

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi semakin cepat dari waktu ke waktu. Perkembangan yang sangat pesat ini membuktikan bahwa teknologi informasi telah mempermudah kegiatan manusia. Sebagian besar usaha dari tingkat menengah sampai tingkat atas telah melakukan proses komputerisasi baik pada sebagian maupun keseluruhan sistem dalam perusahaannya. Perkembangan sistem ini dibutuhkan untuk menjawab kebutuhan dan persaingan bisnis yang semakin kompleks.

Tick Tock merupakan toko yang bergerak di bidang jual beli permainan kreatif. Tick Tock berlokasi di Jalan Rejosari Timur 1 no 1, Semarang. Tick Tock saat ini masih menggunakan sistem secara manual. Khususnya dalam proses pembuatan order barang, bukti penjualan barang, laporan penjualan, laporan pembelian, laporan stock barang, dan laporan barang rusak . Kekurangan-kekurangan yang terjadi yaitu seperti lamanya waktu dalam melihat stok barang, kesalahan dalam merekap stok barang, dan pada saat ingin mengetahui barang apa saja yang selama ini banyak diminati dan kurang diminati. Selain itu juga membutuhkan waktu yang cukup lama dalam melakukan proses jual beli barang karena harus melihat stock satu persatu dan menulis bukti penjualan. Namun masalah

ini dapat dibantu dengan sistem informasi sebagai pengolahan data tersebut.

Dengan latar belakang tersebut maka penulis membuat laporan skripsi dengan judul “ SISTEM INFORMASI PENJUALAN BERBASIS MULTIUSER PADA TICK TOCK CREATIVE TOYS SEMARANG”

1.2 Perumusan Masalah

Perumusan masalah dalam laporan skripsi ini adalah : “ bagaimana merancang dan membuat sistem informasi penjualan berbasis multiuser pada Tick Tock *Creative Toys* dengan menggunakan bahasa pemrograman Visual Basic 6.0 “.

1.3 Batasan Masalah

Mengingat begitu luasnya kegiatan yang dilakukan oleh Tick Tock *Creative Toys*, maka dalam pembuatan software ini dibatasi hanya pada pembuatan pembelian barang, penjualan barang, informasi yang menyangkut pelanggan, informasi yang menyangkut supplier, laporan penjualan, laporan pembelian, laporan stok barang, form barang rusak.

1.4 Tujuan dan Manfaat Skripsi

1.4.1 Tujuan Skripsi

Tujuan dari skripsi ini adalah :

Untuk merancang dan membangun suatu sistem pengolahan data penjualan berbasis multiuser yang baik, agar dapat menghasilkan informasi penjualan pada Tick Tock yang akurat dan tepat waktu.

1.4.2. Manfaat Skripsi

Adapun manfaat pelaksanaan skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Penulis

Memberikan nilai tambah dan pengetahuan mengenai dunia kerja dan kajian selama perkuliahan, dapat menerapkan dan mengembangkan ilmu yang didapat selama proses kuliah

2. Bagi Akademik

Sebagai masukan positif dalam proses belajar mengajar dan menunjang peningkatan pengetahuan mahasiswa angkatan selanjutnya dengan tujuan memantau perbendaharaan literatur perpustakaan Universitas.

3. Bagi Tick Tock *Creative Toys*.

Memberikan alternatif masukan / saran sebagai bahan masukan dan pertimbangan bagi perusahaan mengenai sistem informasi penjualan

4. Bagi Konsumen

Selain bermanfaat perusahaan, penelitian ini juga bermanfaat untuk konsumen karena dengan adanya perancangan sistem berbasis multiuser ini dapat mempercepat proses pembelian.

1.5 Metodologi Penelitian

Setiap mengadakan pembahsan maka tidak terlepas dari berbagai masalah yang perlu dihadapi dan harus dipecahkan. Agar lebih praktis digunakan metode ilmiah sehingga dapat diperoleh jalan keluar yang baik, efektif serta mudah dilaksanakan. Jenis data dan metode yang digunakan adalah:

1. Jenis Dan Sumber Data

a. Data Primer

Data primer adalah data yang diperoleh langsung dari sumbernya, diamati dan dicatat untuk pertama kalinya. Data tersebut akan menjadi data sekunder kalau dipergunakan orang yang tidak berhubungan langsung dengan penelitian yang bersangkutan (Marzuki, 2003; hal 55). Dalam penelitian

ini data primer berupa jenis - jenis barang yang dijual, tipe barang, dan daftar harga-harga barang yang dijual.

b. Data Sekunder

Data primer adalah data yang diperoleh langsung dari sumbernya, diamati dan dicatat untuk pertama kalinya. Data tersebut akan menjadi data sekunder kalau dipergunakan orang yang tidak berhubungan langsung dengan penelitian yang bersangkutan (Marzuki, 2003; hal 55). Dalam penelitian ini data sekunder berupa Biro Statistik, majalah, keterangan-keterangan / publikasi lainnya.

