

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Penjualan merupakan suatu usaha atau langkah konkrit yang dilakukan untuk memindahkan suatu produk, baik itu berupa barang ataupun jasa, dari produsen kepada konsumen sebagai sasarannya. Tujuan utama penjualan yaitu mendatangkan keuntungan dari produk ataupun barang yang dihasilkan produsennya dengan pengelolaan yang baik. Dalam pelaksanaannya, penjualan sendiri tak akan dapat dilakukan tanpa adanya pelaku yang bekerja didalamnya seperti agen, pedagang dan tenaga pemasaran.

Pembelian adalah suatu peristiwa atau tindakan yang dilakukan oleh dua belah pihak dengan tujuan menukarkan barang atau jasa dengan menggunakan transaksi pembayaran dan sama-sama memiliki kesepakatan dalam transaksinya, dalam pembelian terkadang akan terjadi tawar menawar antara pembeli dan penjual hingga mendapatkan kesepakatan harga. Pembelian di bagi menjadi 2 cara yaitu, secara cash atau tunai adalah pembelian yang dilakukan sekali transaksi dengan menerima barang yang di beli dan memberikan uang sebagai alat tukar yang sesuai dengan jumlah yang disepakati. Yang kedua pembelian credit atau berkala adalah pembelian yang dilakukan lebih dari satu kali transaksi, pada transaksi pertama pembeli memberikan sejumlah uang sebagai uang muka dan penjual memberikan barang yang di beli dengan catatan akan terjadi pembayaran kedua

Pabrik Ganda Mekar merupakan pabrik konvensional yang menjual berbagai macam makanan ringan dengan berbagai varian yang berbeda-beda. Pabrik ganda mekar tidak memiliki cabang, hanya memiliki satu pabrik yang berlokasi di cimahi. Pabrik ganda mekar tidak memproduksi barang yang dijualnya, tetapi membeli dari supplier.

Setelah melakukan observasi di lapangan, penulis menemukan beberapa permasalahan pada kegiatan yang sedang berjalan di Pabrik Ganda Mekar dan membutuhkan beberapa pengembangan. Penjualan barang yang dilakukan oleh Pabrik Ganda Mekar masih konvensional. Penjualan barang masih dilakukan secara datang langsung ke lokasi sehingga konsumen dibatasi waktu dan jarak jika ingin membeli barang.

Selain itu, belum adanya *system* yang memudahkan pihak gudang untuk pembelian barang kepada supplier yang mengakibatkan penambahan waktu yang cukup banyak bagi pihak gudang untuk melakukan pembelian barang.

Selain itu, belum adanya penggunaan komputer sebagai perangkat pendukung dalam retur pembelian barang. Kegiatan yang dilakukan pada Pabrik Ganda Mekar dalam retur pembelian barang masih dilakukan secara pengecekan langsung barang yang masuk sehingga akibatnya memakan waktu yang cukup lama bagi bagian gudang untuk mengetahui barang retur atau tidak.

Selain itu, Pabrik Ganda Mekar belum memiliki laporan mengenai penjualan ataupun pembelian barang. Hal tersebut menyebabkan pimpinan tidak mengetahui pengeluaran barang dan pembelian barang.

Dengan berdasarkan hal di atas tersebut, penulis tertarik untuk membuat sebuah kemudahan serta pemecahan masalah yang ada agar dapat membantu perusahaan lebih baik dalam proses penjualan, pembelian, retur pembelian dan laporan barang yang ada di Pabrik Ganda Mekar yang berjudul “ **Sistem Informasi Penjualan dan Pembelian Barang Berbasis Web di Pabrik Ganda Mekar Cimahi** “. Diharapkan akan membantu perusahaan dalam mengelola proses penjualan dan pembelian barang serta mendapatkan loyalitas dari pelanggan.

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

Proses dalam pengidentifikasian dan perumusan masalah sangat penting dalam proses ini, karena membantu dalam menentukan ada tidak adanya suatu masalah yang terjadi di dalam proses. Berikut adalah identifikasi masalah dan rumusan masalah.

