

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam era globalisasi pada saat ini, teknologi telah menyentuh berbagai macam bidang. Diantaranya adalah bidang perkantoran, bidang pemasaran dan banyak bidang lain salah satunya adalah bidang niaga atau penjualan. Tempat berdagang juga membutuhkan sebuah sistem informasi untuk membantu pekerjaan dari orang-orang yang berada dalam lingkungan tersebut. Misalnya untuk membantu proses transaksi barang, mengumpulkan data barang secara komputerisasi supaya datanya bisa tersusun dengan rapi dan aman, dan mempercepat proses pembuatan laporan keuangan. Dilihat dari kegunaannya, sistem informasi bisa membuat pekerjaan tersebut menjadi efektif dan efisien.

Komputer merupakan alat pengolah data dengan kemampuan yang lebih baik dibandingkan dengan manusia dalam beberapa aspek. Diantaranya dalam hal kecepatan, keakuratan dan efisiensi. Komputer banyak digunakan sebuah instansi ataupun perusahaan dalam pengembangan kebutuhan kantor sebagai alat pengolah data. Maka dari itu, sistem komputerisasi dapat digunakan untuk membantu dalam memberikan pelayanan yang cepat dan tepat. Untuk menghadapi persaingan pasar dalam pemenuhan akan informasi yang tepat dan akurat, maka diperlukan komputer sebagai media yang dapat memenuhi kebutuhan tersebut.

Warung Sate Sami Moro Gamping merupakan suatu usaha yang bergerak dalam bidang penjualan makanan dan minuman, haruslah pandai mengatur strategi penjualan untuk meningkatkan hasil penjualan. Dimana Warung Sate Sami Moro Gamping ini berfungsi sebagai penyedia makanan dan minuman, harusnya mampu memberikan pelayanan yang terbaik kepada setiap pelanggan.

Pelayanan yang sekarang berjalan masih dilakukan dengan cara manual, hal tersebut dapat dilihat dari proses transaksi penjualan dan dalam laporan. Dimana dengan proses yang manual sering terjadi kesalahan pencatatan, arsip yang sulit dicari dan lain sebagainya.

Sesuai dengan permasalahan diatas maka penulis sebagai mahasiswa yang sedang menempuh mata kuliah skripsi pada Sekolah Tinggi Manajemen Informasi dan Komputer AMIKOM Yogyakarta, akan melakukan penelitian untuk menyusun skripsi dengan judul "Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan pada Warung Sate Sami Moro Gamping menggunakan Visual Basic dan SQL Server".

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka penulis menyimpulkan rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : "Bagaimana merancang sistem informasi yang dapat membantu mengelola semua data pembayaran sehingga memberikan kemudahan bagi pengguna dalam melakukan olah data transaksi, pendataan maupun pembuatan laporan secara cepat dan tepat?"

### 1.3 Batasan Masalah

Agar pembahasan tidak menyimpang dari pokok permasalahan, maka penulis menentukan batasan-batasan masalah sebagai berikut:

1. Sistem dibuat untuk kasir di Warung Sate Sami Moro Gamping.
2. Dalam aplikasi kasir ini data yang diolah meliputi: data pengguna, kategori, menu dan transaksi.
3. Laporan penjualan yang dihasilkan berupa laporan harian.
4. Sistem dibangun dengan bahasa pemrograman Visual Basic 6.0 dan SQL Server 2005.
5. Hak akses pada aplikasi kasir ini dibatasi untuk pemilik dan karyawan (kasir).

### 1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Menganalisis dan merancang sistem kasir yang dapat digunakan pada Warung Sate Sami Moro Gamping.
2. Meningkatkan efisiensi kerja di Warung Sate Sami Moro Gamping yang sebelumnya menggunakan sistem manual menjadi sistem informasi yang terkomputerisasi.
3. Sebagai syarat utama untuk menyelesaikan study kelulusan Strata-1 pada jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.

## 1.5 Manfaat Penelitian

### 1. Bagi Perusahaan

Penulis berharap agar penelitian yang telah dibuat sesuai rencana dapat membantu aktifitas usaha di Warung Sate Sami Moro Gamping, sehingga dapat meningkatkan mutu pelayanan dan kepuasan pelanggan, meningkatkan efisien dan efektifitas pengolahan data pada Warung Sate Sami Moro Gamping.

