

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Counter HP Airphone merupakan unit usaha yang bergerak dalam proses penjualan aksesoris handphone dan sparepart. Counter HP Airphone berlokasi di Yogyakarta tepatnya di daerah Gedongkuning Yogyakarta. Counter HP Airphone sudah ada sekitar tahun 2006 dan sampai saat ini sudah memperkerjakan 3 karyawan yang masih aktif.

Dalam proses bisnisnya Counter Hp Airphone masih menjalankan proses penjualan dengan mencatat harga barang pada buku besar sebagai acuan oleh karyawan. Seringkali ketika ada konsumen yang membeli barang cukup banyak membuat karyawan kesulitan dalam mencari harga barang yang di beli dikarenakan keterbatasan karyawan untuk mengingat setiap macam harga item barang.

Counter HP Airphone yang awalnya bernama Baja Cellular sampai sejauh ini melakukan proses bisnisnya secara manual atau dengan kata lain masih dilakukan pembukuan tanpa bantuan unit komputer. Proses pembukuan yang dilakukan karyawan meliputi proses pendataan barang yang ada dan proses penjualan barang kepada konsumen. Konsumen yang melakukan proses pembelian di toko hanya diberi bukti nota penjualan secara manual oleh karyawan.

Permasalahan yang sering terjadi yaitu tidak sesuai jumlah barang yang ada di toko dan pencatatan yang dilakukan oleh karyawan, seperti adanya

penjualan yang tidak tercatat di pembukuan sehingga menyebabkan kerugian pada Counter HP Airphone. Selain masalah tersebut pemilik juga membutuhkan laporan penjualan atau stok aksesoris yang ada untuk kepentingan strategi pengadaan barang untuk kelengkapan barang yang ada di toko.

Berdasarkan permasalahan yang ada dalam Counter HP Airphone, penulis tertarik meneliti tentang permasalahan khususnya dalam menyelesaikan permasalahan yang ada. Untuk itu penulis mencoba untuk mengambil judul "SISTEM INFORMASI PENJUALAN ACCESORIS HP PADA COUNTER HP AIRPHONE DI YOGYAKARTA"

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan permasalahan yang ada pada Counter HP Airphone penulis mencoba merumuskan masalah yaitu Bagaimana membangun sistem informasi penjualan aksesoris HP pada counter Airphone yang mempunyai fungsi hak akses dan pendataan penjualan sehingga membantu proses penjualan dengan keamanan data yang terjamin ?

### **1.3 Batasan Masalah**

Dalam penulisan skripsi ini, diberikan batasan masalah yang jelas agar ruang lingkup yang dibahas lebih terarah pada judul penulisan, yaitu :

1. Pengolahan transaksi yang ada dalam sistem ini meliputi penjualan barang pembelian barang.
2. Proses pembelian dan penjualan barang bersifat *cash* tidak melayani proses penjualan dan pembelian kredit.

3. Sistem keamanan dengan cara memberikan password akses bagi pengguna.
4. Software yang digunakan untuk membangun sistem penjualan dan pembelian mengguna Microsoft Visual Basic 6.0 dengan basis data MySQL.

#### **1.4 Maksud Tujuan Penelitian**

Adapun Tujuan Penelitian ini adalah :

1. Merancang Aplikasi berbasis komputer yang berguna dalam proses penjualan barang yang mampu memberikan solusi dalam meningkatkan transaksi penjualan.
2. Sebagai syarat menempuh pendidikan Strata I (S1) Sistem Informasi Universitas Amikom Yogyakarta.

#### **1.5 Metode Penelitian**

##### **1.5.1 Metode Pengumpulan Data**

1. Metode Observasi (Pengamatan)

Metode ini dilakukan dengan cara melakukan pengamatan secara langsung terhadap objek penelitian yang mencakup seluruh kegiatan dengan cermat.

2. Metode Library (Kepustakaan)

Metode ini dilakukan dengan mengambil beberapa referensi yang berhubungan dengan masalah yang diteliti untuk mendapatkan landasan teori yang memadai.

### 3. Metode Interview (Wawancara)

Metode yang dilakukan dengan cara melakukan wawancara atau hanya jawab langsung dengan cara mengajukan pertanyaan-pertanyaan terhadap pihak-pihak yang terkait dan yang berkepentingan dengan objek penelitian.

