

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Saat ini kehidupan manusia tidak lepas dari penggunaan teknologi. Seiring perkembangan zaman, keberadaan teknologi telah mempengaruhi kehidupan masyarakat di lingkungan sekitarnya. Teknologi dapat dikatakan sebatas benda yang telah dirancang untuk diberikan sebuah energi sehingga dapat dimanfaatkan oleh manusia. Teknologi sebagai bidang yang berkaitan erat dengan ilmu pengetahuan dan ilmu teknik atau rekayasa (Hidayatullah et al., 2018). Teknologi merupakan benda lunak atau keras yang mampu mengubah keadaan manusia dari sulit menjadi mudah (Hanifah Salsabila et al., 2021). Tanpa disadari kita telah menggunakan teknologi dan memanfaatkannya dalam segala hal sehingga menguntungkan di berbagai bidang pekerjaan manusia contohnya bidang pendidikan. Banyak teknologi yang sukses telah berdampak pada pendidikan teknik dan secara signifikan mengubah cara yang dipelajari siswa. Misalnya, simulasi komputer adalah sekarang praktik standar di sebagian besar disiplin ilmu pendidikan teknik (Martin et al., 2019).

Penggunaan teknologi pada organisasi dan perusahaan tidaklah cukup hanya sebatas alat-alat fisik, teknologi informasi dan komunikasi (TIK) juga penting dalam menjangkau dan pengolahan suatu informasi yang sulit agar memudahkan pengambilan keputusan. Teknologi informasi merujuk pada seluruh bentuk teknologi yang digunakan untuk menciptakan, menyimpan, mengubah dan menggunakan informasi dalam segala bentuk (Himmah & Azisi, 2019). Teknologi informasi adalah penggunaan peralatan elektronika, terutama komputer untuk

menyimpan, menganalisis, dan mendistribusikan informasi apa saja, termasuk kata-kata, bilangan, dan gambar (Supianti, 2018). TIK adalah disiplin ilmu, teknologi, dan rekayasa serta teknik manajemen yang digunakan dalam menangani informasi, penerapannya, dan hubungannya dengan masalah sosial, ekonomi, dan budaya (Ratheeswari, 2018). TIK mencakup pengumpulan, pengorganisasian, penyimpanan, dan publikasi data termasuk audio, video, teks, atau gambar, yang dilakukan dengan menggunakan instrumen komputer dan komunikasi jarak jauh (Sepehrdoust & Ghorbanseresht, 2019).

Komputer merupakan salah satu bagian dari pemanfaatan teknologi yang dibuat oleh manusia dan dijalankan secara elektronik. Komputer adalah suatu alat elektronik yang mampu melakukan beberapa tugas seperti menerima input, memproses input tadi sesuai dengan programnya, menyimpan perintah-perintah dan hasil pengolahan, serta menyediakan output dalam bentuk informasi (Aditama et al., 2022). Kita ketahui sebelumnya bahwa komputer dikembangkan dengan tujuan untuk mempermudah pekerjaan manusia, hal tersebut komputer harus melayani dan memenuhi keinginan manusia berdasarkan tujuan yang telah diciptakan sehingga timbulnya interaksi antara manusia dengan komputer. Interaksi manusia-komputer (HCI) adalah kumpulan pengetahuan yang menunjukkan peningkatan yang signifikan dari waktu ke waktu, terutama di tahun-tahun terakhir sejak komputer memfasilitasi aktivitas manusia sehari-hari (Martinez-Toro et al., 2019).

Sahlan ACC merupakan suatu toko yang menjual berbagai macam perhiasan imitasi / aksesoris umumnya untuk wanita dan juga dapat digunakan pada pria yang terbuat dari berbagai logam yang dilapisi emas 18 hingga 24 karat seperti anting, gelang, kalung, cincin dan lain sebagainya. Dari sudut pandang, toko ini menjual barang-barang berukuran kecil dan juga berbagai jenis serta merk dengan harga yang berbeda untuk dijual. barang yang berukuran kecil tersebut sangat rawan hilang berbeberapa kasus yang memungkinkan sering terjadi seperti ketidakjujuran antara pembeli dengan penjual yang dimana barang tersebut dapat diselipkan atau disimpan ke tempat yang tidak mungkin dilihat oleh penjual secara langsung.

