

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring perkembangan teknologi informasi yang semakin meningkat memberikan dampak yang cukup besar bagi perusahaan, sistem informasi diyakini oleh banyak orang memberikan kontribusi besar bagi kebutuhan salah satunya pada bidang bisnis yaitu untuk meningkatkan kinerja atau produktivitas suatu perusahaan, serta kompetitif untuk menekan biaya yang rendah, kualitas yang lebih baik, meningkatkan pelayanan konsumen dan kinerja bagi para pegawai. Teknologi informasi juga dijadikan pondasi untuk penjualan dan pemasaran secara luas, dengan adanya teknologi informasi kita dapat lebih efektif dalam melakukan bisnis penjualan barang ataupun jasa dan juga mempermudah dalam melakukan pemasaran secara luas. Untuk itu pada dunia bisnis membutuhkan adanya sistem informasi yang dapat memudahkan dalam pengolahan data dan memudahkan dalam penyajian laporan menjadi lebih cepat dan efektif, dan juga dibutuhkan sistem informasi yang dapat memaksimalkan penjualan suatu perusahaan serta dapat memaksimalkan keuntungan yang lebih besar dan menekan biaya yang lebih sedikit yang salah satunya adalah bisnis penjualan skateboard seperti di4Life Skateshop.

4Life Skateshop adalah sebuah toko yang bergerak dibidang penjual skateboard dan beberapa aksesoris lainya seperti track skateboard, wheel skateboard, stiker skateboard, sepatu dan juga tas.

Dalam hal ini 4Life Skateshop masih terdapat kelemahan yaitu dalam pengolahan data masih menggunakan sistem pencatatan tulis tangan sehingga terjadinya penumpukan arsip yang masih belum teraratur, belum tersedianya penyimpanan dokumen-dokumen transaksi penjualan jadi membutuhkan waktu lebih dalam penyajian laporan penjualannya.

Dan juga pada 4Life Skateshop masih menggunakan sistem pencatatan tulis tangan dalam perubahan daftar data barang masuk dari supplier sehingga sering terjadinya kesalahan dalam pengerjaanya penulisan daftar barang masuk, serta dalam pembuatan laporan-laporan yang dilakukan dengan cara menuliskan pembukuan untuk data barang yang terjual setiap harinya.

Dan dalam pengecekan barang yang akan dibeli ataupun daftar stock barang pada gudang yang membutuhkan waktu yang cukup lama dikarenakan belum adanya sistem pencarian otomatis, dan juga dalam melakukan penulisan laporan akhir bulannya pegawai melakukan pelaporan penulisan kembali menggunakan microsoft word sehingga membutuhkan waktu yang lama dalam melakukan penginputannya danjuga sering terjadi kesalahan dalam pengimputan laporannya.

Dengan masalah yang dihadapi oleh 4Life skateshop dibutuhkan solusi yaitu dengan sebuah sisetem informasi yang mumpuni untuk menyelesaikan permasalahan tersebut, dengan menggunakan sistem informasi berbasis website

untuk dapat memaksimalkan penjualan skateboard dan juga meningkatkan kinerja para pegawai dan mempersingkat waktu dalam pembuatan laporannya. Oleh karena itu dalam kegiatannya penyusunan usulan penelitian ini penulis mengambil judul “Perancangan **Sistem Informasi Penjualan Skateboard Berbasis Website pada 4Life Skateshop**” untuk dapat mengatasi permasalahan yang terjadi pada 4Life skateshop.

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

Identifikasi dan Rumusan Masalah di 4Life Skateshop adalah sebagai berikut :

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan diatas, maka dapat dirumuskan beberapa identifikasi masalah yang akan kita bahas yaitu :

1. Sistem penjualan yang terdapat pada 4Life Skateshop masih menggunakan sistem pencatatan tulis tangan sehingga akan membutuhkan waktu yang lama dalam pembuatan hasil laporan penjualan dikaeranakan harus ditulis kembali dalam microsoft excel terlebih dahulu pada laporan akhir penjualan.
2. Belum tersedianya penyimpanan dokumen-dokumen sehingga dikhawatirkan saat pembuatan laporan penjualan terdapat dokumen-dokumen yang hilang.
3. Pencatatan data barang masuk (pembelian atau belanja barang jualan dari supplier) dengan cara yang sama dengan sistem pencatatan barang keluar

dengan cara pencatatan tulis tangan yang cenderung mengalami kesalahan dalam pencatatan data barang masuk .

