

BAB I

LATAR BELAKANG

1.1 Latar Belakang

Pada era globalisasi saat ini, perkembangan teknologi dan informasi terjadi sangat pesat, dimana perkembangan tersebut membawa pengaruh yang cukup besar terhadap masyarakat untuk menggunakan teknologi tersebut, karena dengan adanya teknologi tersebut kita mendapat berbagai macam kemudahan dalam memperoleh dan mengolah informasi. Hal ini dibuktikan dengan fakta bahwa setiap orang saat ini telah menggunakan komputer dan teknologi sebagai alat bantu dalam hal pendidikan, bisnis, hiburan, pemerintahan maupun di dalam hal kehidupan sehari-hari. Dengan adanya perkembangan teknologi dan informasi saat ini, tentu sangat membantu dalam menghasilkan suatu informasi secara cepat, akurat, relevan dan tepat waktu, dimana informasi tersebut sangat dibutuhkan dalam berbagai sektor yang akan mendukung perkembangan segala bidang dan dapat membantu dalam pemecahan masalah untuk menghasilkan keputusan yang tepat, khususnya dalam bidang bisnis atau usaha. Dan karena didukung dengan perkembangan teknologi dan informasi yang pesat, perkembangan sistem informasi yang saat ini sedang terjadi juga tidak kalah pesat. Itu semua terjadi karena apabila teknologi informasinya sudah berkembang pasti akan di barengin dengan sistem informasi sebagai pendukungnya.

Pada bidang bisnis atau usaha tentu akan memerlukan bantuan sistem informasi yang sudah terkomputerisasi agar membantu memudahkan dalam

mengatur sebuah bisnis atau usaha, yang semula pengolahan data masih dilakukan dengan cara manual dan akan diolah menjadi data yang sudah terkomputerisasi. Karena sebuah data yang sudah terkomputersiasi akan mudah, cepat, dan akurat dalam pengolahannya sehingga proses pengolahan akan lebih baik dari proses yang masih menggunakan cara manual.

Distro Madness Football Supply adalah jenis unit usaha yang bergerak dibidang pakaian yang menjual berbagai jenis pakaian seperti jaket, kaos, atau bahkan syal. Memiliki tempat usaha didaerah Jalan Babakan Cibeureum No.217 RT. 002 RW. 01 Kelurahan Campaka Kecamatan Andir Kota Bandung. Distro Madness Football Supply lebih memfokuskan penjualan kepada para pendukung sepakbola yang ada di Indonesia, karena memang tema dari pakaian yang mereka jual adalah tentang sepakbola, pendukung sepakbola dan kondisi yang ada didalam stadion. Setelah berjalan hampir 7 tahun, distro Madness Football Supply kini semakin berkembang, ditandai dengan banyaknya pesanan yang masuk baik dari bandung maupun dari luar bandung, akan tetapi perkembangan toko tersebut belum didukung dengan perkembangan teknologinya, padahal apabila perkembangan teknologinya sudah mendukung bisa membantu dan meringankan pekerjaan para pegawainya. Pada proses transaksi penjualan yang dilakukan oleh kasir, yaitu kasir harus menuliskan pesanan kedalam sebuah nota, sehingga membutuhkan waktu yang lama karena harus melihat kembali arsip yang terdiri dari kumpulan nota penjualan. Pada proses pembelian masih sama seperti proses penjualan, yaitu dengan menerima nota pembelian dari vendor sehingga membutuhkan waktu yang tidak cepat dan terkadang ada arsip yang hilang, karena petugas harus melihat

kembali arsip pembelian yang terdiri dari nota pembelian dari vendor. Dalam proses pembuatan laporan penjualan dan pembelian harus melihat arsip transaksi yang terdiri dari kumpulan nota-nota tersebut, sehingga harus membutuhkan waktu yang tidak sedikit, dan terkadang ada kesalahan data pada laporan. Sehingga pada saat akan membuat laporan penjualan dan pembelian membutuhkan waktu yang lama karena harus melihat arsip transaksi yang terdiri dari kumpulan nota tersebut. Maka bisa disimpulkan bahwa proses transaksi yang dilakukan oleh kasir dan proses pengecekan stok barang yang sedang berjalan di Toko masih kurang efektif, dan efisien. Sehingga informasi yang dihasilkan akan terasa kurang cepat (penginputan data, pengolahan data), akurat (data yang tepat atau tidak ada kesalahan).

