

BAB I

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Pada masa sekarang ini komputer sangat pesat perkembangannya dan memiliki pesan yang strategis pada bidang komunikasi, Transportasi, industri dan pendidikan. Komputer sangat membantu untuk proses administrasi di setiap instansi, baik instansi pemerintah ataupun instansi swasta. Pada dunia pendidikan khususnya perguruan tinggi komputer memiliki peran yang sangat penting yaitu sebagai alat bantu yang di gunakan untuk beberapa aktivitas pendidikan di antaranya adalah sebagai alat bantu yang di gunakan untuk proses administrasi dan alat bantu teknis untuk perkuliahan. Apalagi dewasa ini komputer telah di dukung oleh software-software yang membantu kegiatan-kegiatan di perkuliahan khususnya jurusan Manajemen Informatika. Selain sebagai penunjang perkuliahan software juga di gunakan oleh banyak instansi yang terkait di dalamnya. Dalam setiap pembuatan software ada tingkatan-tingkatan pembuatan sehingga makin kesini software-software makin berkembang dan hampir mendekati sempurna.

STMIK Atma Luhur Pangkalpinang adalah salah satu unsur akademik yang menjadikan mahasiswanya orang yang ahli di bidang perkuliahan yang di ambilnya. Oleh karena itu matakuliah yang disajikan kepada mahasiswa benar-benar materi yang dibutuhkan oleh seorang yang belajar di STMIK Atma Luhur.

Dalam kehidupan sehari-hari kita sering melihat transaksi-transaksi yang terjadi disebuah konter handphone dalam transaksi itu kita melihat pembayaran dan penyerahan uang maupun barang tidak di lakukan dengan komputer atau bisa disebut manualisasi, agar menambah akurasi data dan meminimalkan kesalahan dalam pembuatan transaksi maka sistem yang lama(manualisasi) perlu diganti dengan sistem yang terkomputerisasi. Hal ini dimaksudkan untuk memudahkan dan memaksimalkan kinerja serta akurasi

dari sebuah transaksi. Ada beberapa kelemahan yang terjadi ketika melakukan transaksi di antaranya adalah pertama, system transaksi handphone yang masih bersifat manual sehingga memungkinkan terjadinya kesalahan dalam proses transaksi diantaranya adalah ada beberapa barang yang habis di beli tetapi uangnya tidak ada atau kita lebih memberikan kembalian. Kedua pengecekan kesalahan dilakukan setelah transaksi itu selesai dilaksanakan. Masalah akan muncul ketika ditemukan adanya kekurangan uang atau barang terjadi kesalahan transaksi akan menyebabkan kerugian yang sangat besar.

Berdasarkan pemaparan diatas, maka penulis tertarik menjadikan permasalahan diatas sebagai tema dari Tugas Akhir Semester dengan judul sistem pembelian tunai handphone.

2. Masalah

Dalam menangani pengolahan data pembelian tunai yang masih belum menggunakan komputerisasi atau pengolahan data yang dilakukan secara manual. Adapun masalah yang timbul sebagai berikut :

- a. Kurangnya keakuratan data.
- b. Data yang di simpan masih menggunakan Buku Arsip, sehingga sulit melakukan pengurutan dan memperoleh data sewaktu-waktu kita membutuhkan.
- c. Sering terlambatnya laporan yang di berikan kepada pimpinan.

Permasalahan tersebut merupakan kekurangan yang ada pada sistem pembelian tunai di Vidi Cell. Karena masalah yang sangat menonjol dan selalu timbul adalah seperti diatas.

3. Tujuan Penulisan

Tujuan penulisan dalam Tugas Akhir ini di harapkan dapat membantu Vidi Cell dalam memperbaiki sistem yang ada dengan harapan pengolahan data dan penyajian informasi pembelian tunai yang selama ini dilakukan secara manual dapat dipermudahakan dengan di buatnya rancangan sistem informasi yang sudah terkomputerisasi. Adanya Tugas Akhir ini memberikan beberapa manfaat yang dapat dijadikan bekal bagi mahasiswa itu sendiri untuk terjun ke masyarakat. Laporan Tugas Akhir ini mempunyai tujuan agar mahasiswa mudah beradaptasi dengan lingkungan kerja dan memperluas wawasan penerapan teori setelah menyelesaikan kuliah.

Adapun tujuan dari penulisan ini adalah :

- a. Untuk menerapkan dan mengetahui sejauh mana kelebihan yang ditawarkan oleh Visual Basic dalam pemrograman. Yang akan penulis terapkan dalam pembuatan pengolahan data pembelian tunai sehingga instansi yang terkait di harapkan dapat terbantu dalam menjalankan aktivitas kegiatan secara lebih baik.
- b. Agar mahasiswa dapat mempelajari dan memahami kebutuhan yang ada di masyarakat sesuai dengan profesi mahasiswa itu sendiri.
- c. Meningkatkan efektifitas dan efisiensi dalam hal tenaga dan waktu.