4. Kesulitan dalam melakukan pencarian data stock minimum barang yang rumit dan memerlukan banyak waktu.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latarbelakang yang telah dijabarkan diatas, dapat dirumuskan permasalahan yang akan kita bahas pada tugas akhir kali ini yaitu :

1. Bagaimana menggambarkan sistem penjualan yang sedang berjalan pada 4Life Skateshop dalam ruang lingkup penjualan barang, pembelian barang, pencatatan stok barang dan pembuatan laporan penjualan dan pembelian barang.
2. Bagaimana merancang sistem informasi penjualan pada 4Life Skateshop yang efisien dan bisa mempermudah dalam pengolahan sistem penjualan, baik transaksi penjualan barang, pencarian data barang, penghitungan data barang dan juga dapat menyediakan laporan akhir penjualan dan pembelian barang.
3. Bagaimana melakukan pengujian terhadap sistem penjualan barang pada 4Life Skateshop.
4. Bagaimana implementasi sistem informasi penjualan barang pada 4Life Skateshop mejadi sebuah aplikasi yang dapat digunakan.

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan penelitian dari penelitian ini yaitu

1.3.1 Maksud penelitian

Maksud dari penelitian ini yaitu merancang sistem informasi berbasis website pada 4Life Skateshop yang diharapkan dapat mempermudah dalam menyusun pembukuan dan mempercepat proses penjualan barang dan mempermudah penghitungan persediaan barang sehingga lebih efektif, efisien dan akurat.

1.3.2 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk menggambarkan sistem penjualan yang sedang berjalan pada 4Life Skateshop yang meliputi penjualan barang, pembelian barang, pencatatan stok barang dan pembuatan laporan penjualan dan pembelian barang.
2. Membuat merancang sistem informasi penjualan pada 4Life Skateshop yang efisien dan bisa mempermudah dalam pengolahan sistem penjualan, baik transaksi penjualan barang, pencarian data barang, penghitungan data barang dan juga dapat menyediakan laporan akhir penjualan dan pembelian barang.
3. Untuk melakukan pengujian terhadap sistem penjualan barang pada 4Life Skateshop
4. Untuk melakukan implementasi sistem informasi penjualan barang pada 4Life Skateshop.

1.4. Kegunaan Penelitian

Adapun hasil penelitian yang diharapkan akan berguna antara lain dibawah ini :

1.4.1 Kegunaan Praktis

Hasil penelitian diharapkan bisa menjadi masukan dalam memperbaiki kinerja, efektivitas dan juga efisiensi pada 4Life Skateshop dalam sistem penjualan, sehingga pada sistem penjualan dapat berjalan dengan baik dan lancar.

1.4.2 Kegunaan Akademis

Dilihat dari aspek pengembangan ilmu (akademis) penelitian ini diharapkan berguna bagi pengembangan ilmu terutama yang berkembang dengan konsep penjualan barang berbasis website.

Diharapkan teori bidang penjualan barang berbasis website dapat bermanfaat bagi penulis maupun pembaca.

1.5 Batasan Masalah

Sebagai ruang lingkup perancangan tugas akhir, penulis mengambil cakupan batas pembahasan agar dapat menjaga tujuan dari perancangan itu sendiri, sehingga masalah yang akan dihadapi tidak meluas dan pembahasan menjadi terarah, batasan tersebut yaitu :

1. Sistem informasi ini difokuskan pada penjualan barang, pembelian barang, pengolahan stok barang, dan laporan penjualan dan pembelian pada 4Life Skateshop.

Tabel 1 2 (Lanjutan)

| No | Kegiatan | Tahun 2018 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|----|------------------------------|------------|---|---|---|---------|---|---|---|----------|---|---|---|----------|---|---|---|---------|---|---|---|
| | | September | | | | Oktober | | | | November | | | | Desember | | | | Januari | | | |
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 |
| | Perancangan software | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 3 | Pengujian prototype software | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 4 | Evaluasi Software | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk memahami lebih jelas laporan ini, maka materi-materi yang tertera pada laporan tugas akhir ini dikelompokkan menjadi beberapa sub bab dengan sistematika penyampaian sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Berisi tentang latar belakang, identifikasi dan rumusan masalah, maksud dan tujuan penelitian, kegunaan penelitian, lokasi dan jadwal penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisikan teori yang berupa pengertian dan definisi yang diambil dari kutipan buku yang berkaitan dengan penyusunan laporan tugas akhir serta beberapa literature review yang berhubungan dengan penelitian.

BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN

Bab ini berisi tentang gambaran mengenai objek penelitian, meliputi sejarah singkat perusahaan, visi dan misi perusahaan, struktur organisasi, dan metode yang dipakai dalam penelitian meliputi desain penelitian, jenis dan metode pengumpulan data, metode pendekatan sistem dan pengembangan sistem, pengujian software, menganalisa sistem yang berjalan meliputi analisis dokumen, analisis prosedur yang sedang berjalan, dan evaluasi sistem yang sedang berjalan.

BAB IV RANCANGAN SISTEM DAN IMPLEMENTASI

Bab ini menjelaskan analisa sistem yang diusulkan dengan menggunakan flowchart dan mind map dari sistem yang diimplementasikan, serta pembahasan secara detail yang ada di bab sebelumnya, di jabarkan secara satu persatu dengan menerapkan konsep sesudah adanya sistem yang diusulkan.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan analisa dan optimalisasi sistem berdasarkan yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN