BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Sistem informasi telah menjadi suatu kebutuhan yang mendesak di berbagai bidang kehidupan termasuk bidang bisnis. Sebagian besar organisasi bisnis telah menjadikan sistem informasi sebagai bagian yang penting bagi kelangsungan kegiatan organisasi, namun sebagian lagi masih belum menggunakan sistem informasi secara optimal. Salah satu organisasi bisnis yang belum menggunakan sistem informasi secara optimal adalah Teens Youth Educational Café.

Teens Youth Educational Café (T-Youth Cafe) adalah sebuah café yang terletak di Jl. Cihampelas No. 159 A, Bandung. Sebuah café dengan tema education café ini selain menjual makanan dan minuman ringan, café ini juga menyediakan ruang bagi para remaja untuk berkonsultasi bersama pakar seputar masalah kesehatan reproduksi maupun non reproduksi. Konsep yang diusung oleh T-Youth berupa edu-café adalah salah satu konsep yang berusaha menjangkau remaja dengan memberikan pendidikan terkait kesehatan reproduksi melalui media yang sangat *friendly*, menyenangkan dan tidak monoton bagi remaja.

Selama ini, sistem informasi penjualan yang digunakan di Teens Youth Educational Café masih dikelola secara manual. Misalnya saja dalam proses pengolahan data penjualannya yang masih menggunakan kertas sebagai medianya. Dalam mengelola data transaksi penjualan, seorang kasir menggunakan kertas berupa buku catatan untuk mencatat data transaksi penjualan. Hal ini tentu saja menghambat proses pencarian dan penyimpanan data transaksi penjualan, serta dalam proses pembuatan laporan informasi data transaksi penjualan setiap bulannya dirasa kurang cepat, tepat dan akurat.

Oleh karena itu diperlukan sebuah sistem informasi yang dapat mengatasi masalah pengelolaan data transaksi penjualan, sehingga proses pencarian dan penyimpanan data transaksi penjualan, serta pembuatan laporan tentang data transaksi penjualan setiap bulannya menjadi lebih cepat, tepat dan akurat.

1.2. Identifikasi Masalah

Perumusan masalah berdasarkan identifikasi masalah yang ada dapat dirumuskan dalam pertanyaan sebagai berikut :

1. Bagaimana sistem informasi penjualan yang sedang berjalan di Teens Youth Educational Café
2. Bagaimana merancang sebuah sistem informasi untuk menunjang proses pengelolaan data transaksi penjualan di Teens Youth Educational Café .
3. Bagaimana implementasi dari hasil perancangan sistem informasi penjualan kedalam bentuk bahasa pemograman sehingga menghasilkan program aplikasi berbasis database yang dapat menyimpan data transaksi penjualan serta mencetak laporan.
4. Bagaimana pengujian sistem informasi penjualan.

1.3. Maksud dan Tujuan

1.3.1 Maksud

Maksud dari pembuatan sistem informasi ini adalah untuk membangun sebuah Sistem Informasi Penjualan di Teens Youth Educational Café yang terkomputerisasi dengan baik.

1.3.2 Tujuan

Tujuan Pembangunan Sistem informasi ini adalah :

1. Membantu petugas kasir di Teens Youth Educational Café dalam mengelola data transaksi penjualan
2. Menyajikan data transaksi penjualan yang tepat dan akurat sehingga kebutuhan akan data tersebut dapat terpenuhi dengan baik.

1.4. Batasan Masalah

Batasan Masalah meliputi hal – hal sebagai berikut :

1. Aplikasi Sistem Informasi di Teens Youth Educational Café ini hanya mengelola data Transaksi dan data Barang.
2. Aplikasi Sistem Informasi di Teens Youth Educational Café ini berbasis Desktop dengan menggungakan bahasa pemrograman VB.Net
3. Pengguna Aplikasi ini adalah kasir di Teens Youth Educational Café .
4. Pendekatan analisis terhadap perangkat lunak adalah berorientasi objek dengan tool yang digunakan yaitu *UML (Unified Modeling Language)* yang digambarkan dengan *Use Case* dan *Activity Diagram.*

1.5. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan Metode Deskriptif dimana setiap objek digambarkan secara jelas dan nyata yang sesuai dengan fakta. Metode yang digunakan pada saat mengumpulkan data dan pengembangan perangkat lunak sebagai berikut :

1. Metode Pengumpulan Data
   a) Metode Observasi

      Merupakan teknik pengumpulan data dengan mengadakan pengamatan atau penelitian langsung dari objek penelitian.

