

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang terus bahkan dewasa ini berlangsung dengan pesat. Perkembangan itu bukan hanya dalam hitungan tahun, bulan, atau hari, melainkan jam, bahkan menit atau detik terutama berkaitan dengan teknologi informasi dan komunikasi yang ditunjang dengan teknologi elektronika. Pengaruhnya meluas keberbagai bidang kehidupan, pengaruh ini sangat cepat memberikan dampak positif dan dampak negative. Perkembangan ilmu dan teknologi berdampak positif dengan semakin terbuka dan tersebarnya informasi dan pengetahuan dari dan keseluruh dunia menembus batas ruang dan waktu. Dampak negatifnya yaitu terjadinya perubahan nilai, norma, aturan, atau moral kehidupan yang bertentangan dengan nilai, norma, aturan, dan moral kehidupan yang dianut masyarakat.

Bisnis dan teknologi informasi merupakan dua hal yang berkaitan. Terlebih di era saat ini teknologi memiliki peran yang besar bagi aktivitas manusia. Sehingga pengaruh teknologi informasi tidak dapat diremehkan, karena proses globalisasi yang berjalan begitu cepat yang memberikan pengaruh pada cara berpikir maupun berperilaku. Peran pentingnya teknologi informasi ini juga memberikan pengaruh pada dunia bisnis. Pada dunia bisnis teknologi membantu banyak terutama terkait sistem informasi yang terintegrasi dengan baik, yang mana sistem informasi yang

terintegrasi dibangun atau dirancang untuk mengatasi sekaligus membantu para pelaku bisnis dalam menjalankan bisnis ke arah yang lebih baik.

Stainless adalah salah satu bahan yang paling sering digunakan untuk pembuatan perlengkapan pembangunan rumah atau gedung-gedung seperti pagar, pintu, jendela, tangga, rak sepatu, dan masih banyak lainnya. Salah satu toko yang menjual stainless di Kota Jambi yaitu Toko Creative Lass bergerak dalam bidang produksi dan penjualan stainless yang memiliki banyak variasi item yang digunakan pada rumah-rumah jaman sekarang serta aksesoris yang dibutuhkan sesuai dengan keinginan konsumen. Dalam pengolahan datanya baik itu data barang, data pelanggan, data pemesanan dan data penjualan barang, Toko Creative Lass masih menggunakan cara yang manual yaitu dengan cara mencatat segala kegiatan pengolahan data tersebut pada buku agenda.

Dengan sistem pencatatan penjualan barang yang masih manual, dirasa masih banyak memiliki kekurangan, baik dalam hal pembukuan dan perhitungan yang masih menggunakan buku tulis sebagai catatannya serta kalkulator sebagai media perhitungannya. Oleh sebab itu, dengan dirancangnya sebuah sistem yang dapat digunakan dan dimanfaatkan dengan baik si pengguna. Dimulai dari konsep dasarnya, kemudian ada analisa dari sistem yang dibuat seperti apa, kemudian ada proses, input, output, serta pengembangan diri sistem yang telah dibuat tersebut dapat digunakan sebagai media transaksi, pengambilan keputusan dari berbagai pengguna masing-masing sistem. Penelitian ini diharapkan mampu menghasilkan hasil data dalam bentuk informasi yang telah terinci dengan baik. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk melakukan penelitian pada Toko Creative

Lass dengan judul “**Perancangan Sistem Informasi Penjualan Dan Pembelian Stainless Pada Toko Creative Lass**”.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah yang akan dibahas pada penelitian ini ialah: “Bagaimana merancang sistem informasi Penjualan Dan Pembelian pada Toko Creative Lass menggunakan *Visual Studio 2017* dan *Microsoft SQL Server 2017*?”

1.3 BATASAN MASALAH

Pembatasan masalah sangat diperlukan dalam penelitian, tujuannya agar objek penelitian menjadi lebih terarah dan memperoleh gambaran yang jelas sesuai dengan tujuan peneliti harapkan sehingga dapat menghindari terjadinya topik menyimpang dari tema dan judul penelitian.

Untuk itu mengenai batasan penelitian dalam Perancangan Sistem Informasi Penjualan Dan Pembelian Pada Creative Lass sebagai berikut:

- a) Sistem Informasi Penjualan Dan Pembelian Toko Creative Lass yang melakukan pengelolaan data penjualan dan pembelian Stainless, dan menyajikan laporan transaksi yang dibuat per periode tertentu, laporan barang dan tidak termasuk laporan akuntansi.
- b) Software yang akan digunakan adalah *Microsoft Visual Studio 2017* dengan Bahasa pemrograman *Visual Basic.Net* dan *Microsoft SQL Server Management Studio 2017* sebagai aplikasi pengolahan database
- c) Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam model *waterfall*.

- d) Model perancangan sistem menggunakan *usecase diagram*, *activity diagram* dan *class diagram*.

1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

Setiap melakukan penelitian tentunya harus memiliki tujuan dan manfaat yang jelas agar kegiatan lebih terarah.

Adapun tujuan dan manfaat dari penelitian tersebut adalah:

1.4.1 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian yang dilakukan oleh penulis, yaitu :

- a) Sistem yang dirancang diharapkan mampu menghasilkan suatu laporan yang dapat digunakan untuk mengambil sebuah keputusan.
- b) Menganalisa Sistem Penjualan dan Pembelian, pengecekan stok Stainless yang sedang dijalankan di Toko Creative Lass.
- c) Untuk Merancang Sistem Informasi penjualan dan pembelian pada Creative Lass dan mengimplementasikannya dengan menggunakan *Visual Studio 2017* dan *Microsoft SQL Server 2017*.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a) Menghasilkan sebuah sistem yang dapat membantu Toko Creative Lass dalam melakukan pengolahan bisnis.

- b) Untuk Merancang sebuah program yang dapat mempermudah proses penjualan dan pembelian barang agar lebih efektif.
- c) Diharapkan dapat menyajikan informasi yang cepat, tepat dan akurat mengenai data maupun laporan mengenai data penjualan dan data pembelian serta menyajikan laporan transaksi yang dibuat per periode tertentu.

1.5 SISTEMATIKA PENULISAN

Untuk Mempermudah dan memahami gambaran umum dalam laporan ini, maka sistematika penulisannya meliputi:

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini akan membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai pengertian perancangan sistem, sistem informasi, penjualan, jasa, service, database, alat bantu pemodelan sistem yang terdiri dari : usecase diagram, activity diagram, class diagram, dan flowchart serta alat bantu pembuatan program yang terdiri dari : *Database MySQL*, dan *Visual Studio 2017*.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini menjelaskan tentang kerangka kerja penelitian, metode pengumpulan data, metode pengembangan sistem dan alat bantu pembuatan program yang akan dibuat.

BAB IV : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini memuat tentang gambaran umum perusahaan, analisis kebutuhan sistem, usecase diagram, class diagram, activity diagram, rancangan keluaran(output), rancangan masukan(input), rancangan struktur program dan algoritma program.

BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Pada bab ini memuat tentang hasil implementasi dari rancangan sistem yang dibuat, dan pengujian sistem merupakan tahapan pengujian program serta analisis hasil yang dicapai oleh sistem.

BAB VI : PENUTUP

Bab ini merupakan bab akhir dimana penulis akan menjelaskan kesimpulan dan saran yang dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan.