

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan yang sangat pesat di bidang teknologi, terutama teknologi komputer, mendorong masyarakat menguasai paling tidak mengenal tentang teknologi komputer. Hal ini dimaksudkan agar masyarakat tidak ketinggalan zaman karena teknologi komputer saat ini menjadi hal yang sangat penting dalam suatu organisasi. Dengan berkembangnya teknologi komputer menjadi dorongan untuk dibuatnya solusi untuk memenuhi kebutuhan dalam penyajian sebuah informasi. Penggunaan sistem informasi terkomputerisasi saat ini seakan menjadi keharusan diberbagai instansi. Sistem komputerisasi merupakan cara untuk meningkatkan informasi yang akurat, relevan dan tepat waktu yang dapat dijadikan pertimbangan dalam pengambilan keputusan.

Telah diketahui bahwa masih banyak pemilik usaha dalam pencatatan transaksi penjualan masih belum memanfaatkan komputer, masih menggunakan sumber daya manusia yang memungkinkan adanya kesalahan dalam melakukan proses transaksi penjualan.

Gallery Handphone merupakan sebuah toko yang bergerak dibidang jual beli telepon seluler dan pulsa. Sistem yang berjalan pada "Gallery Handphone" yaitu transaksi jual beli handphone, pulsa dan accessories serta penghitungan keuangan per hari atau per bulan masih dilakukan secara manual. Berdasarkan kebutuhan tersebut, maka penulis juga akan membuat suatu program aplikasi

komputer guna memudahkan karyawan dalam bekerja, menciptakan informasi yang akurat, cepat, dan relevan, serta dapat mengatasi masalah-masalah pengarsipan.

Pencatatan transaksi secara manual membutuhkan banyak waktu dan ketelitian lebih dan berdasar kendala tersebut akan dikembangkan untuk perencanaan sebuah sistem computer serta aplikasinya, dengan tujuan proses transaksi menjadi lebih efektif dan efisien. Dengan demikian dibutuhkan sebuah perancangan sistem informasi yang dapat mengumpulkan data, mengolah data, menyimpan data, dan memanipulasi data.

Berdasarkan persoalan diatas dapat disimpulkan bahwa kegiatan pembuatan laporan dan pengolahan data dan transaksi membutuhkan sistem yang mampu menunjang kinerja pelayanan agar lebih efektif. Dengan latar belakang tersebut maka dibuatlah skripsi dengan judul "Perancangan Sistem Informasi Transaksi pada Gallery Handphone Bugisan Yogyakarta". Diharapkan aplikasi tersebut dapat membantu meringankan karyawan di "Gallery Handphone" dalam bekerja.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar Belakang masalah yang ada, maka diperlukan sebuah Sistem Informasi Transaksi yang dapat memberikan solusi pada masalah tersebut, sehingga dalam rumusan masalah ini dapat disimpulkan bahwa pokok permasalahannya adalah "Bagaimana membuat sistem informasi yang dapat membantu kegiatan operasional pada Gallery Handphone?".

1.3 Batasan Masalah

Melihat dari rumusan masalah yang disajikan, untuk mendapatkan hasil yang lebih baik maka permasalahan dibatasi pada bagaimana menghadirkan sebuah layanan sistem informasi yang efektif untuk Gallery Handphone. Batasan permasalahan tersebut meliputi :

1. Sistem dapat digunakan oleh karyawan dan pimpinan pada Gallery Handphone.
2. Data agen, data barang, data karyawan, transaksi penjualan, transaksi retur.
3. Laporan stok, laporan penjualan, laporan keuangan, laporan retur.
4. Software yang digunakan yaitu Microsoft Visual Basic 6.0 dan Microsoft SQL Server 2008.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dari penulisan ini adalah untuk memenuhi syarat kelulusan bagi jenjang STRATA 1 pada STMIK AMIKOM Yogyakarta. Tujuan utama dari penelitian ini adalah menghasilkan menghasilkan sebuah aplikasi-pengolah data yang baik. Pengolahan data harus memiliki input, proses, dan output.

Adapun Tujuan yang hendak di capai dalam Penelitian dan Penyusunan Skripsi ini adalah, sebagai berikut:

1. Bagi mahasiswa

Menerapkan dan mengembangkan ilmu yang telah didapat baik secara teori maupun praktikum selama mengikuti pendidikan dan memenuhi

Persyaratan kelulusan bagi jenjang STRATA I STMIK AMIKOM Yogyakarta.

