

BAB I. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi sekarang ini jauh lebih pesat terutama 10 tahun terakhir ini, perkembangan teknologi mempermudah kegiatan berbagai macam hal seperti pengolahan data pemesanan dan penjualan sehingga dapat dikelola dengan baik dan mudah. Dengan adanya penggunaan teknologi seperti Komputer dan telepon genggam sehingga dapat membantu semua orang melakukan aktivitas kerja tersebut dengan lebih baik dan akurat.

Dalam pengolahan data penjualan, sistem informasi sangat bermanfaat dalam kecepatan dan ketepatan. Pengelolaan data penjualan yang masih menggunakan cara manual seperti alat tulis, buku dan lain-lain dapat menyebabkan beberapa masalah seperti kehilangan beberapa data, tidak tepatnya data yang diinginkan, kesalahan pencatatan dan ketersediaan barang yang tidak terkontrol serta pembuatan laporan yang cukup lama sehingga membutuhkan waktu yang relative lama.

Toko Bintang Muara sendiri mengelola data transaksi penjualan dan pemesanan mebel secara konvensional dengan menggunakan alat tulis, buku, kalkulator dan nota kertas. Pengelolaan data secara konvensional dapat membuat data yang olah menjadi tidak dapat dikontrol, oleh karena itu pengelola memerlukan sistem informasi yang dapat memudahkan transaksi pada toko sehingga pengelola dapat melakukan transaksi dengan lebih efektif dan efisien.

Sistem informasi yang diperlukan merupakan sistem informasi berbasis *mobile* yang dilakukan secara *realtime* sehingga pengelolaan data dapat dilakukan dengan lebih efektif dan efisien. Sistem informasi berbasis *mobile* dapat dibangun dengan menggunakan *framework mobile* sehingga waktu yang dibutuhkan relatif lebih cepat dan dapat dikembangkan untuk waktu penggunaan yang cukup lama.

Penggunaan *framework React Native* untuk membangun sistem informasi berbasis *mobile* bertujuan untuk pengembangan sistem dalam waktu yang lebih cepat dan lebih efisien sehingga sistem informasi dapat segera digunakan, serta sistem informasi dapat digunakan dalam waktu yang cukup lama.

Sistem informasi toko bintang muara atau yang disingkat SIBM ini merupakan sistem informasi yang dirancang untuk mengelola data transaksi penjualan dan pemesanan mebel pada toko. Sistem informasi ini bertujuan untuk membantu pengelola toko dalam mengatur data transaksi secara online melalui dalam maupun luar toko. Sistem informasi ini dibangun dengan menggunakan framework react native untuk sistem pada platform mobile, nodejs untuk proses data pada server dan postgresql untuk menyimpan data transaksi tersebut.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang yang terdapat diatas, didapatkan suatu rumusan masalah yaitu:

1. Bagaimana membangun suatu aplikasi untuk mengelola data pemesanan dan penjualan mebel pada toko Bintang Muara?
2. Bagaimana membangun suatu aplikasi berbasis *mobile* yang dapat mengelola data secara *realtime*?
3. Apakah sistem informasi yang dibangun dapat membantu pengguna dalam mengelola data transaksi pada toko?

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan permasalahan diatas, maka penelitian ini memiliki Batasan masalah pada hal-hal berikut:

1. Sistem ini hanya dapat berjalan pada basis *mobile*.
2. Sistem ini harus dapat mengelola data secara *realtime*.

1.4. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan yang dicantumkan pada rumusan masalah, didapatkan beberapa tujuan penelitian yaitu:

1. Dapat membangun sistem informasi yang dapat mengelola data penjualan dan pemesanan mebel pada toko.
2. Dapat membangun sistem informasi yang mengelola data secara *realtime*.
3. Dapat membangun sistem informasi yang membantu pengguna mengelola data transaksi pada toko.



1.5. Metode Penelitian

Metode yang akan digunakan untuk menyelesaikan permasalahan pada penelitian ini adalah:

1. Pengkajian Studi Pustaka

Pada tahap ini dilakukan pencarian berbagai sumber pustaka yang berkaitan dengan sistem yang akan dibangun. Sumber pustaka ini digunakan untuk membantu dan memberikan langkah-langkah pada teori yang berkaitan dengan penggunaan algoritma.

2. Analisis Algoritma

Pada tahap ini dikumpulkan informasi yang diperoleh dari berbagai jenis literatur seperti buku, jurnal, internet maupun dokumen yang berkaitan dengan algoritma yang digunakan serta memahami langkah kerja dan proses pada sistem yang akan dibangun.

3. Perancangan Perangkat Lunak

Merupakan sebuah tahap pengumpulan informasi untuk mendefinisikan kebutuhan perangkat lunak, proses desain struktur data, arsitektur sistem, algoritma program, serta pembuatan rancangan antarmuka untuk mendefinisikan perancangan sistem yang akan dibuat.

4. Pengkodean

Pada tahap ini merupakan tahap dimana dilakukan proses penulisan kode menggunakan bahasa pemrograman untuk membuat perangkat lunak yang akan dibangun.

5. Pengujian Perangkat Lunak

Pada tahap ini dilakukan pengujian sistem yang telah dibangun. Pengujian dilakukan untuk menguji fungsionalitas sistem beserta mencari kemungkinan kesalahan pada proses pengkodean.

6. Penyusunan Laporan

Tahap ini merupakan tahapan terakhir pada penelitian ini dengan menuliskan semua hasil yang berkaitan penelitian ini, mulai dari pendahuluan, perancangan sistem, hasil penelitian dan evaluasi penelitian.

1.6. Sistematika Penulisan

Berdasarkan sistematis penulisan laporan yang telah ditetapkan oleh pihak Program Studi Teknik Informatika Universitas Atma Jaya Yogyakarta, laporan ini disusun sebagai berikut:

BAB I : Pendahuluan

Pada bab ini berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika laporan.

BAB II : Tinjauan Pustaka

Pada bab ini berisi tentang berbagai penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan. Terdapat tabel perbandingan antara penelitian-penelitian terdahulu.

BAB III : Landasan Teori

Pada bab ini berisi tentang penjelasan mengenai masalah umum yang akan diselesaikan, pembahasan mengenai metode yang akan digunakan untuk menyelesaikan masalah, serta proses dari pembuatan program dan analisa metode yang digunakan untuk menangani masalah dari penelitian ini.

BAB IV : Analisis Dan Perancangan Sistem

Pada bab ini berisi tentang penjelasan mengenai masalah umum yang akan diselesaikan, pembahasan mengenai analisis dari setiap *framework* yang digunakan dan merancang setiap bagian sistem pada penelitian ini.

BAB V : Implementasi Dan Pengujian Sistem

Pada bab ini berisi dengan penjelasan mengenai langkah-langkah untuk melakukan implementasi *framework* dan rancangan untuk membuat sistem yang diinginkan serta melakukan pengujian terhadap sistem tersebut.

BAB VI : Penutup

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan serta saran yang dapat digunakan untuk penelitian mendatang.