BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin tinggi akan mendorong manusia untuk mencari kemudahan dalam mendapatkan informasi yang cepat, tetap, dan akurat. Kemajuan teknologi dapat mendukung pengolahan informasi menjadi alat pemicu persaingan dunia bisnis dan ekonomi yang semakin kompetitif. Dalam bidang perdagangan pemanfaatan teknologi komputer seolah menjadi kebutuhan baru sebagai salah satu penunjang kegiatan perdagangan.

Di era komputerisasi seperti pada abad ini semakin terasa bahwa suatu perusahaan membutuhkan sistem informasi yang handal bagi perkembangan dunia usaha di negeri ini. Yaitu sebuah sistem informasi yang mampu mengelola informasi – informasi perusahaan dengan baik, relevan, cepat dan efisien. Penggunaan komputer dapat dijadikan alat untuk mencapai tujuan mencari kemudahan dan ketetapan dalam melakukan suatu proses pekerjaan terutama yang melibatkan banyak data. Dalam mengelola informasi beberapa perusahaan telah menggunakan sistem informasi yang berbasiskan komputer, tetapi masih ada juga perusahaan yang mengelola sistem informasinya secara manual, seperti halnya di Café Oishii Steak Pandu.

Café Oishii Steak Pandu ini adalah suatu perusahaan yang menjual makanan-makanan Eropa, seperti Steak Sapi, Steak Ayam, Steak Ikan, dan berbagai macam makanan Eropa lainya.

Dalam perkembangannya Café Oishii Steak Pandu mengalami berbagai kendala. Kendala yang dihadapi oleh Café Oishii Steak Pandu adalah pengolahan data dalam penjualan dan pembelian barang, yang dapat mempengaruhi tingkat efisiensi terhadap waktu baik bagi Café Oishii Steak Pandu dan bagi para Konsumen. Untuk itu penulis akan membuat perangkat lunak yang disesuaikan dengan kebutuhan Café Oishii Steak Pandu, sehingga diharapkan dengan menggunakan program tersebut sistem informasi Café Oishii Steak Pandu akan menjadi lebih baik dari sebelumnya.

Agar informasi yang diolahnya menghasilkan sistem informasi yang handal dan optimal serta mencegah timbulnya beberapa masalah bagi pengguna sistem informasi itu sendiri, misalkan informasi yang diakses terasa lambat atau informasi yang diberikan masih kurang akurat, dan masih banyak kekurangan-kekurangan lainnya. Oleh karena itu, penulis ingin mencoba merancang sebuah program dalam mengolah sistem penjualan dan pembelian untuk dijadikan bahan penulis skripsi dengan judul **"PEMBUATAN PERANGKAT LUNAK PENJUALAN DAN PEMBELIAN DI CAFÉ OISHII STEAK PANDU".**

1.2 Identifikasi Masalah

Proses penjualan dan pembelian yang terjadi di Café Oishii Steak Pandu masih dilakukan secara manual, maka banyak sekali kendala-kendala yang harus dihadapi diantaranya sebagai berikut :

1. Penyimpanan arsip yang menumpuk menyebabkan terjadi kesulitan pada saat pengecekan stok barang serta dalam pembuatan laporan persediaan barang, laporan penjualan dan pembelian barang.

2. Lambatnya pengolahan data dapat mengakibatkan kesalahan-kesalahan dalam mengetahui stok suatu bahan makanan, dalam pencatatan pengolahan data pembelian bahan makanan dan penjualan makanan.. Bahkan dapat mengakibatkan ketidakefektifan dalam pengolahan data persediaan barang.
3. Keterlambatan dalam memperoleh informasi tentang penjualan dan pembelian barang, karena data yang dibutuhkan sulit didapat, data yang dibutuhkan tidak lengkap, data yang dibutuhkan tidak akurat, dan tidak efektif, karena belum terintegrasi secara baik.

Oleh sebab itu perlu dicarikan solusi dari masalah yang ada di Café Oishii Steak Pandu. Solusi yang diberikan merancang sebuah program aplikasi yang bersifat menyeluruh, mudah, cepat, tepat, akurat, efektif, dan aman dalam menyimpan data.

1.3 Batasan Masalah

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis memberikan batasan yang jelas agar ruang lingkup yang dibahas lebih terarah dan tidak menyimpang dari tujuan penulisan. Adapun batasan masalah yang akan dibahas hanya meliputi :

1. Pembelian bahan makanan dan penjualan makanan dengan cara tunai.
2. Pengelolaan laporan data pembelian dan penjualan yang dapat menghasilkan laporan pembelian dan penjualan kepada Direktur.
3. Penanganan dokumen-dokumen yang dilakukan sehingga mendukung terciptanya pengarsipan yang baik dan seragam dalam pembelian dan penjualan barang.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian.

Maksud dilakukan penelitian ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan program Studi Sarjana Strata I pada jurusan Manajemen Informatika Unikom Bandung. Dan untuk mengetahui dan memperoleh gambaran proses kegiatan transaksi penjualan dan pembelian di Café Oishii Steak Pandu juga membantu perusahaan dalam mendesain sistem aplikasi penjualan dan pembelian dalam bentuk program yang dapat memberi keuntungan bagi perusahaan. Adapun tujuan penelitian yang penulis lakukan dan manfaat yang diperoleh adalah :

1. Membuat perangkat lunak sistem keluar masuk barang yang mampu menangani data dalam jumlah besar dan proses yang cepat serta terintegrasi.
2. Dengan kecepatan proses dan kehandalan sistem yang akan dibuat diharapkan dapat memperkecil tingkat kesalahan dalam pengolahan data penjualan dan pembelian.
3. Perangkat lunak yang digunakan di bagian penjualan dan pembelian akan memudahkan pekerjaan petugas, sehingga bisa membuat kinerja bagian ini menjadi lebih optimal dan efektif.
4. Memberikan alternatif solusi kepada perusahaan untuk menyelesaikan masalah dengan membuat sebuah program aplikasi yang menggunakan konsep jaringan yang dapat berguna bagi perusahaan dalam kegiatan penjualan dan pembelian.
5. Agar sistem informasi tentang penjualan dan pembelian lebih cepat dan akurat, serta mampu menampilkan informasi secara lengkap mengenai keluar masuk barang.

