BAB 1

PENDAHULUAN

1 .1 Latar belakang masalah

Perkembangan dunia bisnis yang semakin pesat dan persaingan usaha yang ketat mendorong perusahaan untuk selalu berusaha meningkatkan kualitas pemasaran Produk yang akan di jual dan pelayanan kepada konsumen, agar bisa bertahan dalam dunia bisnis dan memenangkan persaingan usaha.

Kepuasan konsumen dalam hal pemenuhan kebutuhan dan layanan penjualan menjadi konsep keberhasilan bisnis. Hal tersebut mempengaruhi peningkatan volume penjualan.Kompleksitas dalam penjualan menuntut perusahaan memanfaaatkan kemajuan teknologi. Teknologi komputer memungkinkan suatu perusahaan untuk mengolah data secara cepat dan akurat sehinga mampu menghasilkan informasi yang terpercaya dan dapat meningkatkan efisiensi kerja dan kemampuan perusahaan. Hal ini juga diperlukan oleh PT. Mitra Dinanti Kreasina untuk bisa bersaing dan selangkah lebih maju dalam setiap kegiatan usahanya di dalam menjalankan usahanya, PT. Mitra Dinanti Kreasina merupakan perusahaan yang bergerak dalam bidang Developer dan kontraktor.

Salah satu yang kegiatan yang sedang dilakukan PT.Mitra Dinanti Kreasina adalah pembangunan di Maltra residence sebagai objek penelitian yang akan dilakukan. Maltra Residence merupakan tempat usaha yang bergerak dalam bidang Property Salah satu aktivitas yang ada pada Maltra Residence adalah Penjualan rumah dari berbagai type yang disediakan seperti Ruko, Electra, Fokker dan Dakota.

dimana penjualannya ada yang berupa jadi bangunan dan tanah. Penulis tertarik untuk melakukan penelitian pada penjualan dimana pengerjaan dalam proses pemasukkan data serta pelaporan masih secara manual yaitu dengan Microsoft office excel. Oleh karena itu pengelolaan data menjadi lambat dan terkadang tidak tepat waktu yang memungkinkan terjadinya kesalahan dalam pencatatan, Penyimpanan data masih berupa dokumen atau arsip-arsip dan Terhambatnya dalam pembuatan laporan penjualan karena masih secara manual sehingga pembuatan laporan menjadi lambat. sehingga dalam pencarian data menjadi lambat karena masih mengunakan sistem yang manual yang dikarenakan keterbatasan system untuk memperlancar penggunaan sistem informasi Penjualan secara terkomputerisasi di perlukan suatu program aplikasi komputer untuk mengolah *database* yang penerapannya harus di sesuaikan dengan karakteristik sistem Penjualan di Maltra residence. Dengan mempelajari permasalahan yang ada maka penulis mencoba menyusun Tugas Akhir dengan mengambil judul :

”SISTEM INFORMASI PENJUALAN TUNAI DAN KREDIT RUMAH DI MALTRA RESIDENCE”

1.2 Identifikasi Dan Rumusan Masalah

1.2.1 Identifikasi Masalah

Permasalahan-permasalahan tidak terjadi dengan sendirinya, tetapi ada yang menyebabkannya. Sistem Informasi Penjualan sangat dibutuhkan oleh petugas dalam menjalankan tugasnya dan sebagai salah satu sarana dalam meningkatkan pelayanan.

Mengingat permasalahan diatas maka penulis mengidentifikasikan penyebab masalah-masalah yang terjadi pada Maltra residence sebagai berikut :

1. Pencatatan data yang dilakukan masih secara manual sehingga sering terjadi kesalahan – kesalahan dan keliruan dalam pengolahan data.
2. Penyimpanan data masih berupa dokumen atau arsip-arsip, sehingga dalam pencarian data menjadi lambat karena masih mengunakan sistem yang manual.
3. Terhambatnya dalam pembuatan laporan penjualan karena masih secara manual sehingga pembuatan laporan menjadi lambat.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pokok-pokok pikiran di atas dengan demikian penulis dapat dirumuskan permasalahan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana Prosedur Penjualan tunai dan kredit yang sedang berjalan pada Maltra Residence.
2. Bagaimana Perancangan sistem informasi Penjualan Tunai dan kredit pada Maltra Residence.

