

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pada saat ini, perkembangan dan tuntutan teknologi informasi yang sangat pesat, khususnya dalam dunia bisnis, telah menciptakan peluang untuk terus berkembang bagi perusahaan. Ini juga menyebabkan kemajuan antara perangkat lunak dan perangkat keras. Teknologi informasi secara langsung maupun tidak langsung telah menjadi bagian penting dari semua bidang kehidupan. Salah satunya dalam perjalanan kegiatan usaha yang dilakukan oleh perusahaan. Aktivitas bisnis saat ini harus dapat mengolah data dengan tepat sekaligus menghemat waktu dalam proses transaksi. Penggunaan sistem informasi berbasis komputer di lingkungan perusahaan diharapkan mampu mengelola data perusahaan dengan baik untuk mengurangi tingkat kesalahan yang terjadi, seperti pencatatan data, penyimpanan data, pengambilan data, dan pembuatan laporan.

[1]

Sistem informasi adalah suatu sistem yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian yang mendukung fungsi operasi yang bersifat manajerial dengan kegiatan strategi untuk pengambilan keputusan. [2]

Desktop merupakan suatu aplikasi yang beroperasi secara offline yang digunakan oleh operation system (OS). Kegiatan transaksi dilakukan oleh karyawan dan pembeli secara langsung di toko, sehingga penggunaan aplikasi desktop lebih cocok di terapkan.

Geand Guitar Store merupakan toko yang menjual gitar, efek gitar, aksesoris gitar dan beberapa alat musik lainnya. Dalam transaksi penjualan, bukti penjualan masih ditulis secara manual menggunakan kertas nota, dan terdapat kemungkinan kesalahan perhitungan sehingga menyebabkan kerugian toko. Pengelolaan persediaan barang dan pembuatan laporan penjualan masih manual menggunakan Microsoft Excel, sehingga kurang efektif dan efisien karena membutuhkan waktu untuk mengerjakan pekerjaan satu persatu.

Oleh karena itu, dalam mengatasi masalah tersebut maka perlu dirancang suatu sistem informasi yang dapat mengelola sistem penjualan dan pengolahan data barang dengan baik. Melalui penggunaan sistem komputer diharapkan mampu secara efektif dan efisien dalam melakukan pekerjaan seperti transaksi, pengolahan data barang, dan penyajian laporan penjualan. Melalui analisis kebutuhan, maka penulis merancang dan membuat sistem informasi penjualan di Geand Guitar Store.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka didapatkan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang dan membuat Sistem Informasi Penjualan untuk Toko Alat-Musik yang dapat melakukan transaksi penjualan dan pengelolaan data barang?
2. Bagaimana mengolah laporan penjualan di Geand Guitar Store secara tepat?

### 1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam pembuatan Sistem Informasi Penjualan ini yaitu:

- a) Proses transaksi penjualan, pembelian, dan retur.
- b) Pengelolaan data barang dan admin oleh karyawan
- c) Penyajian laporan.
- d) Sistem yang dibuat berbasis desktop.
- e) Sistem dirancang menggunakan bahasa pemrograman VB.net.
- f) Database menggunakan MySQL.

### 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Menghasilkan sistem informasi penjualan, pengelolaan data, dan laporan pada Geand Guitar Store berbasis desktop.
2. Memberikan pengetahuan tentang kebutuhan aplikasi penjualan berbasis desktop untuk kemajuan dalam penjualan.

### 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan bisa didapatkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mempermudah karyawan dalam mencatat pembayaran, mengelola data, dan pembuatan laporan.
2. Meminimalisasi kesalahan/human error dalam penulisan dan perhitungan.

## 1.6 Metode Penelitian

Peneliti menjabarkan cara-cara memperoleh data-data yang digunakan untuk kebutuhan penelitian.

### 1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Pada tahap ini digunakan berbagai metode untuk mengumpulkan data tentang bahan dan kebutuhan penelitian, antara lain:

#### 1.6.1.1 Metode Wawancara

Metode ini didasarkan pada proses tanya jawab dengan pemilik Geand Gitar Store untuk menentukan kebutuhan penelitian.

