

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Seiring dengan berkembangnya teknologi maka akan di iringi pula dengan penggunaan komputer dan sistem informasi sebagai alat bantu bagi manusia untuk menyelesaikan permasalahan yang ada dengan benar, cepat, tepat, dan akurat.

Sistem informasi merupakan suatu hal yang sangat penting dalam penggunaannya di dalam sebuah perusahaan atau kegiatan usaha maupun organisasi, karna sistem informasi menghasilkan informasi yang dapat membantu dalam proses pengolahan-pengolahan informasi usaha yang sedang berjalan, seperti : pengolahan data transaksi , penginputan data, dan pengecekan data.

Namun sistem yang berjalan sekarang pada bagian pengolahan data, penginputan data, dan pengecekan data masih terbilang manual karena dalam memasukkan data menggunakan buku sehingga pemasukkan data menjadi kurang efektif serta dalam penyimpanan data masih belum terintegrasi dengan baik sehingga menyulitkan dalam pencarian data.

Dengan berlatar belakang masalah tersebut diatas, maka penulis mengangkat masalah tersebut dengan judul "Perancangan Aplikasi Penjualan Pada Toko Serba Ada Lego Gembira Yogyakarta Berbasis Desktop".

## 1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang permasalahan di atas maka teridentifikasi rumusan masalah sebagai berikut :

- 1) Bagaimana membuat aplikasi untuk mengolah data penjualan secara komputerisasi untuk memudahkan proses transaksi penjualan di Toko Serba Ada Lego Gembro ?
- 2) Bagaimana membuat sistem informasi penjualan Toko Serba Ada Lego Gembro yang dapat mengolah data dengan cepat, akurat dan tepat waktu ?

## 1.3. Batasan Masalah

Pembatasan masalah dilakukan untuk menjaga agar perancangan aplikasi ini tidak meluas dan tidak menyimpang dari pokok permasalahan sehingga mudah diterapkan dan mudah untuk dipelajari, maka Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan pada Toko Serba Ada Lego Gembro akan membahas bagaimana membuat program sistem informasi penjualan dan akan mengimplementasikannya.

Dengan melihat keadaan sistem yang digunakan masih manual memungkinkan penulis melakukan pembuatan sistem dengan sistem komputerisasi, yang dalam hal ini akan menggunakan Visual Basic 6.0 dan Microsoft SQL Server 2000.

#### 1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan yang dicapai dalam merancang sistem informasi penjualan sebagai berikut :

- 1) Membuat aplikasi penjualan pada Toko Serba Ada Lego Gembro yang manual menjadi terkomputerisasi.
- 2) Membuat sistem informasi yang mudah dioperasikan oleh semua karyawan maupun pemilik Toko Serba Ada Lego Gembro dengan cepat, akurat dan tepat waktu.

#### 1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat yang didapat dari penelitian ini , baik itu untuk objek yang diteliti dan Peneliti adalah sebagai berikut:

- 1) Bagi Toko Serba Ada Lego Gembro
  - a) Dengan aplikasi sistem informasi penjualan ini dapat mempermudah dalam melakukan pencatatan transaksi.
  - b) Mempermudah untuk mendapatkan informasi dan laporan mengenai transaksi-transaksi yang sudah dilakukan di Toko Serba Ada Lego Gembro.
- 2) Bagi Penulis
  - a) Untuk menerapkan dan mengimplementasikan ilmu pengetahuan yang telah didapatkan penulis selama menjadi mahasiswa STMIK AMIKOM Yogyakarta.

- b) Untuk mengembangkan kemampuan dan memperdalam pemahaman dalam pembuatan aplikasi menggunakan Visual Basic 6.0 dan SQL Server 2000, serta menambah wawasan penulis tentang sistem yang sedang berjalan pada tempat penelitian.

## **1.6. Metode Penelitian**

### **1.6.1. Metode Pengumpulan Data**

Metode pengumpulan data yang digunakan studi kasus mempunyai beberapa tahapan, yaitu :

#### **1) Wawancara**

Wawancara dilakukan dengan pimpinan Toko Serba Ada Lego Gembira untuk mengetahui proses bisnis yang terjadi di perusahaan tersebut dan mengumpulkan materi-materi untuk pembuatan aplikasi agar tepat dan benar.

#### **2) Metode Observasi**

Metode observasi adalah metode mengumpulkan data dengan cara mengamati dan mempelajari tentang metode pelayanan yang diterapkan Toko Serba Ada Lego Gembira Yogyakarta.

#### **3) Metode Dokumentasi**

Metode dokumentasi adalah metode pengumpulan data dengan cara melihat catatan atau arsip-arsip yang diijinkan yang berhubungan dengan produk Toko Serba Ada Lego Gembira Yogyakarta.

#### 4) Metode Kepustakaan

Metode kepustakaan ini mengacu pada buku-buku pedoman yang dibutuhkan sebagai tambahan referensi peneliti, baik yang ada dipustaka atau pada literatur-literatur lain.

#### 1.6.2. Metode Perancangan Sistem

Sedangkan metode dalam perancangan sistem informasi penjualan sebagai berikut :

##### 1) Analisis

Dalam tahap ini digunakan untuk mempelajari dan menyelesaikan permasalahan pada sistem yang lama. Dengan mendeskripsikan masalah yang ada pada sistem yang lama, analisis solusi, analisis kebutuhan sistem, dan analisis kelayakan aplikasi.

##### 2) Desain

Dalam tahap ini mengubah dari menganalisis kebutuhan sistem yang masih berupa konsep menjadi spesifikasi sistem yang riil. Dalam tahap desain dibagi menjadi 2 tahap antara lain :

- a) Desain logis : dalam tahap ini mendeskripsikan fungsional mengenai data dan proses yang ada dalam perancangan sistem yang baru.
- b) Desain fisik : dalam tahap ini dilakukan perancangan sistem Penjualan dengan melakukan aktifitas coding.

### 3) Pengujian dan Pemasangan

Pada tahap ini akan dilakukan testing yaitu dengan menguji hasil aplikasi yang dibuat, tujuan dari kegiatan testing untuk mengecek apakah kode program baik dari segi sintak / penulisan program maupun logica terbebas dari kesalahan. Kemudian setelah dilakukan testing dan melihat bahwa aplikasi terbebas dari kesalahan maka akan dilakukan penginstalan/pemasangan.

#### 1.7. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan penelitian dari Analisis dan perancangan Sistem Informasi Penjualan Pada Toko Serba Ada Lego Gembira Yogyakarta sebagai berikut :

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini menguraikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, metode pengambilan data, serta sistematika penulisan.

#### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini menjelaskan tentang pengertian serta konsep sistem informasi, tahap - tahap pengembangan sistem informasi, macam - macam metode analisis sistem informasi, dan sistem perangkat lunak (*software*) yang digunakan dalam perancangan sistem.

### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini memberikan penjelasan mengenai objek penelitian, analisis sistem yang meliputi analisis SWOT.

### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Dalam bab ini akan diuraikan mengenai implementasi, pengetesan dan pemeliharaan sistem informasi yang diterapkan pada Toko Serba Ada Lego Gembira.

### **BAB V PENUTUP**

Bab ini merupakan bagian akhir dari penyusunan skripsi yang berisi tentang kesimpulan dan saran-saran.

### **DAFTAR PUSTAKA**