3. Bagaimana implementasi sistem informasi penjualan Tunai dan Kredit di Maltra Residence.

4. Bagaimana pengujian sistem informasi Penjualan Tunai dan Kredit di Maltra Residence.

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.3.1 Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini merancang sebuah Aplikasi dengan Microsoft Visual Basic 6.0 untuk sistem penjualan di maltra residence dan dapat membantu dalam memecahkan masalah-masalah yang terjadi di Maltra residence agar sistem lebih efektif dan efisien.

1.3.2 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui Prosedure Penjualan tunai dan kredit yang sedang berjalan di Maltra residence

2. Untuk membuat Perancangan sistem informasi Penjualan tunai dan kredit pada Maltra Residence

3. Untuk mengimplementasi sistem informasi Penjualan tunai dan kredit di maltra residence

4. Untuk melakukan pengujian sistem informasi Penjualan tunai dan kredit di maltra residence.

1.4 Kegunaan Penelitian

1.4.1 Kegunaan Akademis

1. Bagi pengembangan ilmu pengetahuan, Sebagai pengembangan ilmu yang diperoleh pada Jurusan Manajemen Informatika khususnya dalam Sistem Informasi penjualan di Maltra residence
2. Bagi peneliti lain, bisa dijadikan referensi untuk kajian penelitian yang sama.
3. Bagi peneliti, Untuk memperoleh ilmu pengetahuan dan membandingkan antara teori yang dipelajari selama perkuliahan dengan praktek yang terjadi dilapangan serta memperluas wawasan penulis

1.4.2 Kegunaan praktis

1. Memberikan kemudahan dalam memperoleh informasi dan memudahkan kinerja yang ada dalam perusahaan tersebut.sehingga kegiatan operasional perusahaan dapat berjalan dengan lancar.
1. Bagi Konsumen bisa memudahkan dan mempercepat transaksi penjualan.

1.5 Pembatasan Masalah

Batasan-batasan permasalahan yang disajikan oleh penulis pada penelitian ini mencakup beberapa hal yaitu :

1. Usulan sistem yang dibuat mencakup pengolahan data yang berhubungan dengan data penjualan tunai dan kredit di Maltra residence

2. Penggunaan system hanya pada bagian penjualan dengan pembayaran tunai dan kredit yang ada di Maltra residence.

1.6 Lokasi dan Jadwal penelitian

Dalam penyusunan Tugas Akhir ini, penulis melaksanakan Penelitian yang dilaksanakan di Maltra Residence yang beralamat di Jl. Maleber Utara No. 125 (Jl. Garuda) Bandung.

Tabel 1.1.
Jadwal Penyelesaian Tugas Akhir

No	Nama Kegiatan	2009 - 2010														
		Oktober			November				Desember				Januari			
		2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pengumpulan Data															
2	Mengidentifikasi kebutuhan sistem															
3	Perancangan *prototype* sistem															
4	Pengujian *prototype* sistem															
5	Implementasi sistem															

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Konsep Dasar Sistem

Definisi Sistem Informasi dibangun oleh dua unsur utama yaitu sistem dan informasi. Untuk lebih memudahkan pemahaman mengenai Sistem Informasi, maka definisi mengenai sistem, informasi, dan sistem informasi akan diuraikan sebagai berikut:

2.1.1 Definisi Sistem

Pengertian sistem menurut Raymond McLeod (2003:9):

sekelompok elemen-elemen yang terintegrasi dengan maksud yang sama untuk mencapai suatu tujuan

Adapun pengertian sistem menurut Edhi Sutanta (2003:1):

