

BAB I

PENDAHULAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Mengeluti bisnis jasa las memang tidak ada hentinya dari waktu ke waktu. Selain menghasilkan keuntungan yang tinggi, pesanan pengelasan juga menjadi kebutuhan bagi masyarakat maupun bagi perusahaan-perusahaan besar. Menekuni bisnis jasa pengelasan memang membutuhkan ketekunan dan keuletan. Salah satu bidang yang bisa digeluti dalam bisnis bengkel las adalah markarumah, penyimpanan *spare part* suku cadang motor, mobil dan lain-lain. Perusahaan bengkel las CV. Musaya Kreasi Teknindo merupakan perusahaan yang bergerak dibidang pelayanan jasa. Hingga hari ini perusahaan melakukan pemasaran dan promosi dengan cara konvensional yaitu menunggu pembeli/pemakai jasa datang dan dari mulut ke mulut (*word of mouth*). Ketatnya persaingan bengkel las pada umumnya yang semakin meningkat, perlu suatu terobosan promosi dan penyampaian informasi yang lebih *efektif* dan *efisien*.

Dalam sistem pembukuan hasil penjualan produk dan jasa las masih menggunakan sistem yang sangat sederhana. Data penjualan, penerimaan pesanan, dan penghasilan lainnya hanya di catat didalam buku. Hal tersebut memungkinkan adanya kesalahan, baik dalam pencatatan pesanan pelanggan ataupun kesalahan dalam pembuatan laporan untuk pemilik. Untuk itu di harapkan adanya sistem yang lebih baik lagi untuk perusahaan.

Berdasarkan penjelasan tersebut, dalam hal ini perusahaan membutuhkan inovasi untuk mengubah sistem pembukuan untuk menggunakan media komputer. Sistem yang menggunakan media komputer memudahkan pengguna untuk menyimpan data penjualan, menyimpan data pesanan pelanggan serta memudahkan dalam pembuatan laporan menjadi lebih cepat dan akurat. Sehingga dapat memudahkan pemilik bengkel dalam melihat laporan hasil penjualannya.

Berdasarkan pengamatan tersebut, diperlukan sebuah desain sistem informasi pengolahan data yang mendukung dalam upaya promosi dan pembukuan penjualan perusahaan.

Atas dasar identifikasi masalah dipaparkan diatas, maka rumusan masalah pada tugas akhir ini adalah bagaimana membuat Sistem Informasi Penjualan Jasa Las pada CV. Musaya Kreasi Teknindo, untuk meningkatkan pendapatan jasa las bengkel tersebut.

1.2. Tujuan dan Manfaat

Tujuan dari penulisan tugas akhir ini adalah:

1. Untuk mengetahui sistem yang sedang berjalan pada CV Musaya Kreasi Teknindo.
2. Untuk merancang sistem informasi penjualan Jasa Las Pada CV Musaya Kreasi Teknindo.
3. Untuk mengimplementasikan sistem informasi penjualan Jasa Las Pada CV Musaya Kreasi Teknindo.

Sedangkan manfaat penulisan tugas akhir adalah sebagai berikut :

1. Manfaat untuk penulis

Sebagai salah satu syarat kelulusan Program Diploma Tiga (DIII) Program Studi Manajemen Informatika di Akademi Manajemen Informatika dan Komputer Bina Sarana Informatika (AMIK BSI).

2. Manfaat untuk objek penelitian

- a. Sebagai bahan evaluasi terhadap sistem yang sedang berjalan.
- b. Menghasilkan suatu informasi yang cepat dan akurat dalam membantu dan memudahkan proses penjualan jasa las dan administrasi transaksi penjualan.

3. Manfaat untuk pembaca

Memberikan pemahaman mengenai konsep perancangan sistem informasi penjualan dan transaksi penjualan jasa las CV Musaya Kreasi Teknindo.

1.3. Metode Penelitian

Metode penelitian ini menggunakan metode pengembangan perangkat lunak dan teknik pengumpulan data yang digunakan penulis untuk pembuatan TA, yaitu :



UNIVERSITAS

A. Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Menurut Sukamto dan M. Shalahudin (2013:28) ”model air terjun(*waterfall*) sering disebut juga dengan model sequensial linter (*sequential linear*) atau alat ukur hidup klasik”. Model air terjun menyediakan pendekatan atau alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dengan analisis, desain, pengkodean, pengujian, dan tahap pendukung (*suport*).