1.2.1 Identifikasi Masalah

Sesuai berdasarkan latar belakang yang telah penulis jelaskan sebelumnya, maka identifikasi masalah yang ada di Pabrik Ganda Mekar yaitu :

1. Dalam proses penjualan barang ke konsumen, Pabrik Ganda Mekar hanya melayani transaksi penjualan secara offline, sedangkan bagi konsumen yang akan datang ke pabrik ganda mekar tetapi tidak mempunyai banyak waktu untuk datang langsung. Akibatnya tidak akan terjadi transaksi penjualan.
2. Dalam pembelian barang kepada supplier belum adanya system yang memudahkan pihak gudang untuk melakukan pembelian barang ke

supplier. Akibatnya penambahan waktu yang cukup banyak bagi pihak gudang.

3. Proses retur barang dari gudang ke supplier, barang yang tidak sesuai dengan keinginan gudang masih menggunakan pengecekan secara langsung, pihak gudang harus mengecek satu persatu barang yang masuk ke gudang dan barang mana saja yang harus di retur, Akibatnya akan memakan waktu yang cukup lama bagi pihak gudang.
4. Belum adanya laporan mengenai penjualan dan pembelian barang akibatnya pihak pimpinan tidak mengetahui penjualan dan pembelian yang dilakukan oleh pihak gudang.

1.2.2 Rumusan Masalah

Sesuai dari identifikasi masalah yang telah di definisikan di atas, maka penulis menjabarkan bahwa rumusan masalah dari penelitian yang di teliti ini.

1. Bagaimana cara agar memperluas penjualan barang pada Pabrik Ganda Mekar agar dikenal konsumen secara luas sehingga dimungkinkan untuk meningkatkan volume penjualan barang di Pabrik Ganda mekar ?
2. Bagaimana Sistem Informasi bisa memberikan kemudahan dalam hal pembelian barang yang dilakukan oleh pihak gudang Ganda Mekar terhadap supplier ?
3. Bagaimana Proses retur barang menjadi terkomputerisasi agar mengurangi waktu pengecekan barang yang harus di retur yang ada di Gudang Pabrik Ganda Mekar ?

4. Bagaimana cara membangun sistem yang dapat menyediakan laporan penjualan dan pembelian barang agar dapat mempermudah pihak gudang dalam menyerahkan laporan terhadap pimpinan ?

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

Dalam melakukan penelitian yang berjudul Sistem Informasi Pengadaan Barang di Pabrik Ganda Mekar Cimahi, memiliki maksud dan tujuannya sebagai berikut :

1.3.1 Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini yaitu untuk membangun sistem informasi Pengadaan Barang di Pabrik Ganda Mekar Cimahi untuk memberikan kemudahan konsumen dalam hal pembelian barang yang ada di Pabrik Ganda Mekar dan juga dalam melakukan, pengecekan stok barang, retur dan laporan yang ada di Pabrik Ganda Mekar Cimahi

1.3.2 Tujuan Penelitian

Berikut adalah tujuan dari penelitian yang di lakukan di Pabrik Ganda Mekar Cimahi

1. Untuk memperluas penjualan barang di Pabrik Ganda Mekar dan dikenal oleh konsumen secara luas sehingga dimungkinkan untuk meningkatkan volume penjualan barang.
2. Merancang suatu aplikasi dengan fitur persediaan barang masuk ke gudang yang nantinya dapat mempermudah pihak gudang dalam mengetahui barang masuk ke gudang.

3. Untuk memberikan kemudahan kepada pihak gudang dalam pengecekan barang masuk ke gudang dan barang yang harus di retur.
4. Untuk mempermudah pembuatan laporan penjualan dan pembelian barang agar dapat mempermudah pihak gudang dalam menyerahkan laporan terhadap pimpinan.

