

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1. Latar Belakang**

Dalam era globalisasi saat ini, informasi berperan penting pada semua aspek kehidupan terutama bagi mereka yang menekuni dunia bisnis. Kemajuan teknologi khususnya komputer, menjadikan mereka yang bergerak dibidang bisnis perlu mencermati peluang mereka miliki karena komputer merupakan penunjang utama bagi pengguna sistem di era modern ini.

Begitu pula dalam sebuah perusahaan dagang yang menggunakan sistem penjualan yang masih dikerjakan dengan cara manual, akan terbentur pada kendala seperti yang tersebut di atas, sehingga akan mengurangi kinerja suatu instansi. Peranan komputer di sini akan sangat menunjang sekali dalam menjaga dan memberikan dukungan pada sistem agar menjadi lebih baik, seperti : dapat menghasilkan informasi yang lebih baik, memperbaiki atau mengurangi kesalahan yang sering terjadi pada sistem yang dikerjakan secara manual, efisiensi dalam segi waktu dan tenaga, menjaga keakuratan data.

Oleh karenanya penulis bermaksud mengangkat masalah tersebut untuk menyusun tugas akhir dengan judul Rancangan Sistem Informasi Penjualan Tunai Pada Toko Bangunan Setia Usaha Dengan Metodologi Berorientasi Obyek.

Hal tersebutlah yang mendasari penulis untuk memilih judul tersebut dan sebagai usaha untuk dapat memberikan solusi atau jalan keluar atas kerumitan masalah yang ada di dalam Sistem Penjualan Tunai.

## **2. Masalah**

Masalah yang dihadapi oleh Toko Bangunan Setia Usaha adalah kegiatan pengolahan data masih dilakukan secara manual, sehingga menimbulkan berbagai masalah, seperti :

- a. Keterlambatan dalam menyajikan laporan penjualan kepada pimpinan.
- b. Penyimpanan data yang kurang baik, sehingga terjadi pemborosan waktu dalam pengelompokan data.
- c. Informasi yang disediakan pada laporan penjualan terkadang tidak akurat.

## **3. Tujuan Penulisan**

Tujuan dari Tugas Akhir ini adalah memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mendapatkan perbandingan antara ilmu yang diperoleh dalam perkuliahan dengan dunia kerja. Dan memperbaiki sistem yang ada dengan harapan agar pengolahan yang selama ini masih dilakukan secara manual, dapat dipermudah dan dipercepat kinerjanya dengan memberikan solusi berupa rancangan sistem yang terkomputerisasi.

Sistem terkomputerisasi ini juga diharapkan dapat mendukung tercapainya tujuan sebagai berikut :

- a. Kemudahan pengguna sistem dalam menyediakan laporan – laporan yang bermutu serta memenuhi kebutuhan manajemen.
- b. Efisiensi waktu dalam pelaksanaan kegiatan transaksi penjualan sehari-hari.
- c. Dokumen-dokumen keluaran yang dihasilkan lebih berkualitas dan informatif.
- d. Meningkatkan kualitas pelayanan kepada pelanggan.

#### 4. Batasan Masalah

Dalam memusatkan masalah yang ada dan agar tidak menyimpang dari pokok pembahasan, maka pada tugas perancangan sistem ini, batasan masalah yang akan membahas proses penjualan tunai sampai pembuatan laporan-laporan mengenai transaksi yang ada pada sistem penjualan tunai.

#### 5. Metode Penelitian

Dalam rangka penyusunan Tugas Akhir ini dilakukan penelitian sebagai berikut :

##### a. Metode Pengumpulan Data

###### 1) Observasi

Meninjau dan mengunjungi langsung ke Toko Bangunan Setia Usaha untuk mengetahui secara keseluruhan tentang masalah yang akan dibahas.

###### 2) Wawancara langsung orang-orang yang berkepentingan untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan.

###### 3) Studi Literatur

Mengumpulkan dan melengkapi data yang diperlukan melalui buku-buku di perpustakaan.