Berikut ini langkah-langkah metode waterfal dalam penelitian ini menurut Sukamto dan M. Salahudin(2013:28):

1. Analisa Kebutuhan Perangkat Lunak

Proses pengumpulan kebutuhan dilakukan dengan cara intensif untuk menspesifikasikan kebutuhan data pembelian, data penjualan seperti *Data Definition Language* (DDL), *Data Manipulation Language* (DML), Perangkat Lunak (*software*) seperti basis data (*database*, aplikasi *Adobe Dreamwaver CS6* dan perangkat keras (*hardware*). Spesifikasi kebutuhan lunak pada tahap ini perlu didokumentasikan.

2. Desain

Pada proses desain, dilakukan sebuah perancangan antar muka (*design interface*) kemudin membuat pengkodean (*coding*). Proses ini berfokus pada struktur data, arsitektur perangkat lunak, *Entity Relationship Diagram* (ERD), *Logical Record Struktire* (LRS). Dan basis data (*database*) untuk penjualan jasa las.

3. Pengkodean

Pengkodean merupakan proses menterjemahkan bahasa perancangan desain ke bentuk yang dapat dimengerti oleh mesin dengan menggunakan bahasa pemrograman. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah *PHP*, *CSS*, *XML*, dan pembuatan basis data (*database*) menggunakan *phpmyadmin*.

4. Pengujian

Setelah proses pengkodean selesai, dilanjutkan dengan proses pengujian pada program perangkat lunak, baik pengujian logika internal, maupun pengujian eksternal fungsional untuk memeriksa segala kemungkinan terjadinya kesalahan dan memeriksa apakah hasil dari pengembangan tersebut sesuai dengan hasil yang diinginkan. Pengujian yang dilakukan dengan menggunakan *blackbox testing*. Seperti *form* pelanggan *login*, pelanggan melakukan pendaftaran, pelanggan melakukan pemesanan, pelanggan mengirim bukti pembayaran, *form* pelanggan *logout*, *form* pemilik *login*, *form* pemilik mengelola data provinsi, kategori barang, data barang, pemesanan barang, konfirmasi *transfer* dan mengelola laporan serta *logout*.

5. Pendukung (*support*)

Sebuah perangkat lunak mengalami perubahan ketika sudah dikirimkan ke user. Perubahan bisa terjadi karena adanya kesalahan yang muncul dan tidak terdeteksi saat pengujian atau perangkat lunak harus beradaptasi dengan lingkungan baru. Tahap pendukung atau pemeliharaan dapat mengulangi proses pengembangan mulai dari analisis *spesifikasi* untuk perubahan perangkat lunak yang sudah ada, tapi tidak untuk membuat perangkat lunak baru.

B. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh penulis dalam melakukan pengumpulan data untuk pembuatan tugas skhir ini adalah :

1. Metode pengamatan (*Observasi*)

Penulis mengamati secara langsung terhadap kegiatan-kegiatan yang dilakukan di CV Musaya Kreasi Teknindo agar dapat mengetahui setiap proses transaksi pembelian barang dan penjualan jasa las yang dilakukan oleh para pekerja.

2. Wawancara (*Interview*)

Wawancara merupakan metode pengumpulan data dengan menggunakan tanya jawab secara langsung mengenai hal-hal yang sekiranya berhubungan dengan masalah transaksi pembelian barang dan penjualan jasa las . dalam hal ini penulis melakukan *interview* secara langsung mengenai visi dan misi perusahaan serta prosedur bisnis yang saat ini berjalan di perusahaan.

3. Studi Pustaka (*Library Research*)

Sebagai bahan pendukung untuk mendapatkan berbagai macam sumber informasi dan landasan teori yang berkaitan dengan Tugas Akhir, penulis melakukan studi kepustakaan melalui referensi-referensi yang ada di perpustakaan Akademik Manajemen Informatika Bina Sarana Informatika Karawang. Selain itu penyusunan Tugas Akhir dipandu oleh buku panduan laporan Tugas Akhir , dan beberapa buku mengenai *sistem*, *web*, bahan *pemograman*, rekayasa perangkat lunak, *Abdobe Dreamwaver CS6*, *MySQL*, *PhpMyAdmin*, metode *waterfall*, *ERD*, *LRS* dan jurnal Bina Sarana Informatika.

1.4. Ruang Lingkup

Adapun ruang lingkup penulisan Tugas Akhir ini membahas tentang informasi penjualan jasa las dengan memberikan batasan yang meliputi administrator pengolahan data barang pembelian, pengolahan data penjualan jasa las, laporan penjualan barang, laporan pembayaran, pembelian dan untuk pengguna (*user*) terdiri dari input data pembelian dan penjualan jasa las pada CV Musaya Kreasi Teknindo.

