BAB I
PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang Masalah

Toko merupakan salah asatu tempat terjadi transaksi jual beli, banyak macam-macam toko salah satunya toko mebel yang menjual berbagai macam perlengkapan rumah tangga dan Perkantoran, kebutuhan masyaraakat akan perlengakapan rumah tangga ini cukup tinggi sehingga para pengusaha pun berlomba lomba untuk membuka toko mebel di berbagai daerah.

Adanya persaingan antar pengusaha toko mebel khususnya di kabupaten Garut tidak membuat Toko Mebel Mekar Sari menjadi sepi peminat, toko ini memiliki cukup banyak pelanggan yang membuat tingkat penjualannya stabil bahkan cukup meningkat pada setiap bulannya. Namun hal ini belum didukung oleh sistem transaksinya, setiap transaksi jual beli yang meliputi data barang, data jual beli, data stok barang masih dicatat menggunakan nota. Data perbulan yang di kumpulkan untuk pembuatan laporan kepada pemilik toko membutuhkan yang tidak singkat. Pegawai harus mengumpulkan semua nota penjualan barang ke konsumen dan nota pembelian barang dari supplier. Hal tersebut tidak efisien karena nota bisa saja hilang atau tercecer.

Pembukuan secara tertulis cukup menyita waktu pegawai sehingga di butuhkan sistem terkomputerisasi yang dapat membantu meringankan pekerjaan pegawai untuk mengolah data. Sistem yang akan dibangun berfungsi sebagai tempat pegawai menambahkan data, akses pencarian data, juga pembuatan laporan yang tentunya memakan waktu lebih singkat dari sebelumnya.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, rumusan masalahnya adalah bagaimana membangun Sistem Informasi Pengolahan Data di Toko Mebel Mekar Sari sehingga dapat memudahkan petugas untuk melakukan pengelolaan data, informasi transaksi dan pembuatan laporan.

1.3. Maksud dan Tujuan

Maksud penelitian ini adalah untuk membangun Sistem Informasi Pengolahan Data di Toko Mebel Mekar Sari berbasis desktop. Sedangkan tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Membantu petugas toko dalam melakukan proses pengolahan data barang, data transaksi, data stok.
2. Mempermudah petugas toko untuk membuat laporan data barang data transaksi secara periodik.

1.4. Batasan Masalah

Dalam penelitian ini, penulis membatasi masalah sebagai berikut :

1. Aplikasi yang dibangun adalah aplikasi berbasis desktop.
2. Data masukan yang diolah berupa data barang, data transaksi, data stok, dan data supplier.
3. Pengelola aplikasi dapat melakukan pembaharuan data seperti tambah, ubah, hapus pada data data barang, data transaksi, data stok, dan data supplier.
4. Informasi yang dihasilkan berupa informasi jual beli, informasi barang, informasi stok, dan informasi supplier.
5. Aplikasi dibangun dengan menggunakan Microsoft Visual Studio 2010 dengan bahasa pemrograman *C Sharp*.
6. Model analisis dalam pemodelan berorientasi objek menggunakan UML (*Unifed Modelling Language*).

1.5. Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian adalah metode yang digunakan dalam melaksanakan penelitian dan merupakan dasar penyusunan rancangan penelitian dan merupakan penjabaran dari metode ilmiah secara umum. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif, yaitu metode penelitian yang bertujuan untuk membuat deskripsi, gambaran atau lukisan secara sistematis, faktuan dan akurat mengenai fakta-fakta, sifat serta hubungan antar fenomena yang diselidiki.

Metode yang digunakan pada saat mengumpulkan data dan membangun perangkat lunak adalah sebagai berikut:

1. Metode Pengumpulan Data

   Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

   a. Studi Literatur

      Pengumpulan data dilakukan dengan mengumpulkan jurnal, paper dan bacaan-bacaan yang berkaitan proses mencari, membaca dan mempelajari buku-buku, majalah serta website yang berkaitan dengan judul penelitian.

   b. Observasi

      Pengumpulan data dilakukan dengan mengadakan penelitian dan peninjauan langsung terhadap masalah yang diambil.

   c. Wawancara

      Pengumpulan data dilakukan dengan melakukan tanya jawab secara langsung dengan pihak yang bersangkutan dalam memberikan keterangan terhadap data yang dibutuhkan.

2. Metode Pembangunan Perangkat Lunak

   Metode yang digunakan dalam proses pembangunan perangkat lunak ini adalah dengan model w*aterfall*. Model ini melakukan pendekatan pada perkembangan perangkat lunak secara sistematik dan sekuensial. Tahap-tahap utama dari model ini adalah sebagai berikut :

   a. Analisis

      Tahapan untuk menganalisis hal-hal yang diperlukan dalam pelaksaan pembuatan perangkat lunak.

   b. Perancangan

      Tahapan penerjemahan dari data yang dianalisis ke dalam bentuk yang mudah dimengerti oleh *user*.

   c. Implementasi

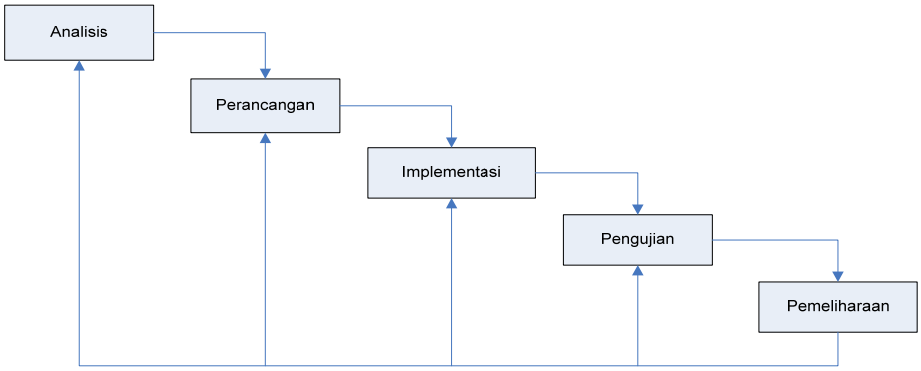
      Tahap mengimplementasikan perangkat lunak yang akan di buat perancangan membuat *coding* sesuai dengan yang telah diterapkan.

d. Pengujian

Setelah perangkat lunak yang dibuat selesai maka perangkat lunak akan diuji kelayakannnya, apakah sesuai dengan permintaan yang diinginkan oleh pihak yang bersangkutan.

e. Pemeliharaan

Tahap akhir dimana suatu perangkat lunak yang sudah selesai dapat mengalami perubahan-perubahan atau penambahan sesuai dengan permintaan *user*.



Gambar 1.1 Model *Waterfall*

1.6. Sistematika Penulisaan

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

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, maksud dan tujuan penelitian, batasan masalah, metodologi penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Membahas mengenai konsep dasar dan teori yang berkaitan dengan topik penelitian yang dilakukan dan hal-hal yang berguna dalam proses analisis permasalahan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Menganalisis masalah dari model penelitian, analisis kebutuhan data, *hardware*, *software*, *brainware*, diagram pembuatan sistem dan UML.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini membahas tentang penerapan kepada perusahaan tentang kebutuhan software dan hardware yang akan digunakan untuk pelaksanaan program atau aplikasi yang dirancang. Yang berisi tentang Kebutuhan Sumber Daya sampai dengan Petunjuk Penggunaan Program atau aplikasi yang dirancang.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

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