1.4 Kegunaan Penelitian

a. Bagi Pengembang Ilmu

Kegunaan penelitian yang penulis analisis ini dalam bidang Pengembangan ilmu yaitu dapat mengimplementasikan pengetahuan yang baru yang ada di bidang Teknologi informasi yang di harapkan akan berguna dalam meningkatkan berbagai hal seperti loyalitas dan kualitas Sistem Informasi pengadaan barang untuk kebutuhan manusia.

b. Bagi Peneliti

Kegunaan penelitian ini semoga dapat menjadikan suatu pengembangan *skill* yang lebih baik lagi dalam meneliti suatu sistem informasi pengadaan barang dengan lebih berkembangnya ilmu analisis bagi peneliti tersebut dan diharapkan peneliti dapat menambah wawasan dan pengetahuan dalam mengetahui cara mengimplemenasikan ataupun menerapkan ilmu yang telah dipelajari dalam merancang dan membuat aplikasi sistem.

c. Bagi Peneliti Lain

Kegunaan penelitian ini semoga dapat menjadikan peneliti lain yang bermaksud ingin mengembangkan ilmu Sistem informasi pengadaan barang agar lebih mengetahui hal-hal yang penting untuk dikembangkan di dalam sebuah pengelolaan yang berjalan agar lebih memudahkan proses yang ada dan juga bisa dijadikan sumber referensi bagi peneliti yang akan melakukan penelitian yang berhubungan dengan pengadaan barang.

1.5 Batasan Masalah

Ada beberapa batasan masalah dari penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Sistem informasi yang di usulkan yaitu sebuah aplikasi yang berbasis *website* yang bisa di akses oleh pihak kasir, gudang, konsumen dan pihak pimpinan.
2. Proses penjualan dilakukan oleh pihak gudang kepada konsumen
3. Pembelian produk dilakukan oleh bagian gudang kepada supplier atau supplier sesuai dengan list barang yang telah divalidasi oleh pihak gudang
4. Hanya membahas retur pembelian barang kepada supplier.
5. Pembelian barang melalui Online hanya untuk konsumen yang sudah berlangganan atau membeli barang dalam partai besar.
6. Hanya membahas penjualan, pembelian, retur pembelian dan laporan.

1.6 Lokasi Penelitian dan Waktu Penelitian

Berikut adalah lokasi penelitian dan waktu penelitian.

1.6.1. Lokasi Penelitian

Lokasi yang menjadi tempat penelitian ini yaitu di Pabrik Ganda Mekar Cimahi yang beralamatkan di Jln. Gunung Batu No. 126 Bandung – 40175 Telp. (022) 6014 960 (H) – 6038 505 Fax. 6014 969.

1.6.2. Waktu Penelitian

Berikut adalah tabel waktu penelitian yang di lakukan oleh penulis di Pabrik Ganda Mekar Cimahi.

Tabel 1.1 Waktu Penelitian

No	Kegiatan	2019															
		April				Mei				Juni				Juli			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Identifikasi Kebutuhan (Observasi, wawancara)		■	■													
2	Pembuatan Prototyping				■	■	■										
	a. Perancangan prosedur				■	■	■										
	b. Perancangan diagram						■										
	c. Perancangan program							■	■	■	■						
3	Menguji Prototyping												■				
4	Memperbaiki Prototyping													■			
5	Mengembangkan versi Produk														■		

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam sistematika penulisan tugas akhir ini dibagi kedalam beberapa bab yaitu adalah sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Dalam bab I yaitu berisikan tentang latar belakang, identifikasi masalah dan rumusan masalah, maksud dan tujuan penelitian, kegunaan penelitian, batasan masalah, lokasi dan jadwal penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Dalam bab II yaitu berisikan tentang teori-teori peneliti terdahulu yang berkaitan dengan penelitian yang berhubungan dengan pembangunan sistem yang dibangun oleh penulis.

BAB III : OBJEK DAN METODE PENELITIAN

Dalam bab III yaitu menguraikan objek penelitian dan metode penelitian serta analisis sistem yang berjalan di tempat penelitian.

BAB IV : HASIL PEMBAHASAN

Dalam bab IV yaitu berisikan tentang Deskripsi Sistem yang diusulkan kepada tempat penelitian, Perancangan Sistem, Perancangan Antar Muka, Perancangan Arsitektur, Pengujian dan Implementasi.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam bab V ini berisikan Kesimpulan dan Saran untuk pengembang aplikasi untuk kedepannya.