

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Teknologi Informasi menjadi salah satu bidang yang perkembangannya sangat cepat dari pada bidang lain. Teknologi informasi memberikan pengaruh yang sangat besar terhadap kehidupan masyarakat. Komputer sebagai perangkat teknologi yang canggih akhirnya dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif yang paling mungkin dalam menangani berbagai informasi dalam jumlah yang besar serta membantu dalam pengambilan keputusan yang tepat dan akurat.

Kegiatan yang umumnya memanfaatkan adanya peranan teknologi informasi adalah pengelolaan data keuangan, pengelolaan data kepegawaian, pengelolaan data jual beli, pengelolaan data persediaan barang dan lain lain. Dalam perkembangannya, sistem informasi banyak memberi kemudahan baik dalam dunia pendidikan, bisnis serta pemerintahan.

Toko Astor 3 sebagai salah satu usaha yang menangani banyak transaksi jual beli tiap harinya juga membutuhkan suatu sistem komputer untuk dapat mengolah data guna mendapatkan informasi yang akurat. Salah satu masalah dalam sistem jual beli pada Toko Astor 3 adalah lambatnya pengerjaan dan pendataan transaksi jual beli, karena masih terdapat kelemahan-kelemahan yang dihadapi di mana kegiatan pengelolaan data penjualan tersebut masih dilakukan secara manual dengan menggunakan nota sebagai bukti transaksi. Pengelolaan informasi penghasilan perhari dilakukan dengan menghitung total keseluruhan

dari nota-nota tersebut dengan dibantu kertas coretan dan kalkulator. Hal ini tentunya kurang efektif karena akan membutuhkan waktu yang lama. Selain itu pencarian pengelolaan data dengan cara ini juga akan menghasilkan informasi yang tidak akurat karena sering terjadi kesalahan perhitungan. Hal ini tentu saja sangat tidak efisien serta membuang banyak waktu.

Berdasarkan kepada masalah diatas, maka perlu adanya sebuah sistem yang dapat mencatat, mengolah dan mengontrol data transaksi jual beli tersebut secara cepat, tepat dan akurat, sehingga data yang diolah memiliki validitas yang dapat dipercaya.

Berdasarkan uraian di atas, menjadi faktor pendorong bagi penulis dalam melakukan penelitian yang penulis tuangkan dalam judul “Perancangan Sistem Informasi Penjualan Pada Toko Astor 3 Purwokerto”.

1.2 Rumusan Masalah

Pentingnya pengelolaan administrasi yang baik dan akurat diharapkan dapat memberikan acuan sebagai sarana untuk mengoptimalkan seluruh pencatatan hasil penjualan barang. Berdasarkan hasil pengamatan dan riset, penulis mendapat beberapa masalah yang sering terjadi yaitu :

1. Bagaimana cara merancang sistem informasi penjualan untuk mempermudah pencarian data transaksi ?
2. Bagaimana mengurangi kesalahan-kesalahan yang sering terjadi dalam pembuatan laporan jual beli ?
3. Bagaimana memantau persediaan dan jenis barang ?

1.3 Batasan Masalah

Dalam melakukan penelitian dan perancangan aplikasi pembayaran ini, ada batasan permasalahan pada beberapa pokok bahasan yaitu:

1. Sistem ini hanya akan digunakan untuk pengelolaan data transaksi penjualan, meliputi proses jual beli dengan pelanggan sampai pelanggan melakukan transaksi pembayaran pada Toko Astor 3 apabila pelanggan sudah melakukan pembelian barang.
2. Sistem ini hanya menggunakan sistem pembayaran tunai dan cas.
3. Pembuatan sistem informasi penjualan ini berbasis client server dengan menggunakan Visual Basic 6 dan SQL Server 2000.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Merancang atau membuat suatu sistem penjualan yang berbasis komputer secara sistematis, tepat, cepat, dan akurat pada Toko Astor 3.
2. Untuk merancang sebuah aplikasi yang dapat mengurangi kesalahan maupun ketidaktepatan harga.
3. Disusun sebagai salah satu syarat pendidikan Strata Satu (S1) Jurusan Sistem Informasi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.