b) Metode Wawancara

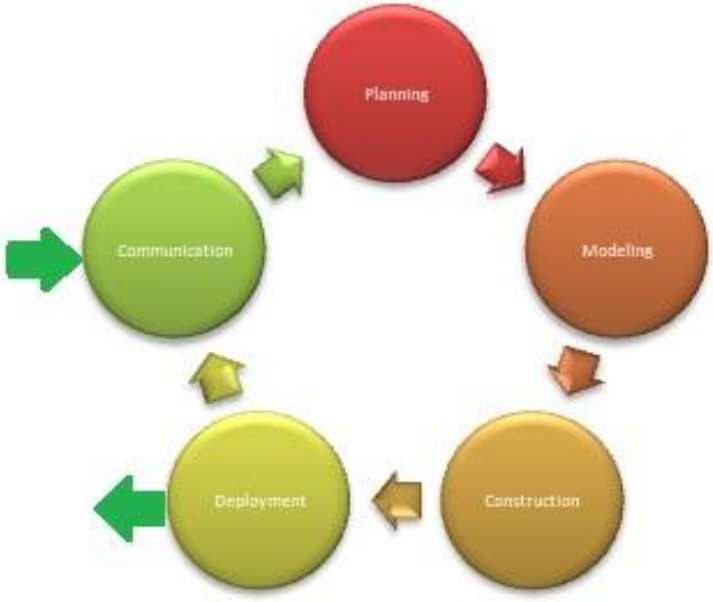
Merupakan teknik pengumpulan data dengan mengajukan beberapa pertanyaan secara langsung kepada pihak yang berperan dalam penggunaan aplikasi ini untuk mendapatkan informasi yang lebih akurat.

c) Metode Studi Literatur

Pengumpulan data dengan cara mempelajari bacaan – bacaan maupun jurnal - jurnal yang ada kaitannya dengan judul penelitian

2. Metode pembuatan perangkat lunak

Metode yang digunakan dalam pembuatan perangkat lunak menggunakan Evolutionary Process Flow. Metode ini melakukan pendekatan secara sistematis dan fase yang berulang - ulang . Sehingga setiap produk aplikasi yang dikeluarkan akan terus mengeluarkan versi terbarunya.



Gambar 1. Evolutionary Process Flow

Berikut ini adalah tahap – tahap utama dari model ini :

a. Communication

   Tahap ini melakukan kegiatan berkomunikasi antara Developer dengan pengguna aplikasi tersebut(*User*). Bertujuan untuk memahami *requirement* apa saja yang dibutuhkan dalam membangun sebuah aplikasi, serta *attitude* user saat menggunakan aplikasi tersebut.

b. Planning

   Proses ini merencanakan suatu rancangan sistem yang nantinya akan di implementasikan ke dalam aplikasi. Proses ini juga menentukan arsitektur sistem aplikasi secara keseluruhan.

c. Modelling

   Tahap ini mulai merealisasikan rancangan sistem yang akan di implementasikan ke dalam aplikasi. Mulai dengan pembangunan sketsa hingga membangun model serta desain dari sebuah aplikasi.

d. Construction

   Proses ini mulai membangun aplikasi dengan bahasa pemrograman yang sudah direncanakan.

e. Deployment

   Aplikasi yang sudah selesai akan diberikan kepada pihak terkait yang nantinya akan mengevaluasi aplikasi tersebut. Kemudian memberikan *feedback* terhadap penggunaan aplikasi tersebut kepada Developer.

1.6. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan memberikan informasi secara umum tentang pembahasan yang terdapat dalam setiap bab. Sehingga dalam pembahasannya akan lebih mudah dipahami. Sistematika penulisan laporan kerja praktek ini adalah sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini membahas perihal yang menjadi latar belakang masalah, perumusan masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metode penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini membahas mengenai teori–teori yang berhubungan dengan aplikasi yang akan dibangun. Selain berisi teori - teori yang berhubungan pada bab ini membahas pula mengenai gambaran umum tentang tempat aplikasi ini akan diimplementasikan.

BAB III : PEMBAHASAN, IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini menerangkan tentang analisis sistem, analisis perancangan aplikasi yang digunakan dalam pembahasan masalah, tampilan aplikasi serta berisi tahapan-tahapan yang dilakukan untuk menerapkan sistem yang telah dirancang dan dianalisa dari hasil pengujian yang dilakukan terhadap sistem yang telah diimplementasikan.

BAB IV : KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi mengenai hal – hal penting yang telah dibahas dan kemudian dibuat kesimpulan. Bab ini juga berisi saran – saran yang diberikan untuk pengembang selanjutnya.