

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Bengkel Souvenir Cutting Art 2 adalah perusahaan yang memproduksi souvenir yang didirikan pada tahun 2014 oleh Mukhlis Abrori. Pada awalnya perusahaan ini hanya usaha rumahan yang memproduksi satu jenis kerajinan, tetapi pada 9 Maret 2016 perusahaan ini berkembang dan memproduksi banyak jenis kerajinan souvenir seperti maket, jam dinding, plakat, mug, gelang kulit, name tag, pin dan masih banyak jenis souvenir yang lainnya. Selain memberikan pilihan design yang menarik, perusahaan juga memberi kebebasan customer untuk memesan sesuai dengan desainnya sendiri. Perusahaan tidak hanya melayani pemesanan barang tetapi juga menjual barang jadi, sehingga customer dapat langsung membelinya.

Bengkel Souvenir Cutting Art 2 merupakan salah satu toko souvenir yang masih menggunakan cara manual untuk pengolahan data pemesanan dan transaksi penjualan, selain itu data yang tercatat tidak dapat ter-rekapitulasi dengan baik sehingga hal ini menghambat kegiatan di Bengkel Souvenir Cutting Art 2 baik dalam hal kinerja, pencarian data maupun dalam pencatatan laporan.

Komputer merupakan alat bantu untuk membuat sebuah sistem informasi yang nantinya akan mempercepat kinerja karyawan dalam pengolahan data

transaksi pemesana dan penjualan serta pembuatan laporan keuangan pada Bengkel Souvenir Cutting Art 2 secara efektif dan efisien.

Berdasarkan latar belakang diatas penulis bermaksud melakukan penelitian di Bengkel Souvenir Cutting Art 2 dengan mengambil judul **“SISTEM INFORMASI PADA BENGGEL SOUVENIR CUTTING ART 2 PIYUNGAN”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan maka dapat dirumuskan permasalahan yang ada pada Bengkel Souvenir Cutting Art 2 yaitu:

1. Bagaimana melakukan proses pengolahan data pemesanan, transaksi penjualan, dan laporan-laporan keuangan secara komputerisasi?
2. Bagaimana mengatasi kesalahan pada proses pembuatan laporan keuangan jika data yang diperlukan hilang?
3. Bagaimana membuat aplikasi penjualan dan pemesanan pada Bengkel Souvenir Cutting Art 2?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka terdapat beberapa batasan informasi sesuai dengan permasalahan yang ada. Batasan-batasan tersebut adalah:

1. Aplikasi ini akan dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman Visual Basic 6.0 dan Microsoft SQL Server 2014 sebagai database sistem.

2. Aplikasi ini hanya membahas proses pendataan transaksi pemesanan dan transaksi penjualan pada Bengkel Souvenir Cutting Art 2.
3. Aplikasi dapat diakses pada satu komputer dengan satu database (*Stand Alone*).

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penulis dalam melakukan penelitian serta menyusun Tugas Akhir ini adalah:

1. Membuat program aplikasi sistem pemesanan dan penjualan yang dapat mempermudah dalam hal pengolahan data pemesanan dan transaksi penjualan pada Bengkel Souvenir Cutting Art 2.
2. Menerapkan penggunaan pemanfaatan teknologi komputer dengan menggunakan aplikasi pemesanan dan penjualan pada Bengkel Souvenir Cutting Art 2.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan beberapa manfaat yaitu sebagai berikut:

1. Mengurangi resiko kesalahan dalam proses pengolahan data pemesanan dan penjualan souvenir di Bengkel Souvenir Cutting Art 2.
2. Informasi data pemesanan dan penjualan souvenir akan lebih tertata.
3. Mempermudah pembuatan laporan data pemesanan dan penjualan.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan untuk memperoleh data yang akan digunakan dalam penulisan Tugas Akhir ini adalah:

1. Metode Observasi

Merupakan metode yang dilakukan oleh penulis secara langsung mendatangi dan melakukan pengamatan pada proses pelayanan yang dilakukan oleh Bengkel Souvenir Cutting Art 2 terhadap pemesanan dan penjualan souvenir.

2. Metode Wawancara

Merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan wawancara langsung kepada Pemilik sekaligus Manager pada Bengkel Souvenir Cutting Art 2 mengenai hal-hal yang berkaitan dengan objek yang sedang dijadikan bahan penelitian yaitu transaksi pemesanan dan penjualan.

3. Metode Studi Kepustakaan

Metode pengumpulan data hasil dokumentasi seperti nota transaksi serta data barang yang dijual dan barang yang dapat dipesan. Penggunaan buku-buku tentang pengantar sistem informasi, analisis dan desain sistem informasi, strategi perancangan dan pengelolaan basis data, pemrograman database dengan Visual Basic dan Microsoft SQL dengan tujuan dapat digunakan sebagai landasan teori.

1.6.2 Metode Perancangan

Tahapan ini merupakan penentuan arah rancangan sistem aplikasi yang akan dibuat. Dalam penelitian ini penulis menggunakan *flowchart* sebagai gambaran alur proses pada sistem, DFD untuk menggambarkan aliran data, dan ERD untuk mengetahui entitas pada data yang akan digunakan untuk membentuk basis data.

1.6.3 Metode Implementasi

Tahapan ini merupakan pembuatan aplikasi sesuai dengan perancangan yang telah dibuat. Implementasi dilakukan dengan menggunakan bahasa pemrograman Visual Basic 6.0 dan SQL server 2014 sebagai database sistem.

1.6.4 Metode Pengujian

Tahapan ini program aplikasi yang sudah selesai dibuat akan diintegrasikan dan kembali diuji sebagai sistem yang lengkap untuk menjamin seluruh persyaratan sistem yang telah terpenuhi. Aplikasi yang telah dilakukan proses uji coba dan berhasil, maka aplikasi ini akan diimplementasikan dan diterapkan.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistem penulisan Tugas Akhir ini secara garis besar dibagi menjadi 5 bab yaitu sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisikan tentang konsep dasar perancangan sistem, konsep dasar informasi, konsep dasar sistem informasi, definisi sistem informasi penjualan, konsep dasar pemodelan sistem (*flowchart* sistem dan DFD), konsep dasar basis data (definisi basis data, sistem basis data, ERD, dan struktur bahasa basis data), dan definisi software yang digunakan.

BAB III TINJAUAN UMUM

Bab ini akan menjelaskan gambaran umum Bengkel Souvenir Cutting Art 2 Piyungan, yang meliputi sejarah, produk yang dijual, visi dan misi, struktur organisasi, deskripsi jabatan, hasil pengumpulan data dan analisis kebutuhan sistem.

BAB IV PEMBAHASAN

Bab ini akan menguraikan tentang perancangan sistem dengan *Flowchart* dan DFD, perancangan database dengan ERD, perancangan antarmuka, implementasi sistem dengan Visual Basic 6.0, implementasi database dengan SQL Server 2014, dan pengujian sistem dengan *Black Box Testing*.

BAB V PENUTUP

Berisi kesimpulan dan saran-saran yang didapatkan dari penelitian yang telah dilakukan.