Pemanfaatan teknologi tersebut dapat diaplikasikan kedalam sistem yang mengatur pemasukan data serta laporan-laporan penjualan pada toko ini secara komputerisasi. Perancangan sistem informasi pendataan perlu dikembangkan, dengan banyaknya data barang dari berbagai merk dan harga hingga perbedaan kualitas ketahanan yang berbeda harus terperinci satu per satu tidak memungkinkan penggunaan manual dalam pencatatan kertas yang dikendalikan beberapa karyawan secara cepat serta membutuhkan kefokusannya untuk pengawasan yang tinggi dalam pencatatannya, apalagi diantara karyawan-karyawannya tidak dapat dipercaya untuk masalah penjualannya seperti pemalsuan atau penyelewengan data yang ditulis dalam manual tidak sesuai dengan penjualan barang secara fisik.

Sistem yang dirancang menggunakan aplikasi Netbeans berbasis Java dan penyimpanan database *MySQL*, serta penulis juga menggunakan metode Economic Order Quantity (EOQ) yang bertujuan untuk membantu toko ini dalam meminimalkan biaya pemesanan dan penyimpanan persediaan barang, sehingga

sistem yang dirancang dapat menghasilkan data secara aman, cepat serta tidak mudah untuk merubah kondisi data yang telah diperoleh dari penginputan awal tanpa ada persetujuan dari pemilik toko.

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis sangat tertarik mengajukan judul skripsi yaitu **“PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA TOKO ACCESSORIES SEPUH KUAT MENGGUNAKAN BAHASA PEMROGRAMAN JAVA DAN DATABASE MySQL”**.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Dari latar belakang diatas penulis dapat merumuskan beberapa rumusan masalah diantaranya:

1. Bagaimana cara merancang sistem informasi penjualan pada Toko Sahlan ACC yang dapat digunakan oleh pemilik toko dan karyawannya dengan menggunakan bahasa pemrograman java Netbeans dan terintegrasi database MySQL?
2. Apakah sistem yang dirancang dapat memudahkan pengguna sebagai karyawan dalam menginputkan data penjualan barang secara cepat dan akurat pada Toko Sahlan ACC?
3. Bagaimana memudahkan pemilik toko Sahlan ACC dalam menganalisa Economic Order Quantity (EOQ) dan pembuatan laporan-laporan data yang dihasilkan dengan menggunakan sistem yang dirancang?

### 1.3 Hipotesa

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan sebelumnya maka dapat dikemukakan beberapa hipotesa sebagai jawaban sementara dari permasalahan yang ada yaitu:

1. Sistem informasi penjualan pada Toko Sahlan ACC dirancang menggunakan aplikasi Netbeans dan dapat digunakan oleh pemilik toko sebagai pengguna admin dan pengguna karyawan, sistem tersebut terdiri dari beberapa form untuk *input* serta dapat menampilkan hasil *output* atau laporan data yang disimpan ke dalam database MySQL.
2. Sistem tersebut dapat memudahkan karyawan toko Sahlan ACC memproses data penjualan secara cepat dan akurat dengan mengisi atau *input* data penjualan dari beberapa field pada form yang disediakan serta menghasilkan *output* dari data penjualan untuk diberikan kepada pembeli.
3. Sistem yang dirancang, pemilik Toko Sahlan ACC sebagai admin dapat menganalisa EOQ dengan sebuah form yang terdiri dari beberapa field untuk *input*, admin juga dapat melihat laporan atau *output* yang telah dihasilkan baik dari penginputan data barang oleh admin maupun penginputan data penjualan oleh karyawan, sehingga admin dapat membandingkan harga barang lama dengan harga barang baru, menganalisa hasil data penjualan barang, dan melihat hasil EOQ dari persediaan barang yang pernah terjadi.

#### **1.4 Batasan Masalah**

Agar dalam penulisan skripsi ini terarah dan masalah yang dihadapi tidak terlalu luas, maka penelitian ini:

1. Difokuskan pada perancangan sistem informasi penjualan berdasarkan yang mungkin beribu jenis barang aksesoris serta harga yang berbeda-beda dapat memperoleh informasi.
2. Sistem informasi penjualan ini hanya diperuntukkan di dalam toko Sahlan ACC dengan menggunakan laptop atau pc sehingga sistem tidak dapat digunakan diluar toko tanpa sepengetahuan pemilik.
3. Perancang sistem informasi ini menggunakan bahasa pemrograman java dengan aplikasi Netbeans dan aplikasi XAMPP sebagai alat penghubung antara aplikasi dengan database MySQL untuk penyimpanan data yang diperoleh.

