

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Aktivitas yang baik pada suatu perusahaan atau organisasi sangat ditentukan oleh informasi yang tersedia. Hal ini dikarenakan untuk mengambil keputusan yang tepat dibutuhkan data yang akurat, mudah dimengerti dan cepat. Penyedia data terkomputerisasi yang harus mampu memberikan informasi dalam waktu yang singkat dan mudah dibaca.^[1]

Sistem informasi telah berkembang sedemikian pesatnya baik dari sisi teknologi maupun manajemen pengoperasiannya. Perusahaan menggunakan sistem informasi untuk mempertahankan persediaan pada tingkat paling rendah agar konsisten dengan jenis barang yang tersedia.

Pengembangan sistem informasi yang direalisasikan dengan bantuan komputer (*Computerized Information System*) melalui suatu tahapan yang disebut dengan sistem analisis dan desain. Analisis dan desain adalah peningkatan kinerja suatu organisasi dengan tujuan perbaikan prosedur-prosedur dan metode yang lebih baik.^[2]

Pada dasarnya sistem informasi merupakan suatu sistem yang dibuat oleh manusia yang terdiri dari komponen-komponen dalam organisasi untuk mencapai suatu tujuan yaitu menyajikan informasi.

^[1] Budiharto. 2002. Aplikasi Database dengan SQL Server 2000 dan Visual Basic 6, penerbit PT Elex Media Komputindo. Jakarta.

^[2] Kristanto. 2008. Perancangan Sistem Informasi dan Aplikasinya, penerbit Gava Media. Yogyakarta. Hal 38

Toko Candi Agung Sport adalah suatu usaha menengah ke atas yang bergerak dibidang penjualan alat olahraga. Transaksi yang di Toko Candi Agung Sport masih dilakukan secara manual mengakibatkan waktu yang lama bagi pembeli saat ingin membeli suatu barang karena pencatatan penjualan masih dilakukan dengan tulis tangan menggunakan nota, pengecekan barang dilakukan dengan mencari kedalam gudang atau bagasi mengakibatkan lambatnya pelayanan penjualan menjadi tidak efektif dan efisien.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan maka. Rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana membuat sistem informasi penjualan pada Toko Candi Agung Sport, yang efektif dan efisien ?

1.3 Batasan Masalah

Ada beberapa batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Dikhususkan untuk Toko Candi Agung Sport Amuntai.
2. Lokasi penelitian di Toko Candi Agung Sport Amuntai.
3. Mengolah data barang, transaksi retur, data pembeli, data supplier, transaksi penjualan, transaksi pembelian, laporan penjualan, laporan pembelian, laporan retur.
4. Pembayaran hanya bisa dilakukan dengan secara langsung tunai.
5. Yang dapat menggunakan aplikasi hanya admin dan kasir.
6. Bahasa pemrograman yang digunakan *visual basic.net 2010*.
7. *Database system* menggunakan *Microsoft SQL server 2008 R2*.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah membangun sistem informasi penjualan berbasis desktop di Toko Candi Agung Sport Amuntai untuk mempermudah pemilik melakukan proses transaksi baik pembelian maupun penjualan.

1.5 Metode Penelitian

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

1.5.1.1 Metode Pengamatan / Observasi

Metode ini dilakukan dengan melakukan pengamatan secara langsung pada proses-proses yang sedang berjalan.

1.5.1.2 Metode Wawancara langsung

Metode ini dilakukan bertanya secara langsung kepada pemilik pada Toko Candi Agung Sport Amuntai tentang apa yang terjadi pada bidang usaha tersebut dengan spesifik.