### 2. Bagi Akademik

1. Agar mahasiswa dapat menerapkan ilmu yang diterima selama kuliah dengan membuat suatu sistem informasi berbasis komputer.
2. Melatih mahasiswa agar dapat menangani sebuah proyek sistem informasi pada sebuah perusahaan, lembaga-lembaga, ataupun instansi terkait.
3. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan perbandingan dan kerangka acuan dalam memahami persoalan yang sama.

### 3. Bagi Penulis

1. Dengan adanya penelitian ini penulis dapat merancang sebuah sistem yang bermanfaat bagi pihak lain.
2. Dapat menerapkan ilmu pengetahuan dan teoritis yang telah diperoleh selama kuliah di STMIK AMIKOM Yogyakarta ke dalam aplikasi nyata secara praktik untuk mendukung aktualisasi dalam penerapan ilmu di dunia kerja.

## 1.6 Metode Penelitian

Adapun metode penelitian yang digunakan adalah:

### 1. Pengumpulan Data

#### a. Observasi

Merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan melalui pengamatan langsung dan mencatat masalah dalam hal pelaksanaan sistem. Melalui metode ini penulis mengamati cara kerja dari para karyawan dalam pengolahan data.

#### b. Interview

Metode tanya jawab terhadap pihak yang terkait dalam bidang tertentu guna mendapatkan data-data yang dibutuhkan. Dalam hal ini penulis mewawancarai langsung pemilik dari Warung Sate Sami Moro Gamping.

#### c. Dokumentasi (Kearsipan)

Merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan mempelajari, memahami data atau informasi yang bersumber dari catatan atau dokumen-dokumen yang tersedia. Melalui metode ini penulis mencari data dari beberapa gambar atau dokumen-dokumen yang dapat dipergunakan untuk melengkapi data-data lain yang telah diperoleh.

#### d. Studi Kepustakaan

Merupakan metode pengumpulan data yang mempelajari literatur-literatur yang terkait baik dari perpustakaan maupun internet atau sumber-sumber lainnya.

## 2. Metode Analisis Data

Data yang dikumpulkan akan diolah terlebih dahulu agar dapat disajikan secara lebih jelas. Penyajian data ini dilakukan dalam bentuk deskriptif untuk lebih memperjelas masalah yang dihadapi dan mempermudah dalam melakukan suatu analisa.

## 3. Desain Sistem

Pada tahap desain, dilakukan penyusunan perancangan sistem informasi strategis dengan melakukan rekayasa informasi yang dimodelkan dalam beberapa diagram diantaranya:

- a. Diagram Konteks dan *Data Flow Diagram* (DFD)
- b. *Entity Relationship Diagram* (ERD)
- c. Desain database
- d. Desain input dan output

Hasil analisis dan desain sistem informasi yang dilakukan akan memberikan informasi yang bersifat strategis dan dapat digunakan untuk pedoman membuat aplikasi sesuai kebutuhan penggunaannya.

## 4. Implementasi Sistem

Meliputi perancangan arsitektur aplikasi dan pembuatan aplikasi dan ujicoba program.

## 5. Uji coba Sistem

Uji coba dilakukan untuk memastikan bahwa aplikasi ini sudah dapat berjalan dengan baik sesuai apa yang diharapkan.

### 1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika pembahasan yang akan diuraikan dalam skripsi ini terbagi dalam beberapa bab yang akan dibahas sebagai berikut :

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini merupakan pengantar dari pokok permasalahan yang dibahas dalam skripsi ini, meliputi : latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan.

#### **BAB II LANDASAN TEORI**

Pada bab ini akan diuraikan teori-teori, pendapat, prinsip dan sumber-sumber lain yang dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah dan dapat dipergunakan sebagai pembanding atau acuan di dalam pembahasan masalah.

#### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Pada bab ini akan diuraikan tentang tinjauan umum instansi, analisis sistem informasi yang digunakan yang meliputi analisis PIECES (*Performance, Information, Economy, Control, Efficient, Services*), analisis kelayakan yang meliputi kelayakan teknologi, hukum, ekonomi, analisis biaya dan manfaat, dan analisis

kebutuhan sistem. Serta rancangan sistem secara umum mulai dari rancangan database, relasi antar tabel dan rancangan antar muka yang digunakan sebagai media komunikasi antara aplikasi dengan user.

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

Pada bab ini akan diuraikan tentang penjelasan sistem yang dibuat yang berisi rencana implementasi dan pembahasan program aplikasi yang dibuat.

#### **BAB V PENUTUP**

Pada bab ini akan diuraikan kesimpulan dari penelitian dan saran-saran untuk sistem yang baru yang ditujukan bagi pengguna maupun penulis sehingga dapat berguna di masa yang akan datang.