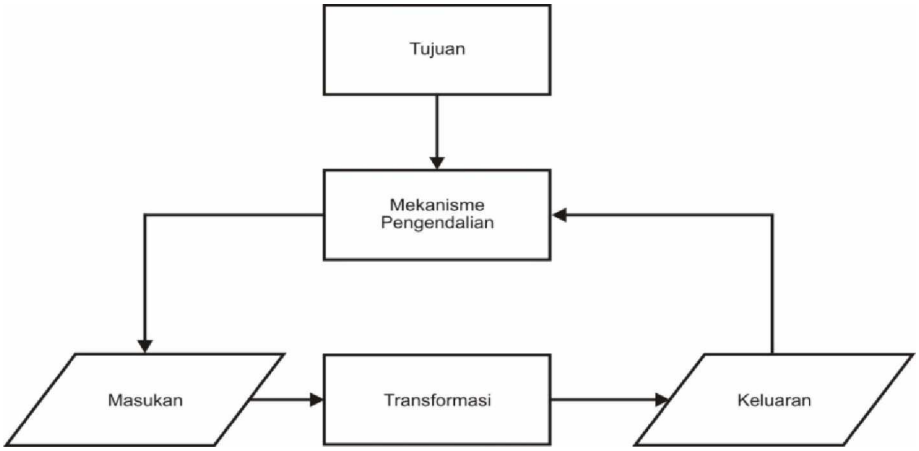
Sistem adalah sekumpulan hal atau kegiatan atau elemen atau subsistem yang saling bekerja sama atau yang dihubungkan dengan cara – cara tertentu sehingga membentuk satu kesatuan untuk melaksanakan suatu fungsi guna mencapai suatu tujuan

Dari defenisi-definisi diatas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa Sistem merupakan sekumpulan dari beberapa elemen atau subsistem yang saling berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu .

2.1.2 Elemen Sistem

Raymond Mc Leod Jr. (2001 : 9) menyebutkan:

Tidak semua sistem memiliki kombinasi elemen-elemen yang sama, tetapi ia merupakan suatu susunan dasar sebagaimana yang diperlihatkan dalam gambar berikut ini :



Gambar 2.1 Elemen Sistem

Sumber : Raymond Mc. Leod Jr., 2001

Sumber daya *input* diubah menjadi sumber daya *output*. Sumber daya mengalir dari elemen *input* melalui elemen transformasi ke elemen *output*. Suatu mekanisme pengendalian memantau proses transformasi untuk meyakinkan bahwa sistem tersebut memenuhi tujuannya. Mekanisme pengendalian ini dihubungkan pada arus sumber daya dengan memakai suatu lingkaran umpan balik *(feedback loop)* yang

mendapatkan informasi dari *output* sistem dan menyediakan informasi bagi mekanisme pengendalian. Mekanisme pengendalian membandingkan sinyal-sinyal umpan balik dengan tujuan dan mengarahkan sinyal pada elemen *input* jika sistem operasi memang perlu diubah.

2.1.3 Karakteristik Sistem

Suatu sistem mempunyai karakteristik atau sifat-sifat tertentu yang meliputi Edhi Sutanta (2003:2):

1. Mempunyai Komponen (Components)

   Komponen system adalah segala sesuatu yang menjadi bagian penyusunan system.komponen system dapat berupa benda nyata ataupun abstrak komponen system disebut sebagai subsistem.

2. Mempunyai batas (Boundary)

   Batas system diperlukan untuk memebedakan suatau system dengan system yang lain.tanpa adanya batas system maka sangat sulit untuk menjelaskan suatau system batas system akan memberikan batasan scope tinjauan terhadap system.

3. Memepunyai lingkungan (Environ ments)

   Lingkungan system adalah segala sesuatu yang berada di luar system lingkungan system dapat menguntungkan ataupun merugikan umumnya lingkungan yang menguntungkan akan selalu di pertahankan untuk menjaga keberlangsungan system sedangkan lingkungan system yang merugikan akan

diupayakan agar mempunyai pengaruh seminimal mungkin bahkan jika mungkin di tiadakan.

4. Mempunyai penghubung/antar muka (Interface)

   Penghubung/antar muka merupakan sarana memungkinkan setiap komponen system yaitu segala sesuatu yang bertugas menjembatani hubungan antar komponen dalam system penghubung/antar muka merupakan sarana memungkinkan setiap komponen saling berinteraksi dan berkomunikasi dalam rangka menjalankan masing-masing komponen

5. Mempunyai masukan (Input)

   Masukan merupakan komponen system yaitu segala sesuatu yang perlu dimasukan kedalam system sebagai bahan yang akan diolah lebih lanjut untuk menghasilkan keluaran yang berguna.