Untuk meningkatkan kinerja dan efisiensi sistem penjualan, pembelian, dan persediaan barang dagangan sudah dipastikan membutuhkan sebuah sistem informasi. Maka dengan dibentuknya suatu sistem yang sudah terkomputerisasi, diharapkan dapat memudahkan dan membantu proses proses yang selama ini dianggap tidak efektif, dan tentunya dapat mengatasi masalah-masalah yang selama ini telah terjadi pada Distro Madness Football Supply.

.Diharapkan dengan adanya sistem informasi ini bisa menambah efektivitas pelayanan dan penjualan baik dari proses transaksi dengan pelanggan maupun pada saat pengecekan stok barang. Dari adanya pergantian dari sistem manual ke sistem terkomputerisasi maka diharapkan informasi yang dihasilkan akan lebih cepat, akurat, dan efisien. Oleh karena itu, Penelitian ini disusun dengan judul **“Sistem Informasi Penjualan, Pembelian dan Persediaan Barang pada Distro Madness Football Supply Berbasis Desktop “**.

1.2 Identifikasi Masalah dan Rumusan Masalah

Berdasarkan dengan latar belakang yang telah di jalaskan sebelumnya, ruang lingkup permasalahan yang terdapat dalam penyusunan skripsi ini hanya mencakup proses transaksi penjualan yang terdapat di bagian kasir dan pengecekan persediaan saja, adapun identifikasi masalah dan rumusan masalah yang penulis lakukan di penelitian ini adalah :

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dan penelitian yang telah penulis lakukan pada Distro Madness Football Supply maka identifikasi masalah yang di tentukan adalah:

1. Lambatnya proses pengecekan arsip penjualan karena harus melihat kembali nota-nota penjualan yang sebelumnya masih ditulis dengan cara manual (menuliskan pesanan kedalam sebuah nota penjualan).
2. Lambatnya proses pengecekan arsip pembelian karna harus melihat kembali faktur-faktur pembelian yang sebelumnya diberikan oleh vendor.
3. Pembuatan laporan (penjualan, pembelian,) masih memerlukan waktu yang lama karena dalam pembuatannya harus melihat kembali arsip-arsip yang terdiri dari nota penjualan dan faktur pembelian.
4. Pengecekan barang masih memerlukan waktu yang lama pada saat pengolahan datanya sehingga informasi yang di dapat menjadi kurang efektif karena masih harus mengecek dan menghitung langsung stok barang dan hanya berdasarkan catatan sebagai acuannya.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas dan penelitian yang telah penulis lakukan, maka rumusan masalah yang di tentukan adalah:

1. Bagaimana Sistem Transaksi pembayaran yang sedang berjalan di Distro Madness Football Supply?
2. Bagaimana membuat sebuah Sitem Informasi Penjualan, Pembelian dan Persediaan Barang pada Distro Madness Football Supply Berbasis Desktop yang diusulkan agar dapat memudahkan proses transaksi pembayaran pesanan dan persediaan stok barang dengan pengolahan data yang akurat ?
3. Bagaimana melakukan pengujian Sistem Informasi yang di usulkan pada Distro Madness Football Supply?
4. Bagaimana mengimplementasikan Sitem Informasi Penjualan, Pembelian dan Persediaan Barang pada Distro Madness Football Supply Berbasis Desktop yang telah di bangun untuk menjawab beberapa masalah yang selama ini timbul sebelum sistem ini dibuat ?

1.3 Maksud dan Tujuan

1.3.1 Maksud

Maksud dari penelitian dan penulisan skripsi ini adalah untuk membangun sebuah aplikasi perancangan sistem informasi kasir pada Distro Madness Football Supply untuk membantu memudahkan kasir dan pegawai untuk mengolah data penjualan dan persediaan stok barang menjadi lebih efektif dan efisien.

