BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

PD. Dian Jaya merupakan perusahaan dagang yang bergerak dalam bidang material (bahan-bahan bangunan) yang menghasilkan besi buat bangunan, dalam kegiatannya melakukan transaksi jual beli barang. Diketahui pada saat ini persaingan dalam dunia usaha semakin meningkat, menuntut setiap perusahaan untuk selalu bisa bersaing dengan perusahaan lainnya. Dengan demikian perusahaan harus bisa selalu menemukan sesuatu yang baru atau melakukan suatu inovasi.

PD. Dian Jaya dalam menjalankan kegiatan pembelian dan penjualan saat ini masih manual, dimana pencatatan transaksi dilakukan dalam buku yang terpisah-pisah, hal ini menimbulkan permasalahan dalam aktifitas kerja pegawai dalam menangani pembelian dan penjualan barang, sehingga data yang dihasilkan tidak akurat dan menyebabkan kesulitan dalam pembuatan laporan pembelian dan penjualan barang, yang mengakibatkan keterlambatan dalam penyerahan laporan pembelian dan penjualan barang ke pimpinan perusahaan. Berdasarkan hasil wawancara dengan pimpinan perusahaan, masalah yang timbul di PD. Dian Jaya yaitu mengenai informasi pengolahan data pembelian dan penjualan barang, untuk proses pembelian perusahaan mengalami kesulitan dalam menentukan pembelian barang dalam jumlah besar mengakibatkan lambatnya dalam proses pengolahan data pembelian barang, jadi masalah pada pembelian yaitu khususnya mengenai

pencatatan transaksi pembelian barang, dan untuk proses penjualan barang yang semakin meningkat di PD. Dian Jaya, dapat mengakibatkan lambatnya dalam proses pengolahan data penjualan barang. Jadi masalah yang ada pada penjualan yaitu khususnya mengenai proses pencatatan transaksi penjualan barang.

Oleh karena itu solusi dari permasalahan yang ada di PD. Dian Jaya maka dibuatlah sebuah perangkat lunak yang dapat membantu perusahaan dalam menangani penjualan dan pembelian barang agar persediaan barang tidak menumpuk di gudang, dan dalam pembuatan laporan pembelian, dan laporan penjualan lebih cepat dan data yang dihasilkan lebih akurat sehingga tidak sering terjadinya kesalahan pembuatan laporan.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pada latar belakang yang telah dikemukan sebelumnya, maka identifikasi masalahnya adalah bagaimana membangun sistem informasi pembelian dan penjualan barang di PD. Dian Jaya.

1.3 Maksud dan Tujuan

Berdasarkan permasalahan yang diteliti, maka maksud dari penulisan skripsi ini adalah untuk membuat pembangunan sistem pembelian dan penjualan barang di PD. Dian Jaya.

Tujuan yang akan dicapai dalam membuat sebuah perangkat lunak penjualan dan pembelian barang ini adalah :

1. Untuk memudahkan pegawai dalam menangani pembelian dan penjualan barang secara cepat dan akurat.

2. Untuk mempermudah dalam pembuatan laporan pembelian dan penjualan barang, sehingga dalam penyerahan laporan pembelian dan penjualan barang ke pimpinan perusahaan lebih cepat.
3. Untuk mempermudah dan mempercepat dalam mendapatkan informasi tentang pengolahah data pembelian dan penjualan barang.

1.4 Batasan Masalah

Untuk memudahkan dalam penyelesaian masalah agar terarahnya penyusunan skripsi ini, maka penulis akan membatasi ruang lingkup masalah dan yang akan dibahas adalah :

1. Data masukan untuk sistem yang dibangun adalah data user, data barang, data konsumen, data supplier, data transaksi pembelian dan penjualan barang.
2. Proses yang ada dalam sistem yang dibangun adalah proses pengolahan data user, proses pengolahan data barang, proses pengolahan data konsumen, proses pengolahan data supplier, proses pembelian dan penjualan barang,
3. Keluaran untuk sistem yang akan dibangun adalah informasi user, informasi barang, informasi konsumen, informasi supplier, informasi transaksi pembelian dan penjualan barang, laporan pembelian, dan laporan penjualan.
4. Pembuatan perangkat lunak ini hanya pada pembelian dan penjualan secara tunai.
5. Jenis barang yang dijual berupa besi matrial (bangunan).

6. Dalam pembuatan sistem informasi ini menggunakan *software* Delphi 7.0 dan databasenya menggunakan MySQL.
7. Pemodelan sistem menggunakan model aliran data terstruktur yaitu DFD dalam menggambarkan model fungsi, ERD untuk menggambarkan model data, dan *Flowmap* untuk menggambarkan sistem manual yang sedang berjalan.
8. Program aplikasi yang akan dibangun yaitu berbasis *Client Server* hanya bersifat jaringan lokal/Local Area Network (LAN).

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian merupakan suatu proses yang digunakan untuk memecahkan suatu masalah yang logis, dimana memerlukan data-data untuk mendukung terlaksananya suatu penelitian. Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif. Metode deskriptif merupakan metode yang menggambarkan fakta-fakta dan informasi dalam situasi atau kejadian dimana sekarang secara sistematis, faktual dan akurat. Metode penelitian ini memiliki dua tahapan, yaitu tahap pengumpulan data dan tahap pengumpulan perangkat lunak.