##### b. Analisa Sistem

Penulis menggunakan beberapa diagram *Unified Modeling Language* (UML) sebagai alat Bantu dalam menganalisa sistem untuk mendeskripsikan proses bisnis sistem yang sedang berjalan serta mendeskripsi konsep sistem baru yang akan dikembangkan dimana sistem baru tersebut tentunya dapat memberikan solusi-solusi dari pemasalahan yang ada serta memenuhi kebutuhan sistem. Beberapa diagram tersebut adalah :

###### 1) Activity diagram

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

2) Analisa Dokumen Keluaran

Rancangan keluaran merupakan informasi yang akan dihasilkan dari keluaran sistem yang dirancang.

3) Analisa Dokumen Masukan

Rancangan masukan merupakan data yang dibutuhkan untuk menjadi masukan sistem yang dirancang.

4) *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.

5) *Use case Description*

*Use case description* digunakan untuk mendeskripsikan secara rinci mengenai *use case* Diagram .

c. Perancangan Sistem

Yaitu dengan spesifikasi rancangan masukan, proses keluaran, implementasi system, maka akan dibuat perancangan dalam bentuk bagan terstruktur beserta spesifikasi modulnya.

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

Alat bantu yang digunakan penulis dalam merancang sistem adalah :

1) *Entity Relationship Diagram* (ERD)

ERD adalah sebuah model data yang menggunakan beberapa notasi untuk menggambarkan data dalam hal entitas dan relasi yang digambarkan oleh data tersebut.

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 dalam kotak.

3) *Transformasi Logical Record Structure ke Relasi ( Tabel )*

Relasi digunakan untuk mendefinisikan dan mengilustrasikan model konseptual 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 konseptual secara detail.

5) Rancangan Dokumen Keluaran

Rancangan keluaran merupakan informasi yang akan dihasilkan dari keluaran sistem yang dirancang.

6) Rancangan Dokumen Masukan

Rancangan masukan merupakan data yang dibutuhkan untuk menjadi masukan sistem yang dirancang.

7) Rancangan Layar Program

Rancangan tampilan merupakan bentuk tampilan sistem layar komputer sebagai antar muka dengan pemakai yang akan dihasilkan dari sistem yang dirancang.

8) *Sequence Diagram*

*Sequence diagram* menerangkan objek yang disusun dalam urutan tertentu. Urutan waktu yang dimaksud adalah urutan yang dilakukan seseorang aktor dalam menjalankan sistem.

9) *Class Diagram ( Entity Class )*

Class Diagram menggambarkan struktur dan deskripsi class, package dan objek beserta hubungan satu sama lain seperti *containment*, pewarisan, asosiasi, dan lain – lain.

## **6. Sistematika Penulisan**

### **BAB I                   PENDAHULUAN**

Dalam bab ini penulis menjelaskan mengenai Latar Belakang, Masalah, Tujuan Penulisan, Batasan Masalah, Metode Penelitian, dan Sistematika Penulisan laporan Tugas Akhir.

### **BAB II                   LANDASAN TEORI**

Dalam bab ini diterangkan secara singkat mengenai Konsep Sistem Informasi, Analisa dan Perancangan Sistem Berorientasi Obyek Dengan UML,dan Teori Pendukung.

### **BAB III                 ANALISA SISTEM**

Dalam bab ini membahas mengenai Tinjauan Organisasi, Analisa Proses, Analisa Keluaran, Analisa Masukan, Identifikasi Kebutuhan, Use Case Diagram,dan Deskripsi Use Case.

### **BAB IV                 RANCANGAN SISTEM**

Dalam bab ini menggambarkan Rancangan Basis Data yang berisi ERD, LRS, Tabel, Spesifikasi Basis Data), Bab ini juga memuat Rancangan Antar Muka, yang berisi Rancangan Keluaran, Rancangan Masukan, Rancangan Dialog Layar dan Sequence Diagram, serta Rancangan Class Diagram.

### **BAB V                   PENUTUP**

Dalam bab ini menjelaskan mengenai kesimpulan tentang apa yang telah dilakukan selama Tugas Akhir serta memberikan saran-saran terhadap sistem untuk meningkatkan usahanya.