2. Metode Pengumpulan Data

Sesuai dengan jenis data dan maksud serta tujuan penyusunan laporan ini maka dalam menyusun laporan, penulis menggunakan metode pengumpulan data sebagai berikut:

a. Metode Wawancara / *Interview*

Interview (wawancara) merupakan cara pengumpulan data dengan jalan tanya-jawab sepihak yang dikerjakan secara sistematis dan berlandaskan kepada tujuan penelitian (Marzuki, 2003; hal 68). Dalam penelitian ini wawancara dilakukan oleh penulis terhadap narasumber yaitu pemilik langsung dari *Tick Tock Creative Toys* yaitu Ibu Ani Anekawati

b. Metode Pengamatan / *Observasi*

Dengan metode ini orang melakukan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala atau fenomena yang diselidiki. Jadi tanpa mengajukan pertanyaan-pertanyaan meskipun obyeknya adalah orang (Marzuki, 2003; hal 58).

Dalam metode ini penulis mengamati bagaimana proses penjualan dan pemesanan pada *Tick Tock Creative Toys* selama ini.

c. Studi Pustaka

Metode Kepustakaan yaitu teknik pengumpulan data dan berdasarkan studi kepustakaan dengan cara mencari Literatur yang berhubungan dengan obyek yang diamati oleh seorang penulis tersebut (Marzuki, 2003; hal 78). Dalam penelitian ini penulis membaca dan mempelajari buku-buku dan sumber referensi lain yang berhubungan dengan pembahasan.

1.6 Sistematika Penelitian

Adapun sistematika yang dipakai penulis dalam Skripsi ini adalah:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan skripsi

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang Konsep Dasar Sistem, Konsep Dasar Informasi, Konsep Dasar Sistem Informasi, Pengertian Sistem Informasi, Analisis Sistem, Desain Sistem, Implementasi Sistem, Pengertian Jaringan Komputer, Multi user, Topologi Jaringan, UML, Konsep Database, DBMS, Bahasa Pemrograman VB 6.0, Microsoft Access 2007, pengertian sistem penjualan.

BAB III GAMBARAN UMUM TICK TOCK CREATIVE TOYS

Bab ini berisi tentang gambaran umum dan ringkasan Tick Tock meliputi Sejarah Singkat, Visi dan Misi, Struktur Organisasi, kegiatan yang dilakukan organisasi, Lokasi Tick Tock, Denah Tata Letak.

BAB IV PEMBAHASAN MASALAH

Bab ini berisi tentang Analisis Sistem, Analisis Sistem berjalan, Analisa Kebutuhan, Rancangan Sistem, Desain Database, Desain Input, Desain Output, Implementasi Tampilan Program, Implementasi Sistem.

BAB V PENUTUP

Dalam bab ini merupakan kesimpulan dari bab-bab sebelumnya dan saran dari penulis guna pengembangan sistem perusahaan.

DAFTAR PUSTAKA

- CyberCom; Pemrograman Visual Basic 6.0; CyberCom; Semarang; 2009.
- Fowler, Martin; UML Distilled edisi 3; ANDI OFFSET; Yogyakarta; 2004.
- Jogiyanto, HM; *Analisis dan Desain*; ANDI OFFSET; Yogyakarta; 2005.
- Kadir, Abdul; Pengenalan Sistem Informasi; ANDI OFFSET; Yogyakarta; 2003.
- Kristanto, Harianto; *Konsep Dan Perancangan Database*; ANDI OFFSET; Yogyakarta; 2004.
- Marzuki; *Metodologi Riset*; BPFE-UII; Yogyakarta; 2003.
- Nugroho, Bunafit dan Subiyantoro, Cuk; Membuat Aplikasi Mini Market dengan Visual Basic 6.0 dan Access; Elex Media Komputindo; 2002
- Sholih; *Permodelan Sistem Informasi Berorientasi Objek dengan UML*; GRAHA ILMU; Yogyakarta; 2006.
- Whitten J.L, Lonnie D.B dan Kevin C.D; Metode Desain dan Analisis Sistem; ANDI OFFSET; Yogyakarta; 2004.
- Dani R.Taufani; mengolah data dengan microsoft office access 2007; <http://mugi.or.id/blogs/danzgreyta/archive/2009/12/16/free-ebook>; 30 Mei 2011
- topologi-jaringan1; <http://www.ziddu.com/download/17093685/ghanoz-2480>; 14Maret 2012