6. Mempunyai pengolahan (processing)

   Pengolahan merupakan komponen system yang mempunyai peran utama mengolah masukan agar menghasilkan keluaran yang berguna bagi para pemakainya.

7. Keluaran (Output)

   Keluaran merupakan komponen system yang berupa berbagai macam bentuk keluaran yang dihasilkan oleh komponen pengolahan.

8. Mempunyai sasaran (Objectives) dan Tujuan (Goal)

   Setiap komponen dalam system perlu di jaga agar saling bekerja sama dengan diharapkan agar mampu mencapai sasaran dan tujuan system

9. Mempunyai kendali (Control)

   Setiap komponen dalam system perlu dijaga agar tetap bekerja sesuai dengan peran dan fungsinya masing-masing.

10. Mempunyai Umpan balik (Feed Back)

    Umpan balik diperlukan oleh bagian kendali (controlsistem untuk mengecek terjadinya penyimpanan peruses dalam system dan membalikannnya ke dalam kondisi normal.

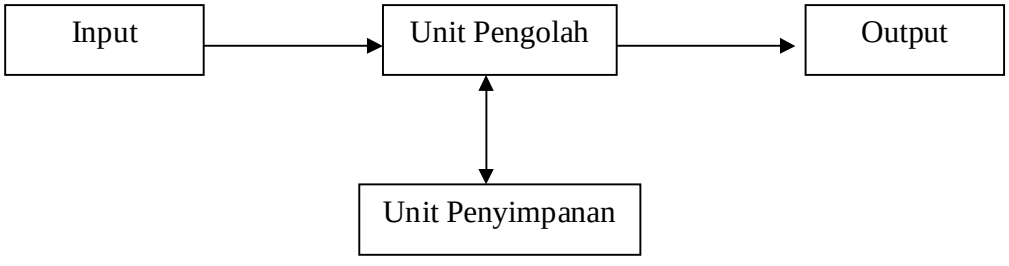
2.2 Konsep Dasar Informasi

Informasi sangat penting dalam suatu organisasi. Suatu sistem yang kurang mendapatkan informasi akan menjadi luruh dan berakhir.

Menurut Jogiyanto (2001 : 8) yang dimaksud dengan informasi adalah “data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan berarti bagi yang menerimanya”.

a. Siklus Informasi

Siklus informasi untuk memperoleh informasi yang bermanfaat bagi penerimanya, perlu untuk dijelaskan bagaimana siklus yang terjadi atau dibutuhkan dalam menghasilkan informasi.



Gambar 2.2 Transformasi Data Menjadi Informasi
(Sumber : Edhy Sutanta, 2003)

b. Kualitas dan Nilai Informasi

Menurut Jogiyanto (2001 : 10), kualitas dari suatu informasi (*quality of information*) tergantung dari tiga hal, yaitu informasi yang harus akurat (*accurate)*, tepat pada waktunya (*timeliness*) dan relevan (*relevance*).

1. Akurat, berarti informasi harus bebas dari kesalahan-kesalahan dan tidak bias atau menyesatkan. Akurat juga berarti informasi harus jelas mencerminkan maksudnya.
2. Tepat pada waktunya, bearti informasi yang datang pada penerima tidak boleh terlambat. Informasi yang sudah using tidak akan mempunyai nilai lagi.
3. Relevan, bearti informasi tersebut mempunyai manfaat untuk pemakainya. Relevansi informasi untuk tiap – tiap orang satu dengan yang lainnya berbeda.

2.2.1 Konsep Dasar Sistem Informasi

Menurut Jogiyanto (2001 : 11) yang dimaksud Sistem Informasi adalah suatu sistem yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan. Sistem informasi terdiri dari beberapa komponen, antara lain :

a. *Hardware* : CPU, disk, terminal, printer.
b. *Software* : sistem operasi, Sistem Basis Data, program pengontrol komunikasi, program aplikasi

c. *Personal* : yang mengoperasikan sistem, menyediakan masukan, mengkonsumsi keluaran dan melakukan aktivitas manual yang mendukung sistem. Data : data yang tersimpan dalam jangka waktu tertentu.