1.5.1 Tahap pengumpulan data

Tahap pengumpulan data dapat diperoleh secara langsung dari objek penelitian. Cara-cara yang mendukung untuk mendapatkan data primer adalah sebagai berikut :

a. Studi pustaka

   Studi ini dilakukan dengan cara mempelajari, meneliti dan menelaah berbagai literatur-literatur dari perpustakaan yang bersumber dari buku-

buku, teks, jurnal ilmiah, situs-situs di internet, dan bacaan-bacaan yang ada kaitannya dengan topik penelitian.

b. Studi lapangan

Studi ini dilakukan dengan cara mengunjungi tempat yang akan diteliti dan pengumpulan data dilakukan secara langsung di PD. Dian Jaya guna mendapatkan data yang berhubungan dengan program yang akan di bangun. Metode lapangan meliputi :

b.1 Wawancara

Wawancara adalah teknik pengumpulan data dengan cara mengadakan tanya jawab secara langsung kepada staf dan pimpinan PD. Dian Jaya .

b.2 Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan secara langsung kepada kepada staf dan pimpinan PD. Dian Jaya.

1.5.2 Tahap pengembangan perangkat lunak

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

Tahapan-tahapan yang terdapat dalam model waterfall (Gambar 1.1) adalah sebagai berikut [3]:

a. *System engineering* (Rekayasa perangkat lunak)

Merupakan tahapan yang pertama kali dilakukan yaitu merumuskan sistem yang akan kita bangun. Hal ini bertujuan agar pengembang

benar-benar memahami sistem yang akan kita bangun dan langkah-langkah serta kebijakan apa saja yang berkaitan dengan pengembangan sistem tersebut.

b. *Requirement analiysis*

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

c. *Design*

Menghasilkan rancangan yang memenuhi kebutuhan yang ditentukan selama tahapan requirements analisis. Hasil akhirnya berupa spesifikasi rancangan yang sangat rinci sehinggga mudah diwujudkan pada saat pemrograman.

d. *Coding (implementasi)*

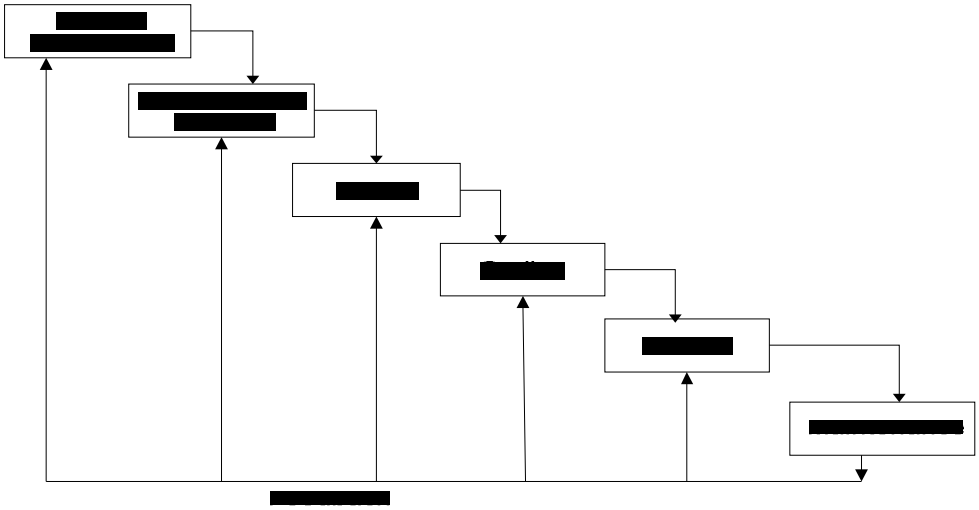
Pengkodean yang mengimplementasikan hasil desain ke dalam kode atau bahasa yang dimengerti oleh mesin komputer dengan menggunakan bahasa pemrograman tertentu.

e. *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.

f. Maintenance (perawatan)

Menangani perangkat lunak yang sudah selesai agar dapat berjalan lancar dan terhindar dari gangguan-gangguan yang dapat menyebabkan kerusakan.



Gambar 1.1 Metode Waterfall [3]

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan tugas akhir penelitian ini disusun untuk memberikan gambaran umum tentang penelitian yang dijalankan. Sistematika penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini menguraikan tentang latar belakang, rumusan masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini membahas berbagai konsep dasar dan teori-teori yang berkaitan dengan topik penelitian yang dilakukan dan hal-hal yang berguna dalam proses analisis permasalahan serta tinjauan terhadap penelitian-penelitian serupa yang telah pernah dilakukan sebelumnya termasuk sintesisnya.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini menjelaskan mengenai hasil analisis terhadap sistem yang sedang berjalan untuk mengetahui kekurangan dan kebutuhan sistem yang akan dibangun agar menjadi lebih baik. Dijelaskan pula tentang perancangan sistem secara keseluruhan berdasarkan hasil analisis. Perancangan sistem ini mencakup perancangan basis data, pemodelan sistem yang dibuat seperti diagram konteks, data flow diagram, dan diagram ERD. Selain itu juga tredapat perancangan antarmuka dari sistem yang akan dibangun.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Pada bab ini akan menjelaskan tentang imlpementasi program dan pengujian terhadap aplikasi yang telah dibangun.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisi kesimpulan yang diperoleh dari topik tugas akhir yang akan dibahas secara keseluruhan dan saran-saran untuk pengembangan program aplikasi yang telah dibangun.