

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Di zaman sekarang ini persaingan dalam berwirausaha sangatlah tinggi baik dari segi kualitas dan pelayanannya. Beraneka ragamnya usaha seperti penjualan kacamata pada optik dan kebutuhan dalam penggunaan kacamata dibutuhkan mulai dari kalangan anak-anak, remaja, dewasa hingga orang tua yang mengalami gangguan pada penglihatannya.

Optik Best Vision Spheres salah satu usaha yang bergerak dibidang penjualan optik, yang menyediakan berbagai macam kacamata, frame, lensa. Optik ini termasuk yang paling lengkap dalam penyediaan barang, namun akan tetapi toko ini masih belum ditunjang dengan fasilitas penunjang yang baik. Seperti halnya dalam pengolahan data barang dan transaksi masih menggunakan sistem manual. Misalnya, dalam mengolah suatu data masih dilakukan dengan cara manual yakni dicatat dalam sebuah buku sehingga dapat menyebabkan kesalahan pencatatan, kurangnya akurasi data, penumpukan data (berkas) yang ditulis, kehilangan atau kerusakan berkas-berkas. Untuk dapat menghasilkan data yang akurat dan tepat waktu perlu didukung dengan penggunaan komputer, sistem informasi dapat menunjang kelancaran dalam melakukan transaksi penjualan, “Sistem Informasi ini sangat membantu dalam memperoleh informasi tentang produk dan harga yang bisa berubah sewaktu-waktu”. (Rachmawati, Laila, & Susana, 2016).

Berdasarkan latar belakang masalah di atas penulis mempunyai solusi untuk membantu mengembangkan sistem informasi penjualan pada Optik Best Vision

Spheres, (BVS) dengan membuat perancangan sistem informasi penjualan berbasis desktop.

Sehubungan itu adapun penulis bermaksud untuk menganalisis dan merancang sistem untuk mengatasi masalah yang ada dengan mengambil judul **“Perancangan Sistem Informasi Penjualan Kacamata Pada Optik Best Vision Spheres”**.

1.2. Maksud dan Tujuan

Maksud dan tujuan dari penulisan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk meningkatkan kinerja sistem pada Optik Best Vision Spheres (BVS) sehingga dapat menghasilkan informasi yang tepat, akurat, dan relevan.
2. Untuk meningkatkan tingkat efektifitas pada Optik Best Vision Spheres (BVS) dalam membuat laporan penjualan barang, pencatatan transaksi penjualan dan mengurangi human error.
3. Mengurangi penumpukan arsip serta memudahkan pencarian data barang dengan sistem informasi yang sudah terkomputerisasi

Adapun tujuan dari penulisan Tugas Akhir ini adalah sebagai salah satu syarat kelulusan program Diploma Tiga (D.III) pada fakultas Teknologi Informasi program studi Sistem Informasi Akuntansi di Universitas Bina Sarana Informatika, Jakarta.

1.3. Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan langkah penting dalam penyusunan laporan khususnya bagi rancangan bangun system informasi.

1.3.1. Metode Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data untuk penyusunan Tugas Akhir ini, penulis menggunakan beberapa metode yaitu sebagai berikut:

1. Pengamatan (*Observation*)

Pada metode ini penulis melakukan pengamatan atau *Observation* langsung pada toko Optik Best Vision Spheres untuk mendapatkan informasi berkaitan dengan penjualan barang kacamata di Optik Best Vision Spheres.

2. Wawancara (*Interview*)

Dalam penulisan Tugas Akhir ini untuk mendapatkan informasi secara lengkap dan akurat maka penulis melakukan suatu metode tanya jawab dengan Bapak Hendar selaku pemilik toko Optik Best Vision Spheres terkait mengenai semua hal kegiatan sistem penjualan yang berlangsung di dalam perusahaan.

3. Studi Pustaka (*Library Reseach*)

Selain melakukan kegiatan-kegiatan penelitian tersebut di atas, penulis pun melakukan studi kepustakaan melalui referensi-referensi yang ada di perpustakaan maupun internet.

1.3.2. Metode Pengembangan Software

Model yang digunakan oleh penulis pada pengembangan perangkat lunak ini menggunakan model SDLC air terjun (*waterfall*). Metodologi pengembangan waterfall memiliki keuntungan mengidentifikasi requirement jauh sebelum pemrograman dimulai dan membatasi perubahan requirement sebagai hasil proyek. Kelemahan utama waterfall adalah bahwa desain harus benar-benar ditentukan sebelum program dimulai, diperlukan waktu yang lama antara selesainya usulan sistem dalam tahap analisis dan penyerahan sistem, dan pengujian diolah hampir menjadi ketinggalan jaman dalam tahap implementasi. (Maulana, 2015).

Berikut adalah lima tahap dari model air terjun, yaitu:

1. Analisa Kebutuhan *Software*

Tahap analisis kebutuhan adalah proses pengumpulan kebutuhan yang dilakukan secara intensif untuk menspesifikasikan kebutuhan perangkat lunak agar dapat dipahami seperti apa yang dibutuhkan oleh *user*.

2. Desain

Tahap desain yaitu proses multi langkah yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antar muka dan prosedur pengodean.

3. Pembuatan Kode Program atau Code Program

Tahap code generation adalah tahap dimana desain tersebut harus ditranslasikan ke dalam program perangkat lunak.

4. Pengujian (*testing*)

Tahap pengujian (*testing*) adalah memfokuskan pada perangkat lunak dari segi logika dan fungsional serta memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. “Pengujian diperlukan untuk menguji kelayakan dari suatu rancangan system sebelum rancangan tersebut diimplementasikan”.

5. Pendukung (*support*) atau pemeliharaan (*maintenance*)

Dalam tahap ini penulis melakukan pengembangan program sebelumnya agar terus menjadi program yang terbaru dan selalu mengikuti pengembangan teknologi yang ada 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.

1.4. Ruang Lingkup

Dalam penyusunan Tugas Akhir ini, penulis melakukan pembahasan mengenai proses pembuatan **“Perancangan Sistem Informasi Penjualan Kacamata pada Optik Best Vision Spheres (BVS), Bekasi”**. Ruang lingkup yang penulis batasi dalam penulisan Tugas Akhir ini meliputi pengolahan data frame, data lensa, transaksi penjualan frame dan lensa, sampai laporan penjualan frame dan lensa.

