

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Banyak perusahaan-perusahaan berskala besar maupun kecil diberbagai bidang yang sudah menggunakan sistem komputer. Teknologi yang serba terkomputerisasi membuat segala pekerjaan yang semula memakai waktu yang cukup lama sekarang menjadi lebih cepat. Pesatnya perkembangan informasi yang berkualitas maka dibutuhkan pula sistem yang dapat memproses data-data menjadi informasi yang berkualitas dan tepat guna.

Angkruk Mart adalah salah satu perusahaan yang bergerak dalam bidang penjualan yang terletak di Desa Setrojenar, Kecamatan Buluspesantren Kabupaten Kebumen. Pada Perusahaan Angkruk Mart proses penjualannya masih menggunakan sistem manual dimana laporan-laporan yang dihasilkan disimpan dalam bentuk dokumen yang dijadikan sebagai arsip, sementara data-data yang dimiliki oleh Angkruk Mart sangatlah penting bagi perusahaan tersebut. Untuk mengatasi atau mengantisipasi terjadinya kerusakan maupun kehilangan data, maka perlu dibuat suatu program atau sistem yang dapat menjaga keamanan data serta dapat menghasilkan suatu laporan yang diinginkan oleh perusahaan, sehingga apabila data-data perusahaan digunakan sewaktu-waktu maka sangatlah mudah untuk mendapatkannya dan tidak memakai waktu yang lama serta akan lebih menghemat biaya. Selain masalah tersebut dengan menggunakan sistem yang masih bersifat manual, proses transaksi menjadi lama, antrian di kasir-pun

menjadi panjang, dan juga sering terjadi kesalahan dalam mencatat transaksi karena pegawai yang melayani terkadang lupa akan transaksi tersebut.

Melihat kenyataan yang dialami oleh Angkruk Mart peneliti memberikan solusi tepat yaitu dengan membuat sistem informasi untuk pengolahan data penjualan yang dapat meningkatkan kinerja dan pelayanan petugas terhadap konsumen yang berkunjung. Sistem informasi penjualan tersebut akan dibuat dengan menggunakan aplikasi atau bahasa pemrograman Microsoft Visual Basic 6.0 sebagai interface dan SQL Server 2000 sebagai databasenya. Selain itu Penulis juga akan mencoba untuk menyusun Tugas Akhir dengan judul " SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA ANGKRUK MART KEBUMEN BERBASIS DESKTOP ".


1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas maka, masalah pokok yang akan dideskripsikan yaitu : Bagaimana membuat Sistem Informasi Penjualan pada Angkruk Mart Kebumen Berbasis Desktop dengan menggunakan aplikasi Visual Basic 6.0 dan SQL Server 2000?

1.3 Batasan Masalah

Agar dalam pembuatan Sistem Informasi ini dapat mencapai sasaran dan tujuan yang diharapkan maka penulis membatasi mengenai Sistem Informasi Penjualan pada Angkruk Mart Desa Setrojenar Kecamatan Buluspesantren Kebumen, yaitu :

1. Data yang diolah dalam aplikasi ini adalah :

- 
- a. Data barang .
 - b. Data pembelian barang.
 - c. Data Penjualan barang.
 - d. Data Detail Penjualan.
 - e. Data Detail Pembelian.
 - f. Data Supplier.
 - g. Data Karyawan.
2. Proses yang terdapat pada sistem ini berupa :
 - a. Pembelian barang .
 - b. Penjualan barang .
 - c. Pembuatan laporan
 - d. Pencarian item barang.
 3. Keluaran dari aplikasi ini berupa dokumen tercetak meliputi:
 - a. Laporan pembelian barang .
 - b. Laporan penjualan barang .
 - c. Laporan data barang .
 - d. Laporan data karyawan.
 - e. Laporan data Supplier.
 4. Sistem dirancang dengan menggunakan perangkat lunak Visual Basic 6.0 dan database SQL Server 2000.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian yaitu untuk Membuat Sistem Informasi Penjualan Pada Angkruk Mart Kebumen Berbasis Desktop.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian adalah sebagai berikut:

1. Bagi Penulis :
 - a. Setelah melaksanakan kegiatan penelitian diharapkan penulis memiliki pengetahuan serta pengalaman yang lebih luas terlebih yang berhubungan dengan sistem informasi dan pemrograman.
 - b. Penulis dapat menyelesaikan Tugas Skripsi.
2. Bagi Angkruk Mart:
 - a. Dapat mengembangkan Angkruk Mart dalam meningkatkan mutu pelayanan.
 - b. Dengan memanfaatkan komputer sebagai salah satu metode pengolahan data, maka semua proses pengolahan data yang terjadi di Angkruk Mart dapat berlangsung dengan lancar.
3. Bagi Pembeli:

Pembeli dapat melakukan pembayaran tanpa mengantri dengan lama.

