BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Seiring dengan perkembangan zaman dan perkembangan tekhnologi yang semakin pesat, sehingga tidak menutup kemungkinan berpengaruh pada pola kehidupan manusia yang semakin maju terutama pada aspek kehidupan keseharian, dalam menggunakan tekhnologi, khususnya pengguna tekhnologi komputer yang telah semakin banyak. Hal ini sering kita lihat di tempat-tempat umum, orang-orang tidak dapat lepas dari penggunaan komputer adapun dampak dari pesatnya perkembangan teknologi di masa sekarang, khususnya dibidang informasi dan komputer membuat segala sesuatu yang sangat sulit ternyata dapat dilakukan dengan mudah dan dalam waktu yang singkat.

Watermelon Babyshop merupakan suatu usaha yang bergerak di bidang penjualan dan pembelian perlengkapan bayi dan ibu, Toko ini terletak di Komp.De Marrakesh Blok B 3 No.17 Ciwastra Bandung.

Dalam kegiatannya pada Toko Watermelon Babyshop, data transaksi penjualan masih dilakukan dengan menggunakan tulisan tangan. Hal ini dapat dikatakan kurang efektif dan efisien, dikarenakan sulit untuk mencatat dan menghitung banyaknya jenis produk yang ada. Banyaknya jumlah produk yang dijual dan tingkat keramaian pembeli dapat mengakibatkan penjual mengalami kesulitan untuk mengelola dan menghitung transaksi penjualan secara cepat, tepat, dan efisien.

Dilatar belakangi uraian diatas, penulis berkeinginan untuk mencoba menerapkan pengetahuan yang masih sedikit penulis kuasai dengan membuat suatu aplikasi untuk mengontrol suatu sistem informasi penjualan, pembelian, dan persediaan produk. Berdasarkan latar belakang diatas penulis menetapkan judul penelitian **"SISTEM INFORMASI PENJUALAN DAN PEMBELIAN PERLENGKAPAN IBU DAN BAYI BERBASIS JAVA DI WATERMELLON BABYSHOP BANDUNG"**, yang diharapkan mampu meningkatkan kinerja dari karyawan dan lebih bersemangat untuk bekerja yang dapat bermanfaat untuk kedepannya.

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pada latar belakang penelitian dapat di identifikasi permasalahan-permasalahan pada Toko Watermelon babyshop sebagai berikut :

a. Informasi penjualan kurang terkontrol dengan baik, maka Seringnya terjadi kesalahan dalam perhitungan total biaya untuk *customer* pada kasir.
b. Informasi pembelian kurang terkontrol dengan baik, maka Seringnya terjadi kesalahan dalam pembelian produk.
c. Lamanya pembuatan laporan data akhir penjualan, karena pembuatan masih dilakukan secara manual dan seringnya terjadi kehilangan data laporan transaksi penjualan, laporan transaksi pembelian, dan data produk.

Rumusan Masalah

Adapun perumusahan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana sistem informasi penjualan yang sedang berjalan pada Watermelon Babyshop ?
2. Bagaimana membuat laporan penjualan, laporan pembelian, laporan produk pada Watermelon Babyshop?
3. Bagaimana implementasi sistem informasi kepada karyawan Watermelon BabyShop?

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.3.1 Maksud Penelitian

Berdasarkan masalah yang penulis identifikasi, maka maksud dari pembuatan Tugas Akhir ini yaitu untuk membangun sistem informasi penjualan yang diharapkan dapat membantu kegiatan penjualan pada watermelon babyshop.

Karyawan menginginkan pengerjaan yang lebih efisien dalam pemasukan data yang asal mula tulis tanganf dirubah dengan komputerisasi dengan menggunakan tekhnologi. Untuk itu dengan adanya suatu aplikasi desktop ini dapat membantu sistem kinerja bagi karyawan serta membuat kinerja yang lebih efisien yang telah digantikan oleh aplikasi desktop ini.

1.3.2 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui sistem penjualan yang sedang berjalan pada Watermelon Babyshop.

2. Untuk membuat sistem informasi penjualan dan pembelian pada Watermelon Babyshop.
3. Untuk mengetahui analisis dan pengujian program pada Watermelon Babyshop.
4. Untuk mengetahui implementasi sistem informasi penjualan pada Watermelon Babyshop.

1.4 Kegunaan Penelitian

1.4.1 Kegunaan Praktis

Kegunaan hasil penelitian ini hendaknya akan memberikan informasi laporan data penjualan untuk memperbaiki kelemahan–kelemahan yang ditemukan di dalam penanganan dan pengolahan data penjualan.

Pengelolaan data penjualan dan pembelian dilakukan oleh aplikasi yang akan di usulkan.

1.4.2 Kegunaan Akademis

Penulis berharap dalam penyusunan usulan penelitian ini dapat berguna bagi berbagai pihak diantaranya :

1. Bagi Peneliti

   Sebagai tambahan ilmu pengetahuan dan informasi yang bermanfaat yang tidak hanya dipelajari dalam masa perkuliahan.

2. Bagi Perusahaan

   Memberikan informasi tambahan mengenai proses transaksi penjualan agar menjadi lebih baik.

3. Bagi Pihak Lain

   Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sumbangan informasi bagi pihak-pihak lain secara langsung maupun secara tidak langsung.

1.5 Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Sistem Informasi ini hanya digunakan untuk prosedur penanganan pada penjualan, pembelian, data produk di Watermelon Babyshop.
2. Sistem Informasi ini tidak terhubung dengan internet.
3. Alat bantu pembuatan sistem informasi menggunakan bahasa pemrograman dan antarmuka berbasis *Netbeand* 7.1 dan menggunakan *Xammp Localhost* sebagai database.
4. Metode pendekatan sistem yang di gunakan adalah pendekatan dengan Object Oriented yang menggnakan AOO (Analisis Object Oriented) dan DOO yang di visualisasikan dengan UML.
5. Metode yang digunakan dalam membangun system informasi ini adalah Prototipe.
6. Sistem Informasi ini tidak membahas tentang retur pengembalian produk.
7. Sistem Infornasi ini menetapkan stok minimal produk sebanyak 25 produk.

8. Sistem Informasi ini membahas tentang laporan penjualan, pembelian, dan data produk.

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penulis melakukan penelitian skripsi pada Watermelon Babyshop yang beralamat di Komp.De Marrakesh Blok B 3 No.17 Ciwastra Bandung, adapun jadwal penelitiannya sesuai tabel 1.1 :

Tabel 1.1 Estimasi Waktu Penelitian

Waktu / Kegiatan	2012			
	September	Oktober	November	Desember
Pengumpulan Kebutuhan				
Perancangan Cepat Prototyping				
Pembentukan Prototype				
Perbaikan Prototype				
Produk Rekayasa				