

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Saat ini kita, tidak bisa lepas dari pengaruh teknologi informasi. Mau tidak mau, perkembangan ilmu pengetahuan dan penerapan teknologi maju pesat di segala lingkungan kerja, terutama dalam bisnis. Teknologi komputer adalah teknologi yang paling banyak digunakan di berbagai organisasi pemerintah maupun swasta (Putri, Rifnaldi dan Surmayanti, 2019). Kemajuan teknologi komputer sebagai alat bantu untuk menghasilkan informasi yang akurat, relevan dan tepat waktu merupakan kebutuhan mendasar perusahaan. Peran teknologi komputer dalam berbagai aspek kegiatan sangat penting (Pustika, 2010), (Safitri et al., 2019) , (Ramdan & Utami, 2020). Dalam bisnis, proses penjualan ke konsumen memenangkan bisnis, jadi perlu cara untuk menyederhanakan proses itu. Penggunaan internet merupakan aspek yang mendukung proses penjualan dan sangat memudahkan pertukaran data dan informasi antar komputer. Untuk meningkatkan peluang bisnis, terutama bagi perusahaan yang menggunakan teknologi internet dan web, (komarudin, rosadi, D. & Khoiriyah, F., 2011).

Pada objek penelitian, Toko Umar belum merasakan efek positif dari penerapan sistem informasi, sehingga informasi yang diberikan oleh perusahaan tidak maksimal. Toko Umar adalah perusahaan dagang yang bertindak sebagai agen, penjual, dan pembelian produk. Pengelolaan data pembelian produk di toko Pak Umar masih dilakukan secara manual. dengan data pembelian produk dituliskan di atas kertas: Nama pemasok, tanggal pengiriman, tanggal pembayaran, nama produk, harga produk, jumlah pesanan, bahkan dengan data penjualan produk, karyawan mencatat transaksi penjualan secara manual di atas kertas. Memasukkan transaksi secara manual sering kali mengakibatkan manajemen inventaris

produk yang memakan waktu, kesalahan entri data, dan pencarian nama produk. karena harus membuka arsip entri manual satu per satu. Oleh karena itu, diperlukan suatu sistem yang dapat mengolah data sebagai transaksi penjualan.

Dari uraian di atas, penulis memberi judul penelitian ini “Sistem Informasi Pengelolaan Data Penjualan pada Toko Sembako Umar Menggunakan Metode Rapid Application Development (RAD)”. Sistem ini diharapkan dapat mendukung proses operasional perusahaan, memudahkan toko dalam mengelola data penjualan dan pembelian, serta membuat transaksi persediaan dan toko menjadi lebih cepat dan akurat.

## **1.2 Perumusan Masalah**

Masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana merancang aplikasi website Sistem Informasi Pengelolaan Data Penjualan pada Toko Sembako Umar Menggunakan Metode *Rapid Application Development* (RAD), yang dapat mempermudah pemilik dalam pengolahan data dan penyampaian informasi secara cepat dan akurat ?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Adapun yang menjadi tujuan dalam penelitian ini yaitu :

1. Merancang sistem informasi pengelolaan data penjualan pada toko Sembako Umar yang dapat mendukung proses operasional perusahaan.
2. Membantu toko mengelola data penjualan, pembelian, dan persediaan, serta menghasilkan laporan dengan lebih cepat dan akurat.

## **1.4 Batasan Masalah**

Dalam penelitian ini pembahasan batasan masalah menyesuaikan dengan rumusan masalah diatas, yaitu:

1. Penelitian ini dilakukan untuk merancang sistem informasi pengelolaan data penjualan Toko sembako Umar berbasis web

mobile dengan menggunakan metodologi Rapid Application Development.

2. Penelitian ini hanya di lakukan di Toko Sembako Umar
3. Perancangan sistem informasi ini dibuat sampai dengan tahap implementasi.

## **1.5 Manfaat Penelitian**

Pada penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

- a. Memberikan kemudahan dalam pengolahan data dan pelaporan pada toko sembako umar
- b. Meningkatkan pengelolaan informasi toko umar secara cepat, tepat dan akurat.
- c. Mempercepat Pengolahan informasi stok dan mengontrol ketersediaan barang

## **1.6 Metodologi Penelitian**

### **1.6.1 Lokasi dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini berlokasi di Desa Seri Tanjung yang terletak di Kecamatan Tanjung Batu, Kabupaten Ogan Ilir Provinsi Sumatera Selatan. Penelitian ini akan dilakukan pada Desember 2021 sampai bulan Februari 2022.

### **1.6.2 Alat dan Bahan**

penelitian ini menggunakan alat, berupa perangkat keras dan perangkat lunak seperti berikut :

1. Perangkat keras
  - a. AMD A10-9620P RADEON R5
  - b. RAM 4 GB
  - c. Harddisk 500GB
  - d. Perangkat *Mouse*

e. *Printer Canon*

2. perangkat lunak

- a. Sistem Operasi Windows 10.
- b. MySQL sebagai *database*.
- c. Microsoft Office (Ms Word) sebagai pembuatan Hasil laporan
- d. Pemrograman menggunakan bahasa PHP
- e. Aplikasi whimsical untuk mendesain sistem
- f. Xampp untuk media server
- g. Sublime Text Sebagai Editor Script Pemrograman.

