

BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Teknologi informasi merupakan komputer berbasis teknologi komunikasi untuk memproses, menampilkan serta mengelola data beserta informasi data tersebut. Pada masa sekarang ini, teknologi diterapkan dalam berbagai bidang. Hal ini untuk membantu kegiatan pengolahan data, mendukung operasional sehari-hari dan lain-lain.

Dengan penerapan teknologi informasi di berbagai bidang setiap orang dapat dengan mudah memperoleh data yang *up to date* dengan cepat. Pemanfaatan komputer sebagai suatu alat yang dapat mengolah dan memanipulasi data. Contoh pemanfaatan komputer adalah mengolah data barang, data penjualan, data pembelian dan data persediaan.

Pengolahan data secara komputerisasi diterapkan untuk mempermudah proses pengolahan data. Di PT. Kisel Medan sendiri pengolahan data barang, data penjualan, data persediaan, dan data pemesanan masih ada yang bersifat semi komputerisasi dan sistem yang ada belum terintegrasi dengan baik.

Inventory mempunyai dampak dalam keuangan perusahaan secara langsung karena persediaan merupakan persediaan barang yang akan langsung dijual. Sebagai contoh *sim card* dan *voucher* dapat dianggap sebagai persediaan barang dagangan.

Pengelolaan persediaan yang tidak tepat akan menghasilkan biaya pengadaan, pemeliharaan dan pemindahan persediaan yang tidak efisien. Untuk menangani kendala diatas, kami akan membangun Aplikasi Penjualan dan Pengadaan Barang untuk pengelolaan penjualan dan stok barang pada PT. Kisel Medan. Sistem Komputer menggunakan Aplikasi Penjualan dan Pengadaan Barang akan memberikan banyak kemudahan dibandingkan sistem manual.

Dari masalah yang terjadi, PT. Kisel Medan membutuhkan sistem informasi yang lebih baik lagi untuk mengurangi resiko kesalahan dalam pengolahan data barang, data penjualan, persediaan dan pemesanan. Sistem Informasi yang terkomputerisasi akan menghasilkan pengolahan data yang dapat disimpan dalam suatu database, hal ini dikarenakan agar pada saat membutuhkan informasi tersebut dapat diakses dengan cepat dan mudah. Selain itu juga untuk efisiensi ruang penyimpanan data sehingga dapat meningkatkan kinerja.

Berdasarkan dari latar belakang tersebut, penulis ingin mengembangkan sebuah sistem terkomputerisasi yang dibuat untuk mengolah data penjualan khususnya *sim card* dan *voucher*. Penulis berinisiatif mengangkat tema judul dalam penulisan tugas akhir ini **“Aplikasi Penjualan Dan Pengadaan Barang Pada PT. Kisel Medan Berbasis Online“**.

I.2. Ruang Lingkup Permasalahan

I.2.1 Identifikasi Masalah

Adapun indentifikasi masalah yang penulis temukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Proses penjualan dan pengadaan *sim card* dan *voucher* masih menggunakan sistem yang semi komputerisasi.
2. Proses pengadaan dan transaksi penjualan dilakukan dengan mengandalkan bukti transaksi manual.
3. Penyajian laporan penjualan dan pengadaan barang bagi pimpinan kurang efektif dan efisien.

I.2.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang penulis kembangkan dalam penelitian dan penulisan tugas akhir ini adalah membangun sebuah sistem informasi penjualan *sim card* dan *voucher* dengan berbasis *online*, dengan memberikan kemudahan dalam *input* data maupun *output* data-data penjualan.

I.2.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian dan perancangan aplikasi ini adalah sebagai berikut :

1. Analisa penelitian hanya mencakup sistem penjualan *sim card* dan *voucher*.
2. Aplikasi yang dibangun berbasis *website*, dengan pemrograman PHP, *MYSQL* sebagai *database*, dan *Macromedia Dreamweaver* untuk editor pemrograman.
3. Dalam proses sistem, input yang diproses adalah data konsumen, data pemasok, data persediaan, penjualan, serta laporan yang dihasilkan berupa laporan untuk pimpinan.

I.3. Tujuan dan Manfaat

I.3.1 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk membuat dan merancang sebuah aplikasi berbasis *online* yang dapat mengolah data penjualan produk *sim card* dan *voucher*.
2. Untuk memberikan kemudahan dan menyediakan sistem terkomputerisasi berbasis *online* pada konsumen khususnya produk *sim card* dan *voucher*.
3. Untuk menerapkan teori ilmiah yang telah dipelajari terhadap objek yang diteliti dari instansi / usaha, dan sebagai persyaratan untuk dapat menyelesaikan pendidikan penulis di Universitas Potensi Utama Medan.

