

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi tidak dapat dipungkiri lagi dengan semakin berkembang dan merambah ke berbagai aspek kehidupan dengan sangat pesat yang berpengaruh terhadap gaya hidup manusia zaman sekarang, di mana hampir semua kegiatan dapat dilakukan melalui teknologi khususnya *Gadget*, salah satunya kegiatan perdagangan yang sudah dikelola secara terkomputerisasi dengan memanfaatkan teknologi Personal Computer. Trend pengelolaan dagangan dengan teknologi komputer melalui *Desktop* yang marak terjadi tentu menjadi peluang bisnis yang menguntungkan bagi para pelaku bisnis untuk semakin mempercepat layanan serta mempermudah untuk persediaan barang, mempertahankan bahkan mendatangkan pelanggan tetap mereka dengan memberikan berbagai kemudahan salah satunya yakni dengan menyediakan aplikasi *Desktop Apps*. Dengan perkembangan teknologi yang semakin hari semakin maju, maka banyak usaha yang dapat memanfaatkannya guna efisiensi waktu dan kompleksitas dalam setiap kegiatannya termasuk juga dalam Informasi layanan produk dan jasa (Hartanto 2010).

JUAN Computer merupakan usaha *service komputer*, laptop, dan lain-lain yang berhubungan dengan aksesoris maupun perlengkapan komputer dan laptop. JUAN Computer sudah berdiri sejak tahun 2018 yang didirikan oleh Juandika Jonas yang terletak di Jl. Raya Solok - Padang No. KM 3, Selayo, Kec.Kubung, Kabupaten Solok, Sumatera Barat.

Terlebih dengan potensi besar pada JUAN Computer yang pada saat ini memiliki pelayanan yang masih terbilang kurang memadai dikarenakan pelayanan pada JUAN Computer ini mengharuskan konsumen atau konstumer datang langsung ke toko,hal ini sangat tidak efisien dan hal ini sangat boros waktu terhadap konsumen yang memiliki jarak yang jauh dari toko,oleh karena itu untuk mengatasi masalah ini maka dirancanglah sebuah aplikasi berbasis *Desktop Apps* yang dapat mempermudah konsumen dalam pelayanan toko dan dengan aplikasi ini kostumer tidak perlu datang ke toko secara langsung hal ini memberi pengaruh tersendiri mempunyai aplikasi *Desktop Apps* tersendiri terutama untuk kalangan milenial yang memang mengutamakan efisiensi dan kemudahan akses.

Berdasarkan fenomena yang demikian memunculkan ide dasar penulis untuk membangun aplikasi berbasis *Desktop* mengenai layanan jasa dan produk pada toko JUAN Computer ini. Dengan adanya aplikasi berbasis *Desktop* ini dapat memudahkan pelanggan untuk membeli atau sekedar ingin mengetahui produk dan jasa yang tersedia di toko tanpa perlu mengganggu pelayanan dari karyawan dengan mengakses langsung Aplikasi yang sudah disediakan di toko. Selain itu dengan adanya aplikasi berbasis *Desktop* ini diharapkan dapat memperluas pasar layanan jasa dan produk pada toko serta memperkenalkan toko JUAN Computer kepada masyarakat luas melalui media sosial yang saat ini sudah menjadi kebutuhan bagi masyarakat luas.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan diatas, penulis tertarik untuk membangun Aplikasi berbasis *Desktop* dengan judul **“PERANCANGAN SISTEM PELAYANAN PRODUK DAN JASA BERBASIS DESKTOP**

PADA JUAN COMPUTER MENGGUNAKAN BAHASA PEMOGRAMAN JAVA DAN DATABASE MYSQL”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka didapatkan rumusan masalah seperti berikut :