1.3.2 Tujuan

Tujuan yang akan di capai dari penelitian dan pembangunan aplikasi ini adalah:

1. Untuk mengetahui Sistem transaksi pembayaran dan pengecekan persediaan stok barang yang berjalan pada Distro Madness Football Supply.
2. Untuk membuat Sistem Informasi Penjualan, Pembelian dan Persediaan Barang pada Distro Madness Football Supply Berbasis Desktop agar dapat memudahkan proses transaksi yang ada di toko dengan pengolahan data yang akurat.
3. Untuk melakukan pengujian Sistem Informasi Penjualan, Pembelian dan Persediaan Barang pada Distro Madness Football Supply Berbasis Desktop.
4. Untuk mengimplementasikan Sistem Informasi Penjualan, Pembelian dan Persediaan Barang pada Distro Madness Football Supply Berbasis Desktop.

1.4 Kegunaan Penelitian

Kegunaan yang akan dicapai dari penelitian dan pembangunan aplikasi ini adalah

1.4.1 Kegunaan Praktis

Tujuan yang diharapkan dari pembangunan aplikasi ini adalah untuk membantu proses transaksi yang di lakukan oleh kasir dan proses pengecekan persediaan stok barang yang sebelumnya masih menggunakan cara manual menjadi terkomputerisasi yang sudah terhubung kedalam database.

1.4.2 Kegunaan Akademis

Dengan dilakukannya penelitian ini penulis berharap dapat mengimplementasikan ilmu baru di bidang teknologi dan informasi di toko tersebut dan bisa mengembangkan kemampuan penulis dalam melakukan penelitian dan membuat sebuah sistem. Dengan ini juga diharapkan dengan adanya penelitian ini bisa menambah referensi dan ide baru untuk penulis lain yang akan membuat penelitian yang berhubungan dengan penulis lakukan.

1.5 Batasan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang timbul di atas maka perlu adanya batasan yang jelas dalam penelitian ini agar lebih mudah dan terarah dalam pembahasan, diantaranya :

1. Pada sistem ini membahas tentang kasir yaitu proses transaksi penjualan, proses pembelian dan persediaan stok barang saja.
2. Laporan yang dibahas pada sistem ini hanya mengenai laporan penjualan, laporan pembelian, laporan persediaan barang.
3. Sistem ini tidak membahas retur penjualan maupun retur pembelian.
4. Sistem ini tidak membahas sampai pada proses produksi.
5. Persetujuan pemesanan barang oleh pemilik dilakukan diluar sistem.
6. Input potongan harga atau diskon dilakukan oleh kasir sesuai dengan arahan pemilik karena pada sistem ini pemilik tidak memiliki akses ke menu utama kasir.

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

1.6.1 Lokasi

Penulis melakukan penelitian dan pengambilan informasi yang ditunjukkan untuk skripsi ini adalah Distro Madness Football Supply yang berlokasi di daerah Jalan Babakan Cibeureum No.217 RT. 002 RW. 01 Kelurahan Campaka Kecamatan Andir Kota Bandung

1.6.2 Waktu

Tabel 1.1 Kegiatan Penelitian

Kegiatan	2018 - 2019															
	Oktober				November				Desember				Januari			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Analisis																
a. Pengumpulan data																
b. Analisis sistem																
Desain																
a. Perancangan sistem																
Pengkodean																
a. Pengkodean																
Pengujian Sistem																
a. Pengujian Perangkat Lunak																
b. Evaluasi																

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan akhir penelitian ini disusun untuk memberikan gambaran umum tentang penelitian yang dijalankan. Sistematika penulisan laporan penelitian ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini akan membahas tentang latar belakang, identifikasi dan rumusan masalah, maksud dan tujuan, kegunaan penelitian, batasan masalah, lokasi dan waktu penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini akan membahas tentang profil Balai Besar Tekstil, serta landasan teori bahan materi sistem informasi, tinjauan perangkat lunak pendukung, seperti sublime text, xampp, framework, codeigniter.

BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN

Bab ini membahas objek penelitian, metode penelitian, dan analisis sistem yang sedang berjalan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas perancangan sistem, perancangan antar muka, perancangan arsitektur jaringan, pengujian, dan juga implementasi.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini akan akan membahas kesimpulan dari penelitian ini dan juga saran untuk penelitian selanjutnya.