

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada zaman yang sudah modern saat ini, sistem informasi sangat dibutuhkan dalam melakukan proses pengerjaan, untuk menunjang kinerja dari sebuah perusahaan ataupun bisnis-bisnis lain. Sistem informasi dapat menjadikan sebuah pekerjaan menjadi lebih terstruktur dan mengurangi kesalahan-kesalahan yang berdampak buruk pada sistem kinerja sebuah perusahaan.

Bisnis *sales* mainan di Yogyakarta maupun Jawa Tengah khususnya sangat banyak dijumpai. Tetapi ada yang belum memiliki sistem yang terkomputerisasi. zeva accessories & toys merupakan bisnis usaha perorangan yang bergerak dibidang retail. Yang beralamat di Dusun Srigentan, Wringin Putih, Borobudur, Magelang. Sistem kerja zeva accessories & toys dengan salesman, dengan penjualan mainan anak dengan cara titip barang. Setiap harinya terdapat jadwal penarikan barang dan diganti yang baru jika barang telah habis terjual.

Pada bagian penelitian dan pengabdian masyarakat di zeva accessories & toys terdapat sistem informasi yang masih manual yaitu pengolahan data pembukuan area yang masih menggunakan buku, yang mengakibatkan kinerja pemilik usaha dalam mengolah data pembukuan menjadi lamban dan kurang efektif, karena ketidak efektifan tersebut sering kali terjadi kesalahan dalam penjadwalan tarik area dan hilangnya nota area.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka dibuatlah “Perancangan Aplikasi pembukuan penjualan area di zeva accessories & toys berbasis dekstop”. Dengan adanya sistem pengolahan data pembukuan area sales, diharapkan dapat meningkatkan kinerja pemilik bisnis lebih efisien. Dalam aplikasi pengolahan data pembukuan ini hanya dapat digunakan oleh pemilik bisnis zeva accessories & toys saja, karena pembukuan area sales ini bersifat *privasi* dan hanya dapat diketahui oleh pemilik zeva accessories & toys saja.

Aplikasi yang dihasilkan oleh sistem informasi pengolahan data pembukuan ini adalah aplikasi berbasis dekstop. Aplikasi pembukuan penjualan area ini diharapkan dapat membantu dalam pencatatan pembukuan setiap area, *update* tarik area sesuai tanggal dan bulan, *update* jadwal tarik area setiap harinya secara otomatis maupun manual.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah bagaimana membangun aplikasi pembukuan penjualan sales sehingga dapat mempermudah pemilik zeva accessories & toys dalam pengolahan data penjualan barang di setiap areanya, serta mempermudah pengolahan data karyawan?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam pembuatan aplikasi ini, diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Pada aplikasi ini, adalah aplikasi berbasis dekstop. Dan minimal sistem operasi adalah Windows 7 x64.

2. Aplikasi yang akan dibangun hanya untuk pembukuan data area dan data karyawan saja.
3. Aplikasi dibangun dengan menggunakan netbean 8.0.2.
4. *Database* yang digunakan adalah Xampp.

1.4 Maksud Dan Tujuan Penelitian

Maksud penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan jenjang pendidikan Strata I pada jurusan Teknik Informatika di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Sebagai pengimplementasian dan pengabdian masyarakat dengan menerapkan ilmu yang telah didapat oleh penulis pada Sekolah Tinggi Management Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.

Sedangkan tujuan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Memberikan kemudahan bagi pemilik *brand zeva accessories & toys* dalam pengolahan data penjualan barang per toko.
2. Mempermudah pemilik *brand zeva accessories & toys* dalam menaikkan produktivitas kerja.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian bagi penulis:

1. Dengan melaksanakan penelitian penulis dapat menyelesaikan jenjang pendidikan Sestrata-I di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Dengan melaksanakan penelitian maka penulis dapat membuka peluang untuk mengeksplorasikan ilmu pembuatan aplikasi berbasis dekstop.

Manfaat penelitian bagi pembaca:

1. Dengan adanya penelitian ini pembaca dapat menggunakannya sebagai sumber referensi pembuatan aplikasi berbasis dekstop.
2. Pembaca dapat memanfaatkan sebagai sumber referensi pembuatan makalah.
3. Pembaca dapat memanfaatkan sebagai acuan pembuatan aplikasi berbasis dekstop dengan lebih baik lagi.

Manfaat bagi pemilik zeva accessories & toys:

1. Mempermudah pemilik *brand* dalam mengolah data area dan data karyawan, sehingga memperkecil tingkat resiko pendataan.
2. Meningkatkan produktifitas kerja.
3. Meningkatkan perluasan area, karena dengan adanya aplikasi ini pemilik *brand* tidak khawatir dengan jumlah area yang banyak karena sudah terkomputerisasi.

1.6 Metodologi Penelitian

1.6.1 Tahap Pengumpulan Data

1.6.1.1 Metode Observasi

Metode penelitian dengan menggunakan metode observasi adalah dengan mendatangi langsung dengan obyek penelitian dan megamati secara langsung terhadap kegiatan obyek.

1.6.1.2 Metode Wawancara

Metode pengumpulan dengan menggunakan metode wawancara adalah dengan melakukan wawancara dengan pemilik zeva accessories & toys untuk mengetahui tentang bagaimana sistem lama berjalan dan dengan melihat kelemahan dan kelebihan yang ada pada sistem lama.

1.6.1.3 Metode Kepustakaan

Didalam metode pengumpulan data dengan menggunakan metode kepustakaan adalah dengan menggunakan buku-buku karya ilmiah ataupun buku-buku sebagai referensi.

1.6.1.4 Metode dokumentasi

Dalam metode pengumpulan data dengan cara mengambil data-data yang akan dibutuhkan dalam perancangan aplikasi, tentunya atas izin dari pemilik brand zeva accessories & toys

1.6.2 Tahap Perancangan

Tahap-tahap yang penulis terapkan dalam tahap perancangan adalah sebagai berikut:

1. Perancangan *database*
2. Perancangan *interface*
3. Perancangan aplikasi
4. Implementasi aplikasi

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan skripsi ini diharapkan dapat memperoleh sesuatu penyelesaian dan pembahasan permasalahan secara rinci dan sistematis. Maka dalam penulisan digunakan sistematika berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab I pendahuluan merupakan bagian pengantar dari pokok permasalahan yang dibahas dalam skripsi ini. Hal-hal yang dibahas antara lain:

1. Latar belakang masalah
2. Rumusan masalah
3. Batasan masalah
4. Maksud dan tujuan penelitian
5. Manfaat penelitian
6. Metode penelitian
7. Sistematika penulisan

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab II berisi landasan teori yang menguraikan tentang teori-teori yang berkaitan dan pendukung dalam perancangan aplikasi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Dalam bab III Analisis dan perancangan menjelaskan tentang tinjauan umum zeva accessories & toys, analisis sistem, analisis kebutuhan sistem, analisis kelayakan sistem, dan perancangan yang

meliputi proses perancangan proses, perancangan basis data dan, perancangan *interface*.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab IV Implementasi dan pembahasan akan menjelaskan tentang penerapan sebuah sistem, hasil uji coba sistem, pembahasan program dan cara pemeliharaan.

BAB V PENUTUP

Dalam bab V berisi tentang kesimpulan dan saran dalam pembahasan skripsi ini.

DAFTAR PUSTAKA