#### 1.5.2 Metode Analisis

##### 1. Analisis Kelemahan

Dalam analisis kelemahan, penulis menggunakan analisis PIECES. Untuk mengidentifikasi masalah, dilakukan analisis terhadap kinerja, informasi, keamanan aplikasi, efisiensi dan pelayanan pelanggan

##### 2. Analisis kebutuhan

Digunakan untuk mengetahui spesifikasi perangkat keras dan perangkat lunak yang dibutuhkan untuk menjalankan sistem yang baru.

##### 3. Analisis Kelayakan

Mengidentifikasi sistem yang akan dibuat apakah pembangunan sistem tersebut layak untuk dilakukan.

#### 1.5.3 Metode Pemodelan Data

Perancangan yang dilakukan setelah mendapat kebutuhan dalam bentuk konsep yang diubah menjadi spesifikasi yang real. Dalam tahapan ini melakukan perancangan terhadap proses, database maupun interface. Rancangan yang digunakan meliputi Flowchart, DFD dan ERD.

#### 1.5.4 Metode Pengembangan

Pada tahapan pengembangan ini menggunakan konsep SDLC ( *software development life cycle* ) yang mendasari berbagai jenis metodologi pengembangan perangkat lunak. Metodologi-metodologi ini membentuk suatu kerangka kerja untuk perencanaan dan pengendalian pembuatan sistem informasi, yaitu proses pengembangan perangkat lunak. Berikut merupakan tahapan penyelesaian pengembangan perangkat lunak yang meliputi :

1. Analisis dan Definisi persyaratan

Proses pengumpulan informasi kebutuhan sistem dan kebutuhan yang harus dipenuhi oleh program yang akan dibangun melalui konsultasi dengan pengguna sistem. Proses ini mendefinisikan fungsi-fungsi dan spesifikasi sistem yang akan dibuat.

2. Perancangan Sistem dan Perangkat Lunak

Proses perancangan sistem membagi persyaratan dalam perangkat lunak atau perangkat keras. Kegiatan ini menentukan arsitektur sistem secara keseluruhan. Proses perancangan arsitektural melibatkan identifikasi komponen-komponen utama sistem dan komunikasi antar komponen-komponen tersebut.

3. Implementasi dan Pengujian Unit

Pada tahap ini, perancangan perangkat lunak direalisasikan sebagai serangkaian program atau unit program. Pengujian unit melibatkan verifikasi bahwa setiap unit telah memenuhi spesifikasinya.

#### 4. Integrasi dan Pengujian Sistem

Unit program diintegrasikan dan diuji sebagai sistem yang lengkap untuk menjamin bahwa persyaratan sistem telah dipenuhi.

#### 5. Operasi dan Pemeliharaan

Tahap ini merupakan fase siklus hidup yang paling lama. Sistem diinstal/diterapkan dan dipakai. Pemeliharaan mencakup koreksi dari berbagai kesalahan/error yang tidak ditemukan pada tahap-tahap sebelumnya. Perubahan dapat terjadi karena adaptasi dengan situasi sebenarnya.

### 1.5.5 Metode Testing

#### 1. *Blackbox*

Metode pengujian perangkat lunak yang tes fungsionalitasnya dari aplikasi yang bertentangan dengan struktur internal atau kerja.

#### 2. *Whitebox*

Cara pengujian dengan melihat ke dalam modul untuk meneliti kode-kode program yang ada, dan menganalisis apakah ada kesalahan atau tidak.

## 1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika di dalam penulisan skripsi ini dapat dipaparkan sebagai berikut :

### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini akan diuraikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, Metode penelitian dan sistematika penulisan.

### **BAB II LANDASAN TEORI DAN TINJAUAN UMUM**

Pada bab ini akan diuraikan landasan teori-teori yang mendasari pembahasan secara detail terkait dan menguraikan tentang gambaran obyek penelitian.

### **BAB III ANALISI DAN PERANCANGAN SISTEM**

Pada bab ini akan membahas tentang analisis perancangan, rancangan database serta studi kelayakan.

### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN SISTEM**

Pada bab ini membahas tentang implementasi sistem yang dilakukan serta pembahasan dari manual program.

### **BAB V PENUTUP**

Pada bab ini membahas kesimpulan dan saran relevan dengan penelitian