1.6 Metode Penelitian

Metode yang digunakan untuk memperoleh data dan informasi dalam pembuatan karya ini adalah sebagai berikut :

1.6.1 Pengumpulan Data

1.6.1.1 Metode Wawancara

Peneliti melakukan wawancara dengan mengajukan pertanyaan langsung kepada pemilik Angkruk Mart Kebumen yang berdasarkan pada tujuan penelitian yaitu mencari data tentang Angkruk Mart untuk memperoleh data yang kongkrit dan lengkap sebagai bahan analisa penelitian.

1.6.1.2 Metode Observasi

Mengadakan penelitian secara langsung di lokasi, tempat dimana penyusunan mengambil data, khususnya terhadap kegiatan sistem penjualan, data barang, data pembeli, data penjualan dan data karyawan yang bekerja pada Angkruk Mart.

1.6.1.3 Metode Kearsipan

Metode ini dilakukan dengan mengumpulkan data dari *Angkruk Mart*, yang mendukung dalam penulisan skripsi ini.

1.6.1.4 Metode Perpustakaan (Library)

Yaitu cara dilakukan dengan membaca buku-buku, majalah-majalah dan lain-lainnya untuk mendapatkan dasar-dasar teoritis tentang masalah pembuatan Sistem Informasi Penjualan.

1.6.2 Metode Analisis

1.6.2.1 Metode Analisis PIECES

Metode analisis yang dipakai yaitu menggunakan analisis PIECES. Di dalam analisis PIECES akan membahas tentang *Performance* (kinerja), *Information* (analisis Informasi), *Economy* (analisis ekonomi), *Security* (analisis keamanan), *Efficiency* (analisis Efisiensi), dan *Service* (analisis layanan).

1.6.2.2 Analisis Kebutuhan Fungsional

Analisis kebutuhan fungsional yaitu fitur yang ada di aplikasi yang akan dibangun didalam software.

1.6.2.3 Analisis Kebutuhan Non-Fungsional

1. Perangkat Lunak

Perangkat lunak yang dibutuhkan untuk pembuatan sistem dan pemrosesan data dari suatu sistem.

2. Perangkat Keras

Perangkat keras yang dibutuhkan sebagai sarana penunjang berupa seperangkat personal komputer.

3. *Brainware* (User atau Pengguna)

Sebagai Pelaksana personal dari suatu sistem.

1.6.3 Metode Perancangan

1.6.3.1 Flowchart

Flowchart adalah suatu bagan dengan symbol-simbol tertentu yang menggambarkan urutan proses secara rinci dan hubungan antar suatu proses atau perintah dengan proses lainnya dalam suatu program.

1.6.3.2 DFD (*Data Flow Diagram*)

DFD adalah suatu diagram yang merupakan notasi-notasi untuk menggambarkan arus dari data sistem. DFD merupakan alat bantu dalam menggambarkan atau menjelaskan sistem yang sedang berjalan.

1.6.3.3 ERD (*Entity Relationship Diagram*)

ERD adalah gambar atau diagram yang menunjukkan informasi dibuat, disimpan dan digunakan dalam sistem.

1.6.4 Metode Testing

Ada dua jenis pengujian sistem yang dapat dilakukan, yaitu :

1. Black Box Testing

Pada Black Box Testing, cara pengujian hanya dilakukan dengan menjalankan atau mengeksekusi unit atau modul, kemudian diamati White Box Testing.

2. White Box Testing

White Box Testing adalah cara pengujian dengan melihat kedalam modul untuk meneliti kode-kode program yang ada, dan menganalisis

apakah ada kesalahan atau tidak. Jika modul yang menghasilkan *output* yang sesuai dengan proses bisnis yang dilakukan, maka baris- baris program, variable dan parameter yang terlibat pada unit tersebut akan dicek satu persatu dan diperbaiki, kemudian di-*compile* ulang.

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang latar belakang masalah yang mendasari pembahasan materi ini, merumuskan masalah, batasan masalan, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, sistematika penulisan skripsi.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang tinjauan pustaka dan teori-teori yang menjadi dasar dalam pelaksanaan penelitian yaitu gambaran umum sistem informasi, konsep permodelan sistem, konsep arsitektur sistem, konsep analisis sistem, konsep basis data, serta *software* yang digunakan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

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

LAMPIRAN