2. Bagi Gallery Handphone

Menjadikan hasil penelitian ini sebagai usulan untuk menerapkan sistem transaksi handphone dan penghitungan pendapatan, yang berbasis teknologi komputer.

3. Bagi STMIK AMIKOM

Menjalin kerjasama dengan instansi yang dijadikan mahasiswa sebagai tempat untuk penelitian, Dapat dimanfaatkan sebagai bahan evaluasi untuk mengukur tingkat keberhasilan lembaga dalam pendidikan dan mengembangkannya.

1.5 Metode Penelitian

Dalam melakukan penelitian terdapat metodologi penelitian yang digunakan untuk mendapat informasi yang benar-benar dimengerti dan hasilnya sesuai dengan hasil yang diharapkan serta mendapatkan hasil yang berkualitas dalam penyusunan laporan, maka penyusun menggunakan metode berupa:

1.5.1. Metode Pengumpulan Data

Adapun metode pengumpulan data yang digunakan antara lain :

1. Observasi

Observasi merupakan penganalisaan terhadap objek atau bahan yang diteliti, pengamatan ini dilakukan bersamaan dengan pencarian data yang dibutuhkan.

2. Wawancara

Metode wawancara yaitu Metode atau Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data menjadi informasi dengan cara melakukan wawancara secara langsung.

3. Metode Kepustakaan

Metode Kepustakaan yaitu metode atau teknik yang digunakan untuk menyusun sebuah Karya Tulis Ilmiah atau Penelitian Ilmiah dengan cara mengumpulkan bahan-bahan atau materi-materi yang diperlukan dengan merujuk pada buku, catalog atau sumber tertentu.

1.5.2. Metode Analisis

Analisis ini merupakan tahapan menganalisis sistem yang akan dibangun. Adapun analisis yang dimaksud adalah sebagai berikut :

1. Analisis kelemahan sistem yang terdiri dari mengidentifikasi masalah, dan analisis PIECES yang terdiri dari analisis kinerja, analisis informasi, analisis ekonomi, analisis keamanan, dan analisis efisiensi.
2. Analisis kebutuhan sistem yang meliputi analisis kebutuhan fungsional dan non-fungsional
3. Analisis kelayakan sistem yang terdiri dari studi kelayakan (kelayakan teknis, kelayakan operasional, kelayakan ekonomi).

1.5.3. Metode Perancangan

Pada tahapan ini membuat sebuah gambaran umum sistem kemudian menuangkannya kedalam desain sistem, desain yang dibuat meliputi :

1. Desain sistem dan desain database yang didesain dengan bahasa pemodelan DFD (Data Flow Diagram).
2. Desain antarmuka sistem.

1.5.4. Pembuatan Program

Pembuatan Sistem Informasi Transaksi pada Gallery Hanphone ini menggunakan tools Microsoft Visual Basic 6.0 dan SQL Server 2008.

1.5.5. Pengujian Program

Metode untuk melakukan pengujian sistem yaitu:

1. Black Box Testing

Mengeksekusi unit atau modul, kemudian diamati apakah hasil dari unit sesuai yang diinginkan.

2. White Box Testing

Pengujian dengan melihat ke dalam modul untuk meneliti kode-kode program yang ada kesalahan atau tidak.

1.6 Sistematika Penulisan

Penulisan laporan Skripsi ini, laporan akan disusun secara sistematis kedalam 5 (lima) bab yang masing-masing bab akan di jelaskan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini akan membahas mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Menguraikan landasan teori yang dipakai dalam pembuatan sistem yaitu memaparkan tentang pengenalan sistem informasi, konsep dasar konsep dasar sistem informasi, konsep dasar sistem basis data, rekayasa perangkat lunak dan sistem perangkat lunak yang digunakan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini akan menguraikan tentang analisa permasalahan pada sistem yang mencakup analisis kelemahan sistem, analisis kebutuhan sistem, analisis kelayakan sistem dan perancangan sistem yang mencakup perancangan model, perancangan database, perancangan input output.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan dibahas tentang implementasi dari hasil perancangan model sistem.

BAB V PENUTUP

Merupakan bab penutup yang berisi kesimpulan dan saran. Kesimpulan dapat mengemukakan kembali masalah peneliti, menyimpulkan dan akhirnya menarik kesimpulan apakah hasil yang dikerjakan layak untuk digunakan (diimplementasikan). Saran untuk perbaikan sistem yang dihasilkan untuk masa yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