1.5.2 Metode Analisis

1.5.2.1 Metode Analisis *PIECES*

Mengidentifikasi masalah, harus dilakukan analisis terhadap kinerja, informasi, ekonomi, keamanan aplikasi, efisiensi, dan pelayanan pelanggan. Panduan ini dikenal dengan analisis *PIECES* (*performance, information, economy, control, efesiency, dan service*). Dari analisis ini biasanya didapatkan beberapa masalah utama. Hal ini penting karena biasanya yang muncul

diperlihatkan bukan masalah utama, tetapi hanya gejala dari masalah utama saja.^[3]

a. Analisis Kinerja

Masalah Kinerja terjadi ketika tugas-tugas bisnis di jalankan tidak mencapai sasaran. Kinerja diukur dengan jumlah produksi dan waktu tanggap.

b. Analisis Informasi

Informasi merupakan komoditas krusial bagi pengguna terakhir.

c. Analisis Ekonomi

Alasan ekonomi barangkali merupakan motivasi paling umum bagi suatu proyek.

d. Analisis Keamanan

Tugas-tugas bisnis perlu dimonitori dan dibetulkan jika ditemukan kinerja yang bawah standar.

e. Analisis Efisiensi

Efisien menyangkut bagaimana menghasilkan output sebanyak-banyaknya dengan input yang sekecil mungkin.

f. Layanan

kriteria penilaian dimana kualitas suatu sistem bisa dikatakan buruk.^[4]

^[3] Fatta, 2007. Analisis & Perancangan Sistem Informasi, Penerbit CV Andi Offset. Yogyakarta. Hal 51

1.5.3 Metode Perancangan

1.5.3.1 Flowchart

Flowchart adalah suatu bagan dengan simbol-simbol tertentu yang menggambarkan urutan proses secara detail dan hubungan antara suatu proses (perintah) dengan proses lainnya dalam suatu diagram.

1.5.3.2 DFD (Data Flow Diagram)

DFD adalah merupakan salah satu komponen dalam serangkaian pembuatan perancangan sebuah sistem komputerisasi. DFD menggambarkan aliran data dari sumber pemberi data (input) ke penerima data (output).

1.5.3.3 ERD (Entity Relationship Diagram)

ERD adalah gambaran mengenai berelasinya antar entitas. Entitas adalah suatu objek dan memiliki nama. Relasi adalah penghubung antara suatu entitas dengan entitas lain di dalam sebuah sistem.

1.5.4 Metode Pengembangan System

1.5.4.1 Kebutuhan Sistem Fungsional

Kebutuhan Fungsional adalah jenis kebutuhan yang berisi proses-proses apa saja yang nantinya dilakukan oleh sistem.

1.5.4.2 Kebutuhan Sistem Non Fungsional

Kebutuhan non fungsional adalah tipe kebutuhan yang berisik property perilaku yang dimiliki oleh sistem.

1.5.5 Metode Testing

Terdapat dua pendekatan dalam melakukan pengujian *software* :

1.5.5.1 Black Box Testing

Pendekatan *black box testing* pendekatan ini melakukan pengujian terhadap fungsi operasional *software*. Pendekatan ini biasanya dilakukan oleh penguji yang tidak ikut serta dalam pengkodean *software*.

1.5.5.2 White Box Testing

white box testing adalah pengujian yang didasarkan pada pengecekan terhadap detail perancangan, menggunakan struktur kontrol 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%.¹⁴¹

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas latar belakang masalah yang mendasari pembahasan materi ini rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metodologi penelitian, sistematika penulisan skripsi.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang tinjauan pustaka dan teori-teori yang menjadi latar dasar dalam pelaksanaan penelitian yaitu gambaran umum sistem

¹⁴¹ Utami. 2015. Rekayasa Perangkat Lunak, penerbit CV Andi Offset. Yogyakarta. Hal 35-38

informasi, konsep pemodelan sistem informasi, konsep arsitektur sistem, konsep basis data, serta software yang digunakan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini membahas tentang gambaran umum tentang analisis sistem, dan perancangan sistem. Analisis sistem dimulai dari identifikasi masalah, analisis kebutuhan, analisis kelayakan dan perancangan sistem meliputi *flowchart*, perancangan basis data dan rancangan user interface.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas tentang hasil implementasi perancangan sistem, pembahasan sistem, uji coba program, dan hasil testing dan implementasinya.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan yang diperoleh dari pembahasan sistem informasi dan saran-saran

DAFTAR PUSTAKA