1. Bagaimana membangun sebuah Sistem yang memudahkan untuk memberikan Informasi mengenai barang yang tersedia di toko secara terkomputerisasi dan berbasis *Desktop*?
2. Bagaimana mengimplementasikan sebuah Sistem yang memudahkan untuk memberikan Informasi mengenai pelayanan yang tersedia di toko secara terkomputerisasi dan berbasis *Desktop*?
3. Bagaimana membangun suatu Sistem terkomputerisasi yang dapat diakses oleh pengunjung dan karyawan toko guna mendapatkan Informasi mengenai layanan jasa dan produk melalui aplikasi *Desktop* di toko?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka didapatkanlah batasan masalah sebagai berikut :

1. Membangun sebuah sistem berbasis desktop yang memudahkan untuk memberikan Informasi mengenai barang yang tersedia di toko secara terkomputerisasi

2. Mengimplementasikan sebuah sistem berbasis dekstop yang memudahkan dalam memberikan Informasi mengenai pelayanan yang tersedia di toko secara terkomputerisasi
3. Membangun suatu sistem terkomputerisasi berbasis dekstop yang dapat diakses oleh pengunjung dan karyawan toko guna mendapatkan Informasi mengenai layanan jasa dan produk.

1.4 Hipotesa

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka dapat dikemukakan hipotesa sebagai berikut :

1. Diharapkan dengan dibangunnya sistem berbasis dekstop dapat memudahkan dalam memberikan informasi mengenai barang yang tersedia di toko secara terkomputerisasi
2. Diharapkan dengan diimplementasikannya sistem berbasis dekstop ini dapat memudahkan dalam memberikan informasi mengenai pelayanan yang tersedia di toko secara terkomputerisasi
3. Diharapkan dengan dibangunnya sistem terkomputerisasi berbasis dekstop dapat diakses oleh pengunjung dan karyawan toko yang berguna untuk mendapatkan informasi mengenai layanan jasa di toko.

1.5 Tujuan

Tujuan yang akan dicapai sebagai berikut :

1. Untuk membuat Sistem Informasi produk dan jasa Berbasis Desktop.
2. Untuk membuat Sistem informasi produk dan jasa terkomputerisasi.

3. Memberikan sarana Penyedia Informasi pelayanan produk dan jasa yang lebih mudah kepada Pengunjung dan karyawan toko Juan COMPUTER.
4. Pengunjung dan Karyawan dapat melihat informasi ketersediaan atau tidaknya berbagai jenis produk dan pelayanan jasa di toko Juan COMPUTER.

1.6 Manfaat

Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah:

1. Memberi tambahan pengalaman kepada penulis untuk menerapkan dan memperluas wawasan dan ilmu pengetahuan.
2. Menciptakan sebuah sistem informasi Aplikasi yang nantinya bisa dimanfaatkan oleh Pengunjung dan Karyawan untuk mendapatkan informasi yang cepat dan akurat pada toko Juan COMPUTER.
3. Mendapatkan informasi pelayanan produk dan jasa dapat dilaksanakan lebih efisien dan seksama oleh pengunjung dan karyawan dikarenakan telah menggunakan teknologi terkomputerisasi.
4. Bagi penulis sendiri penelitian ini bermanfaat sekali kerana penulis mampu mengaplikasikan pengetahuan yang lebih didalam perihal permasalahan-permasalahan yang berlangsung sekaligus bersama dengan penyelesaiannya.

1.7 Tinjauan Umum Toko

Dalam tinjauan umum ini akan dijelaskan mengenai sejarah berdirinya toko Juan COMPUTER, struktur organisasi, serta tugas dari masing-masing struktur organisasi tersebut.

