BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Perkembangan teknologi saat ini begitu pesat, seiring dengan pesatnya laju perkembangan ini dituntut adanya informasi yang cepat, tepat dan akurat sehingga mengakibatkan persaingan yang semakin kompetitif. Ketatnya persaingan dan pesatnya perkembangan teknologi dan informasi yang ada menuntut suatu sistem yang lebih baik, cepat dan handal dalam menyelesaikan masalah.

Teknologi komputer yang sangat canggih dan modern akan memudahkan kita untuk melakukan pengolahan data yang dapat menghemat waktu, ruang dan biaya, serta dari segi keamanan juga dapat terjamin. Kemajuan teknologi informasi tidak luput dari kemajuan perkembangan Hardware/Software yang selama ini dikenal dengan istilah komputer. Komputer merupakan salah satu bentuk teknologi yang banyak di gunakan di berbagai perusahaan baik itu perusahaan kecil maupun perusahaan besar. Teknologi dapat mempengaruhi dunia bisnis sehingga membawa perubahan-perubahan yang signifikan diberbagai bidang industri, selain itu dibidang pendidikan, bahkan sudah masuk kehidupan sehari-hari manusia itu sendiri. Lihat pada kecenderungan orang atau suatu badan untuk selalu menggunakan komputer dalam segala

aktivitas usahanya, terutama dalam hal pengolahan data atau informasi dan pengambilan keputusan.

Di jaman modern saat ini komputer sudah menjadi kebutuhan di berbagai bidang. Dimana komputer di gunakan untuk mengolah data pada toko new Vertex DVD yang masih mengerjakan secara *manual*. Dari mulai pencatatan stok barang, barang masuk, barang keluar, dan retur. jadi masih banyak dokumen yang terlihat kurang rapih dan tidak berada di tempat sebagaimana mestinya. Sering kali juga terjadi kesalahan dalam kesamaan jumlah barang yang keluar dan masuk.

Untuk itu penulis akan merancang sistem informasi pengolahan data agar semua proses bisa berjalan optimal sehingga mengurangi seminimal mungkin kesalahan yang sering terjadi. Maka penulis mengambil judul :

"**Sistem Informasi Pembelian & Penjualan pada toko new Vertex DVD**".

Diharapkan dengan rancangan sistem ini dapat mengoptimalkan sistem pergudangan tentang barang masuk, keluar dan yang lainnya.

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

1.2.1 Identifikasi masalah

Berdasarkan analisa yang telah dilakukan, penulis mendapatkan permasalahan yang dihadapi dan diidentifikasikan sebagai berikut:

1. Semua proses pencatatan mulai dari pencatatan stok barang, barang keluar, barang masuk masih menggunakan sistem manual.
2. Dokumen yang berbentuk fisik mudah rusak dan hilang.

3. Sering terjadi ketidak samaan antara barang masuk dan keluar.
4. Tidak adanya salinan atau backup dokumen.

Berdasarkan uraian pada latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diajukan, maka permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

Bagaimana cara pengembangan sistem informasi pada toko new vertex DVD .

1.2.2 Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian maka terdapat rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana sistem informasi pembelian dan penjualan yang sedang berjalan pada toko new Vertex DVD.
2. Bagaimana menghasilkan rancangan Sistem Informasi pembelian dan penjualan pada toko new Vertex DVD.
3. Bagaimana Membangun Perangkat lunak untuk Sistem Informasi pembelian dan penjualan pada toko new Vertex DVD.
4. Bagaimana melakukan pengujian perangkat lunak pada Sistem Informasi pembelian dan penjualan pada toko new Vertex DVD.

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

Sesuai dengan identifikasi masalah diatas maka maksud dari kegiatan penelitian ini adalah untuk membangun atau merancang suatu sistem informasi

pembelian dan penjualan, yang mana dengan adanya rancangan sistem yang dibangun nantinya akan membantu dan mempermudah perusahaan dalam pengolahan data dalam waktu yang relative lebih singkat.