I.3.2 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi penulis, perusahaan maupun pembaca, yang dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Memudahkan pihak konsumen untuk pengolahan data penjualan produk *sim card* dan *voucher*.
2. Mempermudah konsumen untuk menerima informasi dari proses pengolahan data pengadaan dan penjualan yang berjalan pada usaha yang diproduksi.
3. Mempermudah pembuatan laporan data konsumen, data pemasok, stok barang, serta penjualan untuk pimpinan.

I.4. Metodologi Penelitian

Dalam penulisan laporan penelitian ini, penulis menggunakan metode penyelesaian masalah sebagai berikut :

1. Metode Lapangan (*Field Research*), Metode ini dilakukan penulis langsung untuk mengumpulkan data yang berhubungan dengan penjualan *Simcard* dan *Voucher*

a) Pengamatan (*Observasi*)

Yaitu melakukan pengamatan tentang berbagai hal menyangkut sistem kerja penjualan *sim card* dan *voucher* dalam proses penjualan khususnya *sim card* dan *voucher*.

b) Wawancara (*Interview*)

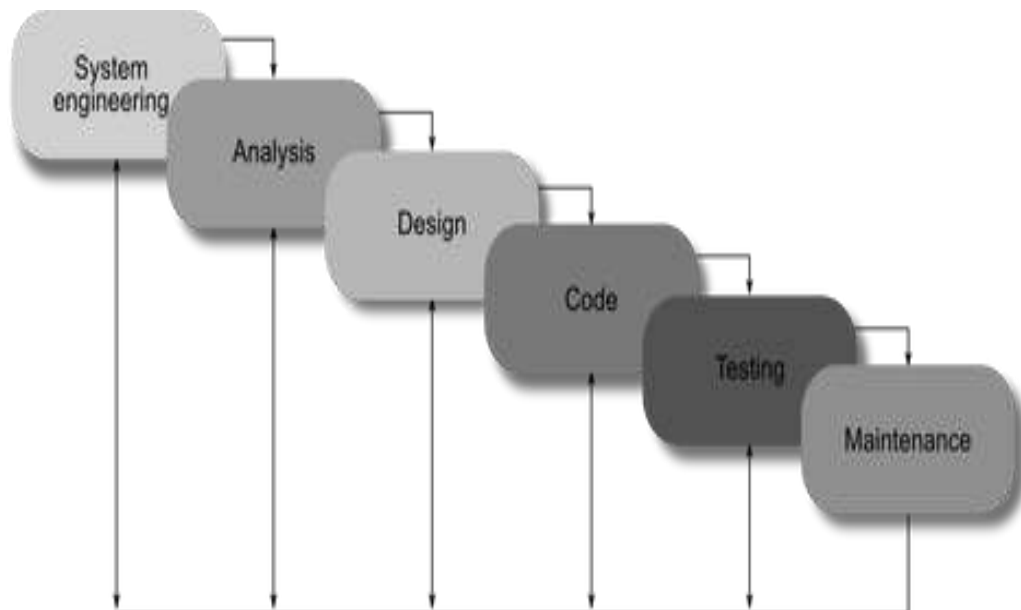
Yaitu melakukan tanya jawab kepada bagian administrasi pada konsumen khususnya *sim card* dan *voucher*. Data yang diperoleh berupa data pelanggan, data konsumen dan penjualan.

2. Metode Kepustakaan

Penulis menghimpun informasi yang relevan dengan topik atau masalah yang sedang diteliti dikhalayak masyarakat terutama dalam proses pengolahan data penjualan. Informasi itu dapat diperoleh dari buku-buku ilmiah, laporan penelitian, karangan-karangan ilmiah, dan sumber-sumber tertulis baik tercetak maupun elektronik lain.

I.4.1 Prosedur Perancangan

Tata cara dan langkah-langkah yang diperlukan untuk mencapai tujuan perancangan aplikasi adalah sebagai berikut:



Gambar I.1 Prosedur Perancangan Metode Waterfall

1. System Engineering

Permodelan ini diawali dengan mencari kebutuhan dari keseluruhan sistem yang akan diaplikasikan ke dalam bentuk *software*. Hal ini sangat penting, mengingat *software* harus dapat berinteraksi dengan elemen-elemen yang lain seperti *hardware*, *database*, dan sebagainya. Tahap ini sering disebut dengan *Project Definition*.