2.3 Pengertian Penjualan

2.3.1 Sistem penjualan Tunai

Menurut Mulyadi (2001 : 455) Transaksi penjualan tunai Yaitu penjualan yang dilakukan dengan cara Konsumen melakukan pembayaran harga barang terlebih dahulu sebelum barang diserahkan oleh perusahaan kepada pembeli. Setelah uang diterima oleh persahaan,barang kemudian diserahkan kepada pembeli dan dan transaksi penjualan tunai kemudian di catat oleh perusahaan.

2.3.2 Penjualan Kredit

Menurut Suhardjono (2003 : 6) Kredit dapat diartikan sebagai angsuran yang diberikan kepada konsumen dalam jangka waktu yang disepakati bersama. Kredit tersebut dapat membantu meringankan konsumen dalam hal pembayaran.

2.3.3 Developer

Menurut Kamus bahasa Indonesia Developer adalah Pengusaha yang mempersiapkan lahan untuk perumahan.

2.4 Mengenal Microsoft Visual Basic 6.0

Visual Basic adalah salah satu pemograman computer bahasa pemograman adalah perintah yang dimengerti oleh komputer untuk melakukan tugas-tugas tertentu.Bahasa pemograman visual Basic, yang dikembangkan oleh Microsoft sejak tahun 1991, merupakn pengembangan dari pendahuunya, yaitu bahasa pemogramman

BASIC (Beginner's All-purpose Symbolic Intstruction Code) yang dikembangkan pada era 1950-an. Visual Basic merupakan salah satu development tool, yaitu alat bantu untuk membuat berbagai macam program komputer, khususnya yang menggunakan system oprasi Windows. Visual Basic merupakan salah satu bahasa pemogramman berorientasi objek (Object Oriented Programming, OOP)

Agar dapat menggunakan Visual Basic, Anda harus memahami IDE (Intregrated Develoment Environment) atau lingkunga kerja dari Visual Basic 6.0 itu sendiri.

IDE Visual Basic 6.0 dibagi menjadi delapan besar, yaitu; menu, toolbar, toolbox, project expoler, properties window, form layout window, form dan kode editor.

1. Menu

   Pada bagian menu terdapat 13 menu utama.yaitu menu file, Edit,View, Project, format, debug, run, query, diagram, tool, add-Ins, windows dan help untuk menggunakan menu itu tinggal mengklik pada menu utama dan kemudian memilih submenunya

2. Toolbar

   memiliki fungsi yang sama dengan menu,hanya saja pilihannnya berbentuk ikon. Untuk memilih suatu proses yang akan di lakukan, anda tinggal mengklik ikon yang sesuai dengan proses yang anda inginkan. ikon-ikon yang ada pada toolbar adalah pilihan-pilihan pada menu yang sering digunakan dalam pembuatan program aplikasi.toolbar memudahkan anda dalam memilih perintah yang sering digunakan tanpa harus memilihnya pada menu.

3. Toolbox

   Toolbox adalah tempat dimana Kontrol-kontrol diletakan. Kontrol yang terdapat pada toolbox dipakai dalam pembuatan program aplikasi.Objek kontrol yang ada pada toolbox.

4. Project Explorer

   Project Explorer adalah tempat untuk melihat daftar from dan modul yang digunakan dalam proyek.Melalui project explorer anda juga dapat memilih from yang akan dipakai.

5. Propeties window

   Propeties window adalah tempat propeti setiap objek kontrol. Propetis widow juga dipakai untuk mengatur property dari objek control yang dipakai.dengan property windows anda dapat mengubah property yang nantinya akan dipakai sebagai default object kontrol pada waktu program pertama kali dieksekusi.

6. Form Layout window

   Form Layout window berfungsi untuk melihat posisi form pada layar monitor pada waktu program dieksekusi.untuk menggeser posisi form,klik dan geser form layout window sesui posisi yang diinginkan

7. Form

   Form adalah tempat untuk membuat tampilan (user interface) bagi program aplikasi anda.

