta untuk diterapkan di masyarakat luas.
3. Dapat merancang suatu sistem yang dapat membantu dalam penjualan barang pada distro Rouster Dvsn
4. Mengubah aktifitas yang awalnya belum terkomputerisasi menjadi lebih efektif dengan memanfaatkan teknologi.

1.5 Manfaat Penelitian

Untuk memenuhi syarat kelulusan untuk mendapatkan gelar sarjana komputer pada jurusan Sistem Informasi Universitas AMIKOM Yogyakarta. Penulis mengharapkan penelitian yang dilakukan ini dapat memberikan manfaat :

1. Bagi Rouser Dvsn

Aplikasi ini akan memudahkan Rouser Dvsn dalam berbagai proses, diantaranya :

- a) Dalam proses penjualan barang masuk dan keluar karyawan tidak repot dan salah dalam mendata disetiap barang yg masuk maupun keluar.
- b) Dalam proses penjualan barang karyawan tidak bingung barang apa saja yang telah terjual, sehingga memudahkan karyawan untuk mengetahui barang apa saja yang telah terjual, contohnya dari setiap pakaian terdapat stok yang telah habis terjual, sehingga karyawan tidak perlu repot-repot melihat barang tersebut karena telah mengetahui dari sistem penjualan ini.

2. Bagi Penulls

- a) Memperoleh gelar Sarjana Komputer.
- b) Menerapkan ilmu dan teori-teori selama mengikuti pendidikan ke dalam aplikasi nyata yang diterapkan di masyarakat.
- c) Untuk meningkatkan kreatifitas menciptakan suatu karya dengan memanfaatkan teknologi komputer dalam bentuk aplikasi berbasis desktop.

3. Bagi Pembaca

- a) Penelitian ini dapat memberikan informasi secara tertulis maupun sebagai referensi mengenai penjualan yang ada di Routers DVSN.
- b) Menjadi referensi untuk pengembangan sistem informasi lainnya.
- c) Pembaca akan mengetahui struktur dari aplikasi berbasis dekstop beserta fungsi dari penggunaan sistemnya, serta penulis dan pembaca akan lebih mengetahui tentang ilmu yang berhubungan dengan perancangan sebuah sistem yang berbasis dekstop.

1.6 Metode Penelitian

Dalam melakukan penelitian terdapat metodologi penelitian yang digunakan untuk mendapat informasi yang benar-benar dimengerti dan hasilnya sesuai dengan hasil yang diharapkan serta mendapatkan hasil karya ilmiah yang berkualitas dalam penyusunan laporan, maka penyusun menggunakan metode berupa:

1.6.1 Pengumpulan Data

1.6.1.1 Metode Observasi

Melakukan penganalisaan terhadap objek atau bahan yang diteliti, pengamatan ini dilakukan bersamaan dengan pencarian data yang dibutuhkan.

1.6.1.2 Metode Wawancara

Melakukan temu langsung dan mengajukan pertanyaan kepada pihak terkait mengenai masalah yang sedang diteliti guna memperoleh data dan informasi yang dapat dijadikan acuan dalam menemukan solusi terbaik.

1.6.2 Metode Analisis

Merupakan tahapan menganalisis sistem yang akan dibangun. Adapun analisis yang dimaksud adalah sebagai berikut :

- a. Analisis yang digunakan adalah PIECES yang terdiri dari analisis dari segi performa, informasi yang dihasilkan, ekonomis, control, efektifitas dan pelayanan.
- b. Analisis kebutuhan sistem yang terdiri dari kebutuhan sistem atau *system requirement*, tipe kebutuhan (operasional, keamanan, informasi, kinerja, politik dan budaya), kebutuhan fungsional, teknik pengumpulan kebutuhan (wawancara, *joint application Development*, kuisioner).
- c. Analisis kelayakan sistem yang terdiri dari studi kelayakan (kelayakan teknis, kelayakan operasional, kelayakan ekonomi).

1.6.3 Metode Perancangan

Di tahap ini akan dilakukan perancangan terhadap aplikasi yang akan dibuat seperti aspek-aspek berikut.

- a. Perancangan basis data
- b. Perancangan diagram *flowchart* dalam menggunakan aplikasi
- c. Perancangan *Entity Relationship Diagram* dari aplikasi.
- d. Perancangan *Data Flow Diagram* dari aplikasi.
- e. Perancangan tampilan antarmuka / *User Interface* dari aplikasi.

1.6.4 Metode Pengembangan

Hasil perancangan kemudian diterapkan dengan pembuatan aplikasi berbasis *desktop* menggunakan visual basic dan sql server.

1.6.5 Metode Testing

Tahap terakhir akan dilakukan uji coba penggunaan aplikasi dengan cara simulasi maupun menggunakan metode *white box* dan *black box* yang di uji coba oleh pakar (yang mengerti program).

1.6.6 Analisa hasil uji coba dan kesimpulan

Pada tahap ini akan dilakukan hasil uji coba dan penyusunan kesimpulan.

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan skripsi ini perlu adanya sistematika penulisan yang terdiri dari bagian-bagian yang saling berhubungan sehingga dapat digunakan sebagai acuan pokok untuk penyusunan laporan skripsi antara lain:

Bab I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, ruang lingkup atau batasan masalah yang dibahas, tujuan dan manfaat yang diperoleh dari penulisan skripsi ini, metode yang digunakan serta sistematika penulisan skripsi.

Bab II LANDASAN TEORI

Bab ini mengenai teori-teori yang mendasari pembahasan secara rinci dapat berupa definisi atau model matematis yang langsung berkaitan dengan ilmu atau masalah yang diteliti. Dalam bab ini landasan teori dikelompokkan menjadi

empat, yaitu teori dasar mengenai sistem, teori dasar mengenai *web*, teori perancangan dan tinjauan umum.

Bab III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini akan membahas tentang analisis sistem dan perancangan sistem. Analisis sistem dimulai dari melakukan studi pendahuluan, identifikasi masalah, memahami kerja sistem yang ada, hasil analisis PIECES (Performance, Informance, Economy, Control, Efficiency, Service), analisis kebutuhan sistem, analisis studi kelayakan. Perancangan sistem meliputi perancangan struktur menu, perancangan basis data, perancangan proses, serta perancangan interface dan proses scripting.

Bab IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas tentang implementasi dari aplikasi yang akan dirancang yang meliputi cara pengoperasian aplikasi.

Bab V PENUTUP

Bab ini membahas penutup yang terdiri dari kesimpulan dan saran.