2. Analysis

Proses pencarian kebutuhan diintensifkan dan difokuskan pada *software*. Untuk mengetahui sifat dari program yang akan dibuat, maka para *software engineer* harus mengerti tentang domain informasi dari *software*, misalnya fungsi yang dibutuhkan, *user interface*, dsb. Dari 2 aktivitas tersebut (pencarian kebutuhan sistem dan *software*) harus didokumentasikan dan ditunjukkan kepada pelanggan.

3. Design

Proses ini digunakan untuk mengubah kebutuhan-kebutuhan diatas menjadi representasi ke dalam bentuk “*blueprint*” *software* sebelum *coding* dimulai. Desain harus dapat mengimplementasikan kebutuhan yang telah disebutkan pada tahap sebelumnya. Seperti 2 aktivitas sebelumnya, maka proses ini juga harus didokumentasikan sebagai konfigurasi dari *software*.

4. Code

Untuk dapat dimengerti oleh mesin, dalam hal ini adalah komputer, maka desain tadi harus diubah bentuknya menjadi bentuk yang dapat dimengerti oleh mesin, yaitu ke dalam bahasa pemrograman melalui proses *coding*. Tahap ini merupakan implementasi dari tahap *design* yang secara teknis nantinya dikerjakan oleh *programmer*. Dalam pengerjaan tugas akhir ini code yang digunakan yaitu bahasa pemrograman *PHP* dengan *database MYSQL*.

5. Testing

Sesuatu yang dibuat haruslah diujicobakan. Demikian juga dengan *software*. Semua fungsi-fungsi *software* harus diujicobakan, agar *software* bebas dari *error*, dan hasilnya harus benar-benar sesuai dengan kebutuhan yang sudah didefinisikan sebelumnya.

6. Maintenance

Pemeliharaan suatu *software* diperlukan, termasuk di dalamnya adalah pengembangan, karena *software* yang dibuat tidak selamanya hanya seperti itu. Ketika dijalankan mungkin saja masih ada errors kecil yang tidak ditemukan sebelumnya, atau ada penambahan fitur-fitur yang belum ada pada *software*

tersebut. Pengembangan diperlukan ketika adanya perubahan dari eksternal perusahaan seperti ketika ada pergantian sistem operasi, atau perangkat lainnya.

I.5 Keaslian Penelitian

Sebagai bukti penelitian yang akan dibuat, maka penelitian akan dibandingkan terhadap penelitian sejenis yang pernah dilakukan. Adapun Penelitian sebelumnya yang penulis angkat yaitu :

1. Ibnu Korib dan Febrinaldo dari AMIK MDP dengan judul “Sistem Informasi Penjualan, Pembelian dan Persediaan Barang Pada PT. Sriwijaya Optimis Mandiri Palembang”.

Adapun analisa sistem yang digunakan yaitu :

- 1) Metode yang digunakan

Metode yang digunakan dalam penelitian yaitu dengan observasi, wawancara dan studi pustaka.

- 2) Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian yang dilakukan yaitu pada PT. Sriwijaya Optimis Mandiri Palembang.

- 3) Basis Aplikasi

Adapun basis aplikasi yang digunakan yaitu aplikasi berbasis *web*.

- 4) Perangkat Lunak

Perangkat lunak yang digunakan dalam merancang program yaitu menggunakan PHP dan *database* MYSQL.

I.6 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian untuk penulis tugas akhir ini dilakukan pada PT. Kisel Medan yang beralamat di Jl. Wahid Hasyim No. 6 Medan.

I.7 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan tugas akhir ini terdiri dari beberapa sub bab yang dapat dijelaskan sebagai berikut :

BAB 1 : PENDAHULUAN

Dalam bab ini penulis menguraikan Latar Belakang, Identifikasi Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Metode Penelitian, dan Sistematika Penulisan

BAB 2 : TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisikan tentang uraian teoritis mengenai pengertian-pengertian, metode penyusunan data serta mengenai bahasa pemrograman yang digunakan.

BAB 3 : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Dalam bab ini penulis menguraikan tentang perancangan sistem yang dirancang yang meliputi perancangan layout, perancangan *database*, gambaran aplikasi *web* yang akan dibuat serta bagaimana algoritma aplikasi tersebut saat dijalankan.

BAB 4 : IMPLEMENTASI SISTEM

Dalam bab ini penulis menyajikan tentang pengertian implementasi, kelengkapan sistem, pengujian sistem, Pengujian Data, *input dan output* aplikasi.

BAB 5 : KESIMPULAN

Bab ini berisi rumusan hasil, kelebihan sistem, kelemahan dan keterbatasan sistem serta saran yang diberikan.