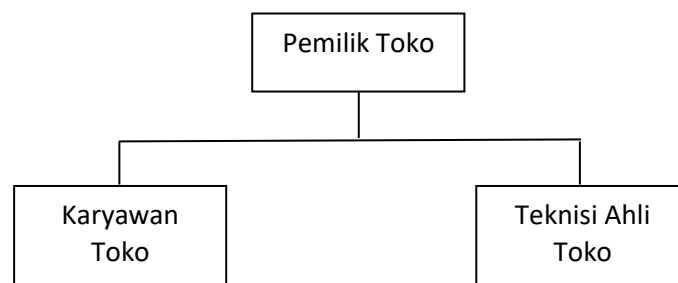
1.7.1 Sejarah Berdirinya Toko Juan COMPUTER

Toko Juan Computer merupakan usaha yang bergerak di bidang penjualan produk serta pelayanan jasa Komputer serta Laptop. Usaha ini berdiri pada tahun 2018 dengan pengalaman pemilik sebelumnya yaitu Alumni Sekolah Menengah Kejuruan dengan jurusan Teknik Komputer Jaringan. Toko Juan COMPUTER ini beralamat di Jl. Raya Solok - Padang No. KM 3, Selayo, Kec.Kubung, Kabupaten Solok, Sumatera Barat.

1.7.2 Struktur Organisasi Toko Juan Computer

Sebagai sebuah wadah, Organisasi yang memiliki multi peran dan didirikan dengan tujuan mampu memberikan serta mewujudkan keinginan banyak pihak.

Struktur organisasi Toko Juan Computer menggunakan struktur organisasi garis yang dapat dilihat pada Gambar 1.1



Sumber :Toko Juan COMPUTER

Gambar 1.1. Struktur Organisasi Toko Juan COMPUTER

1.7.3 Tugas dan Tanggung Jawab

1. Pemilik Toko

Pemilik Toko bertanggung jawab terhadap terselenggaranya semua komponen dalam system. Pemilik toko memiliki kemampuan yang tinggi dan bekerja secara penuh dalam posisinya, serta mampu menggerakkan

seluruh tenaga karyawan sesuai peran dan fungsinya. Pemilik Toko juga bertanggung jawab mencari Supplier dan Distributor komponen maupun aksesoris komputer dan laptop terpercaya guna kenyamanan dan keamanan pelanggan toko.

2. Karyawan Toko

Karyawan Toko bertanggung jawab untuk proses persediaan barang serta pelayanan informasi produk dan jasa untuk pengunjung. Serta pembuatan laporan mengenai produk dan jasa pada toko guna pencatatan keuntungan dan modal.

3. Teknisi Ahli Toko

Teknisi Ahli Toko bertanggung jawab mengerjakan hal-hal yang berkaitan dengan *Hardware* dan *Software* yang dibutuhkan oleh pelanggan, merancang instalasi *Hardware* dan *Software* dan berbagai *Peripheral* nya, Menerapkan instalasi perangkat keras pada pelanggan, Mengelola dan *Maintenance* perangkat serta aksesoris yang dibutuhkan pelanggan.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Konsep Dasar Sistem

Konsep dasar sistem memiliki banyak perbedaan definisi menurut para ahlinya. Definisi mengenai sistem berdasarkan pendekatan sistem terdiri dari sistem yang menekankan pada prosedur dan sistem yang menekankan pada elemennya. Pendekatan sistem yang menekankan pada prosedurnya didefinisikan oleh Jerry Fitz Gerald. Menurutnya, sistem dapat didefinisikan sebagai suatu jaringan kerja yang terdiri dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, kemudian berkumpul bersama-sama untuk melakukan atau menyelesaikan kegiatan dan mencapai suatu sasaran tertentu (Jeperson 2015)

2.1.1 Defenisi Sistem

Kata sistem sendiri berasal dari bahasa latin (*Systema*) dan bahasa yunani (*sustema*) yang berarti sebuah kesatuan yang terdiri dari komponen atau elemen yang dihubungkan bersama untuk memudahkan aliran informasi, materi atau energi untuk mencapai suatu tujuan (Yanosma dan Anggriani 2017)

2.1.2 Karakteristik sistem

Menurut (Agusli and Irawan 2019) ada beberapa karakteristik sistem diantaranya yaitu :

1. Komponen Sistem (*Components*)