4. Ruang Lingkup / Batasan Masalah

Dalam memusatkan masalah yang ada dan agar tidak menyimpang dari pokok pembahasan maka batasan masalah hanya akan membahas pada masalah yang berkaitan dengan Sistem Pembelian Tunai yaitu :

- a. Biasanya supplier datang langsung ke Vidi Cell ataupun Pemilik Vidi Cell melakukan pemesanannya melalui telepon.
- b. Biasanya supplier mengantarkan langsung barang-barang yang di pesan oleh pihak Vidi Cell.
- c. Pada akhir bulan karyawan pembelian membuat laporan pembelian tunai untuk pemilik counter.
- d. Tidak adanya retur dalam sistem pembelian ini.

5. Metode Penelitian

Metode penelitian adalah menggambarkan cara mengumpulkan informasi-informasi atau data-data yang diperlukan sebagai bahan untuk menyusun tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

a. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yaitu mendapatkan data dengan cara :

1) Observasi

Meninjau dan mengunjungi langsung ke Inti Media Advertising untuk mengetahui secara keseluruhan tentang masalah yang akan dibahas.

2) Wawancara

Wawancara langsung orang – orang yang berkepentingan untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan.

3) Studi Kepustakaan

Menumpulkan dan melengkapi data yang diperlukan melalui buku – buku di perpustakaan

b. Analisa Sistem

Salah satu pendekatan pengembangan sistem adalah pendekatan analisa object oriented. Pendekatan object oriented dilengkapi dengan alat-alat tehnik pengembangan sistem yang hasil akhirnya akan didapat sistem yang object oriented yang dapat didefinisikan dengan baik dan jelas. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah :

1) Menganalisa sistem yang ada, yaitu mempelajari dan mengetahui apa yang dikerjakan sistem yang ada.

2) Menspesifikasikan sistem, yaitu menspesifikasikan masukan yang digunakan, database yang ada, proses yang dilakukan dan keluaran yang dihasilkan.

Adapun tahapan-tahapan pada analisa sistem antara lain :

1) Activity Diagram

Activity Diagram digunakan untuk memodelkan alur kerja atau workflow sebuah proses bisnis dan urutan aktifitas didalam suatu proses.

2) Use Case Diagram

Use Case Diagram digunakan untuk menjelaskan manfaat sistem jika dilihat menurut pandangan orang yang berada diluar sistem atau actor. Use Case Diagram juga merupakan deskripsi fungsi sistem yang akan dikembangkan.

3) Use Case Description

Use Case Description digunakan untuk mendeskripsikan secara rinci mengenai Use Case Diagram.

c. Perancangan Sistem.

Tahap Perancangan Sistem adalah merancang sistem secara rinci berdasarkan hasil analisa sistem yang ada, sehingga menghasilkan model sistem baru yang diusulkan, dengan disertai rancangan database dan spesifikasi program.

Alat bantu yang digunakan penulis dalam merancang sistem adalah :

1) Class Diagram

Membantu dalam visualisasi struktur kelas – kelas dari suatu sistem dan hubungan antar kelas (inheritance, aggregation, association) dan penjelasan detail tiap kelas (method / function / behavior dan attribute / property / data).

2) Logical Record Structure(LRS)

Logical record structure berasal dari setiap entity yang diubah ke dalam bentuk sebuah kotak dengan nama entity berada diluar kotak dan atribut berada didalam kotak.

3) Relasi

Relasi digunakan untuk mendefinisikan dan mengilustrasikan model conceptual secara terperinci dengan adanya primary key dan foreign key.

4) Spesifikasi Basis Data

Spesifikasi Basis Data digunakan untuk menjelaskan tipe data yang ada pada model conceptual secara detail.

5) Sequence Diagram

Sequence diagram untuk menggambarkan interaksi antar obyek di dalam dan di sekitar sistem (termasuk pengguna, display, dan sebagainya) berupa message yang digambarkan terhadap waktu.

6. Sistematika Penulisan

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

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas latar belakang, masalah, tujuan penulisan, ruang lingkup/batasan masalah, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang konsep dasar informasi, konsep sistem informasi, analisa dan perancangan sistem berorientasi objek dengan UML dan konsep dasar sistem penjualan serta teori-teori pendukung lainnya yang berkaitan dengan sistem yang akan dibahas.

BAB III ANALISA SISTEM

Dalam bab ini akan dibahas mengenai tinjauan organisasi, uraian prosedur, dekomposisi fungsi, analisa proses, analisa

dokumen keluaran, analisa dokumen masukan, identifikasi kebutuhan, use case diagram, deskripsi use case dan analisa sistem akuntansi.

BAB IV RANCANGAN SISTEM

Bab ini menjelaskan secara rinci rancangan sistem yang akan diusulkan. Rancangan tersebut terdiri dari rancangan basis data (Class Diagram, Logical Record Structure (LRS), Tabel, Spesifikasi Basis Data), rancangan antar muka (Rancangan Keluaran, Rancangan Masukan, Rancangan Dialog Layar) dan sequence diagram.

BAB V PENUTUP

Merupakan bab terakhir yang berisi kesimpulan dari pembahasan bab-bab sebelumnya dan saran dari penulis yang kiranya bermanfaat.