

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam era globalisasi sekarang ini dimana segala sesuatu dituntut serba cepat, waktu merupakan suatu hal yang sangat berharga. Penggunaan waktu secara cermat dan baik akan meningkatkan kinerja didalam sebuah perusahaan. Berkembangnya teknologi dan informasi saat ini mempengaruhi cara kehidupan bermasyarakat secara sedikit demi sedikit yang akan mempengaruhi secara keseluruhan diantaranya adalah penjualan. Trend penjualan secara online saat ini yang populer disebut e-commerce telah menawarkan berbagai macam kemudahan dalam transaksi penjualan barang. Banyak bidang olahraga yang diminati oleh masyarakat, diantaranya adalah badminton, tennis, sepak bola, futsal yang sedang menjamur dalam lingkungan masyarakat, dan masih banyak bidang olahraga lainnya. Namun, dalam kondisi ini tentunya masyarakat membutuhkan peralatan dan perlengkapan untuk mendukung aktivitas mereka dalam berolahraga. Sehingga dalam kondisi ini juga, menjadi peluang bisnis bagi setiap pebisnis untuk menjual peralatan dan perlengkapan olahraga yang dibutuhkan masyarakat, salah satunya adalah perusahaan Royal Sporting House.

Royal Sporting House merupakan salah satu perusahaan swasta yang bergerak di bidang jasa penjualan produk kepada konsumen akhir yang khusus menjual peralatan dan perlengkapan olahraga yang terletak di Jalan Citarum No.7 Bandung wetan , Kota Bandung. Produk yang ditawarkan oleh perusahaan dapat menjadi salah satu bagian dalam proses pembentukan persepsi dan motivasi konsumen untuk menciptakan sebuah

pembelian konsumen. Untuk itu, perusahaan harus mampu memahami dan mempelajari perilaku konsumen, agar perusahaan dapat mengetahui apa yang sebenarnya dibutuhkan dan diinginkan oleh konsumen. Pada Royal Sporting House kadang kala sering kali terjadi kesalahan dalam penghitungan keuangan, hal ini disebabkan karena sistem penjualan menggunakan transaksi manual. Pada pengolahan data penjualan, Royal Sporting House di catat pada buku besar, hal ini membuat tidak efisiennya pengolahan penjualan serta sering muncul seperti hilangnya faktur-faktur penjualan yang merupakan bukti-bukti dari transaksi yang dilakukan. Dari permasalahan tersebut dibuat sebuah sistem informasi penjualan barang yang berisikan data-data penjualan barang, stok barang, serta laporan-laporan penjualan barang yang terjadi setiap harinya. Yang dihasilkan dari penelitian ini adalah sistem informasi penjualan barang-barang olahraga yang memberikan kemudahan pihak Royal Sporting House. Dari permasalahan yang dihadapi perusahaan maka penulis memilih judul “**Sistem Informasi Penjualan Barang Pada Royal Sporting House**” sebagai judul kerja praktek yang bertujuan membantu perusahaan dalam melakukan transaksi penjualan kepada konsumen.

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka dapat di jabarkan permasalahan yang ada diantaranya.

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis mengidentifikasi permasalahan yang terjadi sebagai berikut:

Proses pencatatan dan pengolahan data penjualan barang yang masih dilakukan secara manual, sehingga menyulitkan perusahaan dalam melakukan perhitungan berapa barang yang terjual dan berapa stok barang yang tersisa

1.2.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka dapat dirumuskan sebagai berikut:

- a. Bagaimana melakukan perancangan sistem informasi prosedur penjualan barang yang sedang berjalan pada Royal Sporting House
- b. Bagaimana melakukan pengujian Sistem Informasi penjualan barang pada Royal Sporting House.

1.3 Maksud Dan Tujuan

Maksud dan tujuan penelitian yang telah dilakukan guna untuk mendapatkan kejelasan dari objek yang diteliti. Sehingga dapat tergambar mengenai inti dan kesimpulan dari penelitian yang dilakukan

1.3.1 Maksud

Maksud dari penelitian ini adalah untuk membangun sistem informasi penjualan barang pada Royal Sporting House dalam meningkatkan kepuasan pelanggan dan untuk mempermudah proses pengolahan data.

1.3.2 Tujuan

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam pengembangan sistem informasi tersebut adalah:

Membangun aplikasi yang menyediakan sistem informasi penjualan barang pada Royal Sporting House

1.4 Batasan Masalah

Mengingat luasnya masalah yang dikaji, maka ruang lingkup penelitian dibatasi pada:

- a. Sistem informasi yang dirancang meliputi proses pengolahan transaksi penjualan barang yang dilakukan oleh customer
- b. Penjualan barang minimal 20 pcs sesuai dengan keinginan pelanggan dalam memilih barang
- c. Tidak membahas tentang retur barang yang rusak atau cacat dari konsumen.
- d. Dalam proses transaksi penjualan barang pembayaran tidak dilakukan secara kredit.

1.5 Lokasi dan Penjadwalan Kerja Peraktek

Lokasi penelitian yang dilakukan oleh penulis adalah pada Royal Sporting House yang beralamat di Jalan Citarum No.7 Bandung wetan , Kota Bandung. Telp. 081223673818. Sedangkan waktu penelitian yang dilakukan oleh penulis pada bulan Agustus-September 2017.



Gambar 1. 1 Denah lokasi Royal Sporting House

Tabel 1. 1 Tabel Pengerjaan Laporan Kerja Praktek

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
1. Analisis kebutuhan																														
2. Perancangan sistem																														
3. Pembuatan program																														
4. implementasi																														
5. Pengujian																														

1. Wawancara

Seorang sistem analis akan menggali informasi sebanyak-banyaknya dari *user* sehingga akan tercipta sebuah sistem komputer yang bisa melakukan tugas-tugas yang diinginkan oleh *user* tersebut. Tahapan ini akan menghasilkan dokumen *user requirment* atau bisa dikatakan sebagai data yang berhubungan dengan keinginan *user* dalam pembuatan sistem. Dokumen ini lah yang akan menjadi acuan sistem analis untuk menterjemahkan ke dalam bahasa pemrogram.

2. Desain Sistem

Tahapan dimana dilakukan penuangan pikiran dan perancangan sistem terhadap solusi dari permasalahan yang ada dengan menggunakan perangkat pemodelan sistem seperti diagram alir data

3. Coding dan Testing

Coding merupan penerjemahan *design* dalam bahasa yang bisa dikenali oleh komputer. Dilakukan oleh *programmer* yang akan meterjemahkan transaksi

yang diminta oleh *user*. Tahapan ini lah yang merupakan tahapan secara nyata dalam mengerjakan suatu sistem.

4. Penerapan

Tahapan ini bisa dikatakan *final* dalam pembuatan sebuah sistem. Setelah melakukan analisa, design dan pengkodean maka sistem yang sudah jadi akan digunakan oleh *user*.

5. Pemeliharaan

Perangkat lunak yang sudah disampaikan kepada konsumen pasti akan mengalami perubahan. Perubahan tersebut bisa karena mengalami kesalahan karena perangkat lunak harus menyesuaikan dengan lingkungan.