1.5 Metodologi Penelitian.

Dalam pelaksanaan tugas akhir ini, penulis menggunakan beberapa metode atau teknik dalam pengumpulan data.

1.5.1. Metodelogi Pengumpulan Data

Pengumpulan data tersebut di lakukan penulis dengan cara sebagai berikut, diantaranya :

a. Observasi

Dengan cara melakukan pengamatan secara langsung terhadap kegiatan-kegiatan yang berhubungan dengan penjualan.

b. Interview (Wawancara).

Merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengadakan wawancara berupa tanya jawab secara langsung dengan pegawai yang ada di instansi tersebut untuk memperoleh data dan informasi.

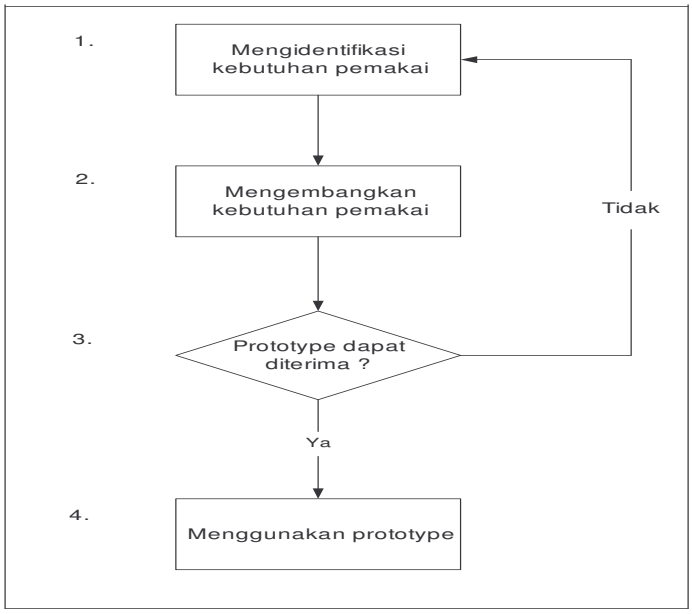
c. Metode studi pustaka.

Merupakan teknik pengumpulan data dengan mempelajari buku – buku, karya ilmiah, dan koleksi perpustakaan yang berkaitan erat dengan materi bahasan dalam penulisan laporan kerja praktek ini.

1.5.2. Metode Pengembangan Sistem.

Dalam pengembangan perangkat lunak dirancang dengan menggunakan metode prototype. karena metode ini terdiri dari tahap-tahap yang memberikan kemudahan. jika pada suatu tahap tidak sesuai maka dapat kembali ke tahap sebelumnya, serta pengujian dilakukan oleh pembuat sistem atau programmer.

Metode ini memberikan ide bagi analis sistem dan pemrogram untuk menyajikan gambaran yang lengkap, baik dari sisi tampilan maupun teknik prosedural yang akan dibangun dan metode ini menjadi metode pengembangan sistem yang penulis gunakan.



Gambar 1.1. Metode Prototype

[Sumber : Raymond Mc. Leod, Jr.., 1995]

Langkah-langkah *prototype* :

1. Pada tahap pertama ini, analisa sistem akan melakukan studi kelayakan dan studi terhadap kebutuhan pemakai baik meliputi model *interface*, teknik procedural maupun dalam teknik yang akan digunakan.
2. Pada tahap kedua, analisis bejerjasama dengan pemogram mengembangkan *prototype* sistem untuk mrmperlihatkan sistem lepada pemesan pemodelan sisrem yang akan dibangun.
3. Analisis sistem pada tahap ini akan mendeteksi dan mengidentifikasi sejauh mana pemodelan dibuat diterima oleh pemesan, dan perbaikan-perbaikan apa yang diinginkan pemesan.

4. Pada tahap terakhir ini, analisa sistem akan menyerahkan kepada pemogram untuk mengimplementasikan pemodelan yang dibuatnya menjadi suatu sistem.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika yang dipergunakan dalam menyusun skripsi ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode penelitian yang dilakukan serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan tentang landasan teori yang berhubungan dengan judul serta konsep dasar pemrograman yang diambil.

BAB III ANALISIS SISTEM

Bab ini menjelaskan mengenai sejarah singkat perusahaan beserta struktur organisasi, dan analisis sistem prosedur yang sedang berjalan dengan menggunakan flowmap, digram konteks, dan data flow diagram (DFD).

BAB IV PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi tentang apa yang akan dilakukan dalam penelitian tugas akhir dan perencanaan sistem baru yang akan digunakan dengan menggunakan diagram konteks, diagram aliran data, dan entity relation diagram, serta kamus data yang digunakan dan perancangan input, dan program.

BAB V IMPLEMENTASI SISTEM

Bab ini menjelaskan program yang dibuat dan pengimplementasian program.

BAB VI PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dari pembahasan bab-bab sebelumnya serta berisi saran-saran untuk pengembangan selanjutnya.