Adapun tujuan diadakannya penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui sistem yang sedang berjalan di toko new Vertex DVD .
2. Untuk menghasilkan perancangan Sistem Informasi pembelian dan penjualan di toko new Vertex DVD .
3. Untuk membangun aplikasi perangkat lunak untuk Sistem Informasi pembelian dan penjualan di toko new Vertex DVD .
4. Untuk melakukan pengujian perangkat lunak pada Sistem Informasi pembelian dan penjualan di toko new Vertex DVD

1.4 Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan dari penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu sebagai berikut :

1.4.1 Kegunaan Praktis

1. pemilik toko new vertex DVD diharapkan dapat mengembangkan sistem penjualan, pembelian, persediaan barang, yang sedang berjalan di new vertex DVD menjadi sistem yang terkomputerisasi.
2. Mempercepat proses pendataan barang masuk maupun keluar dengan aplikasi penjualan, pembelian, persediaan barang, yang sudah terkomputerisasi.

3. Mengurangi kesalahan dalam pendataan dan perhitungan untuk mendapatkan hasil yang akurat yang sangat berpengaruh pada proses pembukuan.

1.4.2 Kegunaan Akademis

1. Bagi Pengembangan Ilmu Pengetahuan

   Dapat memberikan suatu karya penelitian yang baru yang dapat mendukung dalam pengembangan sistem informasi, khususnya pengembangan sistem informasi penjualan, pembelian, persediaan barang.

2. Bagi Peneliti

   Dapat menambah wawasan dengan menerapkan ilmu yang diperoleh di bangku perkuliahan maupun dari penelitian ini untuk menjadikan perkembangan yang lebih baik menuju ke jenjang yang selanjutnya.

3. Bagi Peneliti Lain

   Menjadi bahan masukandan menjadikan referensi bagi penelitian yang sama dengan yang dibahas pada penelitian ini untuk mencapai hasil yang diinginkan.

1.5 Batasan Masalah

Pembatasan masalah ini dilakukan oleh peneliti agar penelitian menjadi lebih terarah kepada apa yang diteliti sehingga tidak keluar dari jalur penelitian, berikut adalah batasan masalah dari penelitian :

1. Aplikasi yang dibuat berkisar pada data penjualan dan pembelian, stok barang.

2. Transaksi pembayaran dilakukan secara tunai.
3. Laporan barang masuk, laporan barang keluar.
4. Bahasa pemrograman yang digunakan yaitu Java Netbeans dan menggunakan database MySql.

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi dan waktu dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut :

Nama perusahaan : new vertex DVD

Alamat perusahaan : Jl ambon no.14

Waktu penelitian : Bulan Februari 2014 sampai Juni 2014

Adapun waktu penelitian dari rangkaian kegiatan penelitian dapat di lihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 1.1 Jadwal Penelitian

Waktu Kegiatan	**Tahun 2014**																			
	Februari				**Maret**				**April**				**Mei**				**Juni**			
	1	**2**	**3**	**4**	**1**	**2**	**3**	**4**	**1**	**2**	**3**	**4**	**1**	**2**	**3**	**4**	**1**	**2**	**3**	**4**
1. Identifikasi kebutuhan pemakai a. Obeservasi b. Wawancara																				
2. Membuat Prototype																				
3. Menguji Prototype																				
4. Memperbaiki Prototype																				
5. Mengembangkan versi produksi																				

1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan perancangan ini terdiri dari beberapa bab. Keseluruhan bab ini berisi uraian usulan pemecahan masalah secara berurutan. Uraian berikut ini adalah uraian singkat mengenai bab-bab tersebut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan : Latar belakang, Perumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan dan Manfaat Penelitian, Sistematika Penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang penjelasan, pengertian, landasan teori tentang analisa dan perancangan sistem berorientasi obyek serta teori pendukung lainnya yang berkaitan dengan masalah yang akan dibahas.

BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN

Bab ini membahas mengenai tinajauan organisasi, uraian prosedur, analisis sistem yang digunakan sebagai dasar pembuatan aplikasi yang dibangun. Disamping itu juga bab ini membahas tantang permodelan sistem yang menggambarkan muatan dan aliran informasinya. Menggambarkannya menggunakan Waterfall yang berupa use case diagram, Activity Diagram, class diagram, diagram sequence, colaboration diagram dan kemudian mengidentifikasi kebutuhan sistem yang akan datang.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang uraian spesifikasi program dan pengelolaan data yang terdiri dari hasil tampilan program dan skenario pengujian, rancangan

kode. Rancang keluaran, rancangan masukan, rancang dialog layar yang berupa sturkur tampilan layar dan terakhir rancangan activity diagram.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi tentang kesimpulan dari pembahasan pada bab-bab sebelumnya dan beberapa saran yang diharapkan bermanfaat sebagai bahan pertimbangan untuk pengembangan nantinya.