### **1.6.3 Metode pengumpulan data**

Pada penelitian ini menggunakan metode seperti berikut :

A. wawancara

Pengumpulan data dilakukan melalui sesi tanya jawab langsung dengan pihak-pihak yang terlibat dalam penelitian yang dilakukan. Dalam hal ini, penulis melakukan sesi tanya jawab di sebuah toko Umar.

B. Observasi

Studi Observasi adalah suatu metode yang dilakukan untuk mendapatkan data dan informasi dengan cara mengamati proses kegiatan penjualan toko untuk mengetahui prosedur penjualan

C. Studi Pustaka

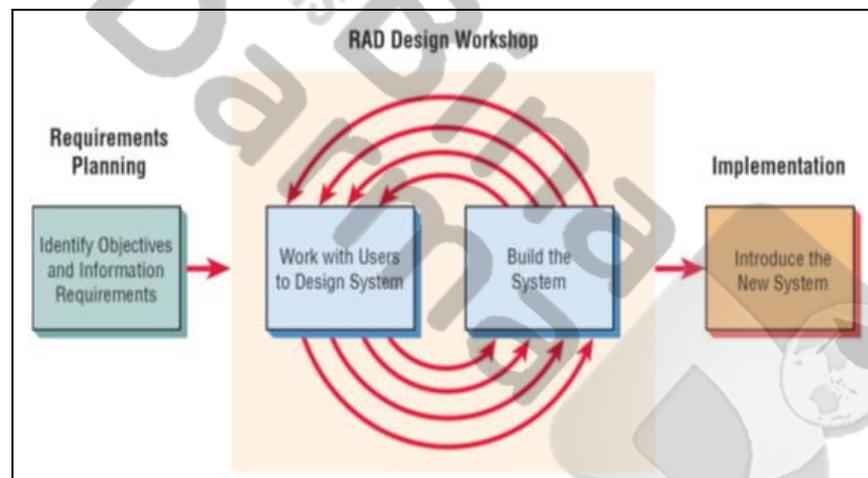
Selain dilakukannya wawancara dan observasi, pada penelitian ini juga menggunakan teknik studi pustaka melalui referensi-referensi jurnal yang ada diinternet, perpustakaan dan lain sebagainya.

## 1.6 Metode Pengembangan sistem

### 1.6.2 Metode Pengembangan Sistem Rapid Application Development(RAD)

Rapid Application Development (RAD) adalah model proses pengembangan perangkat lunak sekuensial linier yang menekankan siklus perkembangan yang pendek. Metode ini dapat dikerjakan dalam waktu yang singkat hanya membutuhkan waktu 30-90 hari untuk menyelesaikan sistem perangkat lunak tersebut

### 1.6.3 Tahapan-Tahapan RAD



**Gambar 1** :Ilustrasi Metode *Rapid Application Development* (RAD)

Model RAD memiliki 3 tahapan sebagai berikut:

a. *Requirement Planning* (Rencana Kebutuhan)

Pada tahap ini terjadi keterlibatan antara *User* dan *analyst*. Kedua belah pihak bertemu secara langsung untuk mengidentifikasi tujuan dari aplikasi dan kebutuhan informasi untuk mencapai tujuan yang ingin dicapai pada aplikasi nantinya.

b. *Design System* (Proses Desain Sistem)

Pada tahap ini *user* terlibat secara langsung dalam proses pengembangan aplikasi. *Analyst* akan membangun dan menunjukkan

tampilan visual desain dan alur kerja pengguna. Apabila sistem terdapat ketidaksesuaian desain antara *user* dan *analyst* maka akan dilakukan perbaikan. *User* dapat memberikan tanggapan atau komentar apabila terdapat ketidaksesuaian pada desain tersebut. *Output* tahapan ini yaitu spesifikasi perangkat lunak yang meliputi struktur data, visual desain dan lain-lain. Agar pada design nantinya sesuai kebutuhan para user.

c. *Implementation* (Implementasi)

Tahapan ini adalah tahap dimana programmer yang mengembangkan desain suatu program yang telah disetujui oleh *user* dan *analyst*. Sebelum diaplikasikan pada suatu organisasi terlebih dahulu dilakukan proses pengujian terhadap program tersebut apakah ada kesalahan atau tidak. Aplikasi yang telah dibangun diperkenalkan kepada *user*. *User* dapat memberikan tanggapan tentang aplikasi yang sudah dibuat serta mendapat persetujuan mengenai sistem tersebut.

## 1.8 Sistematika Penulisan

Pada Penulisan Skripsi ini penulis memakai sistematika sebagai berikut :

### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini, penulis memberikan latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, metodologi penelitian, lokasi dan waktu penelitian, alat dan bahan, metode pengembangan sistem, dan metode pengumpulan data.

### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Pada Bab ini Penulis memaparkan mengenai teori-teori yang penulis pakai dalam skripsi yang berkaitan dengan judul.

### **BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN**

Bab ini menjelaskan tentang analisa kebutuhan dalam pembangunan sistem serta rancangan sistem yang akan dibuat.

#### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada Bab ini memberikan tahap pengembangan program yang akan dijelaskan tiap langkahnya serta contoh tampilan dari setiap program.

#### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Berikan kesimpulan dan saran yang diberikan oleh penulis kepada Toko Sembako Umar.