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

Tujuan dan pembangunan aplikasi ini dapat diterangkan pada penjelasan berikut:

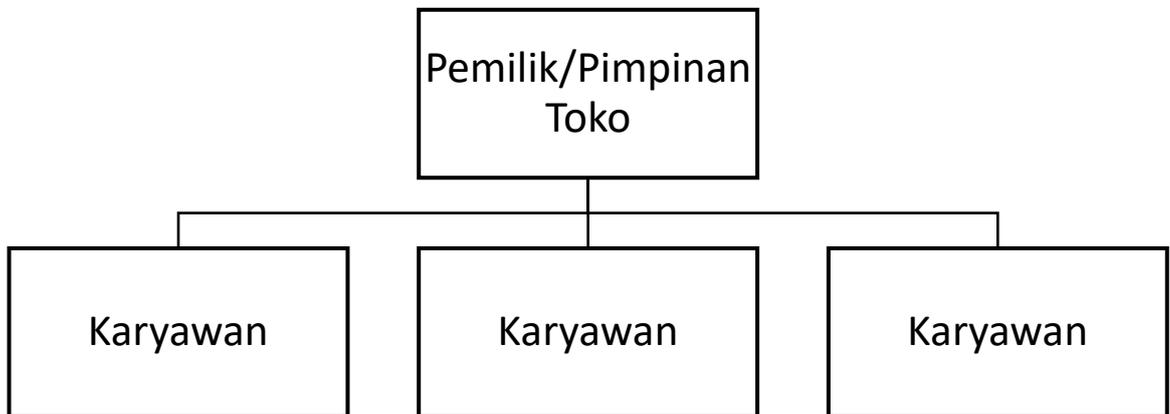
1. Membangun sistem informasi penjualan untuk memudahkan dalam pencatatan barang masuk sebagai persediaan didalam toko dan barang keluar sebagai barang terjual yang pernah dilakukan.
2. Membantu pengguna sebagai admin dalam melakukan pemberian harga barang yang konsisten dari berbagai jenis serta merk barang dengan kualitas berbeda terhadap sistem yang dirancang.

## 1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang penulis harapkan pada penelitian ini diantaranya :

1. Mempelajari perhitungan harga barang yang akan diperjualkan.
2. Mengetahui jenis-jenis barang, merk serta kualitas barang yang akan diperjualkan.
3. Mengembangkan ilmu yang didapatkan dalam kampus untuk diterapkan ke objek penelitian.
4. Mempelajari dalam pembuatan aplikasi sistem informasi penjualan dengan netbeans dan terintegrasi oleh database mysql.

## 1.7 Struktur Organisasi



**Gambar 1.1 Struktur organisasi Toko Sahlan ACC**

Struktur organisasi merupakan komponen unit kerja tertentu yang tersusun atas pembagian tugas-tugas dan peranan seseorang yang dilakukan pada sebuah perusahaan atau badan usaha. Berdasarkan struktur organisasi diatas, penulis dapat meguraikan tanggung jawab didalam toko, sebagai berikut:

a. Pemilik/Pimpinan Toko

1. Mengatur barang masuk dari beragam jenis merk serta harga yang diberikan saat pembelian.
2. Menerima transaksi yang pernah dilakukan oleh karyawan.
3. Menentukan harga barang untuk diperjualkan.
4. Mengatur kegiatan yang dilakukan oleh karyawan didalam toko.
5. Memantau barang keluar yang dipasarkan didalam toko.
6. Memantau kegiatan karyawan yang dilakukan selama didalam toko.

b. Karyawan

1. Mengetahui barang dari toko yang telah disediakan dan diberikan kepada pembeli yang membutuhkan.
2. Melayani tamu pembeli dengan permintaan yang dibutuhkan sehubungan dengan barang yang tersedia didalam toko.
3. Membuat transaksi penjualan barang yang telah disepakati oleh pembeli.