1.5 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam melakukan penelitian ini adalah metode penelitian *Action Research* atau riset tindakan, yaitu metode yang digunakan untuk mengevaluasi masalah sistem yang lama dengan sistem yang baru, yaitu

sistem komputerisasi yang digunakan untuk lebih mendukung proses bisnis pada Toko Astor 3.

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Untuk menunjang pencarian fakta dan pengumpulan data guna membangun aplikasi penjualan pada Toko Astor 3 dilakukan beberapa metode yaitu :

1. Metode Wawancara

Yaitu metode yang dilakukan dengan melakukan tanya jawab secara langsung dengan pihak-pihak terkait untuk mengetahui masalah yang timbul yang terkait dengan sistem pelayanan untuk memperoleh data yang akurat.

2. Metode Observasi

Yaitu metode yang melakukan pengamatan dengan melihat secara langsung cara kerja bagian yang terkait dengan pencatatan hasil-hasil kegiatan yang dilakukan, setelah itu penulis diberikan kesempatan untuk melihat sistem yang bekerja dalam pengolahan data pelayanan.

3. Metode Kearsipan

Yaitu metode yang mempelajari material dari dokumen-dokumen yang ada dari sistem lama sebagai pendukung data-data yang telah didapat dari metode pengumpulan data yang lainnya, seperti form pembelian dan penjualan, nota transaksi, serta laporan-laporan yang dapat digunakan sebagai data pendukung.

4. Metode Kepustakaan

Yaitu metode yang dilakukan dengan mempelajari buku, tulisan, karya ilmiah, jurnal atau hasil penelitian-penelitian sebelumnya yang dapat digunakan sebagai acuan dan pendukung dalam mengerjakan penelitian yang sedang dilakukan.

1.5.2 Model Pengembangan Perangkat Lunak

Tahap pengembangan perangkat lunak dalam pembuatan aplikasi ini menggunakan metode *waterfall*.

Tahapan-tahapan yang terdapat dalam model *waterfall* adalah sebagai berikut :

1. *System engineering* (Rekayasa Perangkat Lunak)

Merupakan tahapan yang pertama kali dilakukan yaitu merumuskan sistem yang akan kita bangun.

2. *Requirement Analysis*

Melakukan analisis terhadap permasalahan yang dihadapi dan menetapkan kebutuhan perangkat lunak yang akan digunakan.

3. *Design* (desain)

Menghasilkan rancangan yang memenuhi kebutuhan yang ditentukan selama tahapan requirements analisis. Sehingga menghasilkan rancangan yang sangat rinci sehingga mudah diwujudkan pada saat pemrograman.

4. *Coding* (implementasi)

Pengkodean yang mengimplementasikan hasil desain kedalam kode atau bahasa yang dimengerti oleh komputer dengan menggunakan bahasa pemrograman.

5. *Testing* (pengujian)

Melakukan pengujian yang menghasilkan kebenaran program. Proses pengujian berfokus pada logika internal perangkat lunak, memastikan bahwa semua pernyataan sudah diuji dan memastikan apakah hasil yang diinginkan sudah tercapai atau belum.

6. *Maintenance* (perawatan)

Merawat Program yang sudah selesai agar dapat berjalan lancar dan terhindar dari kerusakan.

1.6 **Sistematika Penulisan**

Secara garis besar sistematika skripsi ini terbagi atas lima bab, yaitu :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan beberapa hal antara lain judul usulan penelitian, latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, kegunaan atau manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan teori-teori yang mendukung penulisan serta peralatan/software yang akan digunakan dalam penulisan skripsi ini.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menjelaskan tentang analisa sistem yang diajukan, *flowchart sistem*, *data flow diagram (DFD)*, perancangan basis data, dan perancangan *user interface* (tampilan).

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang implementasi sistem aplikasi program, serta menjelaskan bagian-bagian dan fungsi yang ada dalam interface aplikasi yang merupakan implementasi dan perancangan yang telah dibuat serta pembahasan sistem.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan penutup dari pembuatan skripsi yang didalamnya terdapat kesimpulan penelitian serta saran yang diberikan oleh penulis.