8. Kode editor

   Kode editor adalah tempat dimana anda meletakkan atau menuliskan kode program dari program aplikasi.

2.5 Mengenal Microsoft SQL Server 2000

Microsoft SQL server 2000 adalah perangkat lunak relational database management system (RDBMS) yang didesain untuk melakukan proses memanipulasi database berukuran besar dengan berbagai fasilitas. Microsoft SQL server 2000 merupakan produk andalan Microsoftuntuk database server.kemampuannya dalam manajement data dan kemudahan dalam pngoprasiannya membuat RDMBS ini menjadi pilihan para database adminisator.

2.5.1 Database Default

Data default ialah database yang sudah tersedia dalam Microsoft SQL server 2000. Database itu diantara lain:

1. Master,Faasilitas untuk gabungan dari table-tabel system yang mencatat instansiserver secara keseluruhan dimana seluruh database dibuat secara konsekuen
2. Model, templet untuk setiap proses pembuatan database.
3. Pups, database contoh.
4. Nortwind, database contoh
5. Msdb, database yang berisi penjadwalan
6. Tempdb database yang digunakan untuk menyimpan table temporer yang dibuat oleh SQL Server.

2.5.2 Layanan Microsoft SQL Server 2000

Microsoft SQL Server 2000 mempunyai layanan sebagai berikut:

1. Web Assisten Wizard.membentuk file html dari hasil Query untuk dipublikasikan ke internet.

2. SQL Server Profiler,memonitor dan merekam seluruh aktivitas database.
3. SQL Server Manager,mengatur seluruh objek SQL Server,SQL server Agent dan MS DTC
4. SQL Server Interprise Manager,alat bantuadministratif
5. SQL Query Analyzer.menjalankan perintah Query yang dapat memperoses database, mulai dari menampilkan data, mengedit, menghapus dan lain sebagainya.

2.5.3 Objek dalam SQL Server 2000

Objek-objek yang ada di dalam SQL Server 2000 adalah Sebagai berikut :

1. Database

   Database berisi berbagai objek yang digunakan untuk mewakili menyimpan data dan mengakse data.

2. Tabel

   Tabel Berisi baris-baris atau record data yang saling berhubungan satu sama lain.

3. Data diagram

   Data diagram secara grafis menampilkan database sehuingga biasa memanipulasi tanpa harus menggunakan perintah Transact-SQL

4. Indeks

   Indeks meripakn file-file tambahan yang dapat meningkatkan kecepatan akses baris table.

5. View

   View menyediakan cara untuk melihat data yang berbeda dengan melibatkan satu atau lebih table

6. Stored Procedure

   Stored Procedure merupakan program-program Transact-SQL disimpan dalam server untuk menjalankan tugas yang telah ditentukan

7. Fungsi

   Kumpulan perintah yang mengandung input atau tidak menggunakan iput baik satu atau lebih dari satu dan mengeluarkan nilai baik berupa scalar maupun tabular (berbentuk table). Contoh fungsi SUM untuk menambah beberapa nilai.fungsi. DATEDIFF untuk menentukan perbedaanantara duabuah tanggal fungsi @@SERVERNAME untuk mendapatkan nama dari server maupun fungsi-fungsi yang kita buat sendiri.

8. Trigger

   Sebuah jenis procedure yang disimpan dan dijalankan secara event-driven apabila oprasi tertentu dilakukan pada table.

2.5.4 Tipe Data

Tipe data yang digunakan untuk mendefinisikan tipe data yang dimiliki oleh objek server,seperti Variabel,parameter,kolom (field). Data yang dapat dimasukan kedalam database tertentu bermacam-macam.

2.5.5 Data Definition Language

Menurut Kusrini, M.Kom (2007 : 145-149) DDL (*Data Definition language*) adalah bahasa yang mempunyai kemampuan untuk mendefinisikan data yang berhubungan dengan pembuatan dan penghapusan objek seperti table,indeks,bahkan basisdatanya sendiri.