#### 1.6.1.2 Studi Pustaka

Metode ini dilakukan dengan mempelajari jurnal, modul, buku, dan catatan kuliah yang berkaitan dengan data kebutuhan penelitian.

### 1.6.2 Metode Analisis

Metode analisis yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah analisis kebutuhan sistem dan analisis komparatif kuantitatif. Kebutuhan sistem dibagi menjadi dua kategori yaitu kebutuhan fungsional (*functional requirement*) dan kebutuhan nonfungsional (*nonfunctional requirement*). Analisis komparatif kuantitatif yaitu teknik analisis statistik yang bertujuan untuk membandingkan antara kondisi dua buah kelompok atau lebih dengan data yang bisa diukur.

### 1.6.3 Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan yang digunakan oleh peneliti adalah metode *waterfall*. *Waterfall* adalah sebuah model pengembangan perangkat lunak yang

dilakukan secara sekuensial, dimana satu tahap dilakukan setelah tahap sebelumnya selesai dilaksanakan. Adapun model ini dimulai dari tahap:

- a. *Requirements*, pada tahap ini penulis melakukan wawancara untuk mengetahui kebutuhan-kebutuhan aplikasi.
- b. Analisis, pada tahap ini peneliti melakukan identifikasi masalah yang ada pada Geand Guitar Store.
- c. Desain, tahap ini adalah proses merancang sistem informasi, dibutuhkan beberapa metode untuk menganalisis data-data sistem seperti ERD, Flowchart, DFD, Use Case Diagram dan membuat Database sql sebagai penyimpan data.
- d. Kode, pada tahap ini dilakukan proses mengubah desain menjadi bentuk yang dapat dipahami oleh komputer yaitu sistem informasi penjualan sepeda motor dengan menggunakan bahasa pemrograman VB.net.
- e. *Testing*, pada tahap ini dilakukan pengujian aplikasi apakah sudah berjalan sesuai dengan tujuan awal pembuatan sistem informasi.
- f. Implementasi, pada tahap ini dilakukan penerapan sistem informasi penjualan pada Geand Guitar Store , apakah sudah sesuai dengan kebutuhan .

#### 1.6.4 Metode Pengujian

Pada tahap ini merupakan pengujian terhadap sistem informasi penjualan yang telah dibangun. Pengujian dilakukan menggunakan Black Box testing. Black Box Testing yaitu pengujian yang dilakukan hanya mengamati hasil eksekusi melalui data uji dan memeriksa fungsional dari perangkat lunak, dievaluasi hanya dari tampilan luarnya(interface).

## 1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan adalah uraian bagian-bagian yang dikerjakan pada penelitian, yang membantu memudahkan dalam menjelaskan dan memahami isi dan laporan dari keseluruhan tulisan. Sistem penulisan yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

### BAB I PENDAHULUAN

Pada bagian bab ini membahas tentang hal-hal mendasari penelitian ini, yang terdiri dari terdiri latar belakang, rumusan dan batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

### BAB II LANDASAN TEORI

Pada bagian bab ini berisi teori-teori yang mendasari serta berkaitan dengan penelitian yang membahas tentang sistem aplikasi serta *black box testing*, berupa kajian pustaka, kutipan.

### BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab analisis dan perancangan berisikan tentang analisa serta perancangan dalam pembuatan sistem informasi penjualan pada Geand' Guitar Store. Analisa disini berupa pengamatan akan kebutuhan sistem yang akan dibangun seperti data-data objek. Perancangan berupa gambaran umum aplikasi seperti perancangan antarmuka dan proses aplikasi.

### BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Implementasi merupakan tahapan menerapkan apa yang sudah direncanakan mulai dari implementasi rancangan antarmuka, basis data, aplikasi sistem informasi penjualan. Maka pada bab ini menjelaskan

tentang implementasi terhadap rancangan yang sudah dibuat, serta melakukan pembahasan terhadap implementasi aplikasi sistem informasi penjualan Geand Guitar Store dan pengujian terhadap sistem informasi tersebut.

## BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisikan kesimpulan-kesimpulan dari hasil pengujian dan laporan terhadap sistem informasi penjualan Geand Guitar Store, serta kekurangan dan saran.

