BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat ini, penerapan teknologi informasi semakin berkembang dan mulai merambah ke beberapa sektor bidang usaha. Semua aktivitas yang dilakukan sebuah bidang usaha semakin tidak lepas dari pengaruh teknologi informasi. Berbagai aplikasi komputer yang banyak ditawarkan memungkinkan para pengusaha menerapkannya didalam mengelola bidang usaha yang dijalaninya.

Didalam dunia bisnis, sistem komputerisasi *penjualan* merupakan faktor yang sangat penting. Maka dari itu diperlukan suatu sistem *penjualan* yang baik guna meningkatkan pendapatan perusahaan. Dengan berubahnya sistem penjualan kepada sistem komputerisasi, memungkinkan mempermudah seorang pengguna *(user)* dalam pekerjaannya.

Perusahaan tempat pelaksanaan penelitian ini adalah sebuah galery bernama PRISTI'S COLLECTION, yang berlokasi di Komplek Graha Puspa Blok E3 No. 11 Sersan Bajuri Bandung, Indonesia 40391. Galery ini bergerak dalam bidang penjualan berbagai macam aksesoris yang bernuansa batik, sprei batik, bed cover batik dan pakaian batik pria dan wanita. Pengolahan data yang berjalan digalery ini, masih tergantung kepada lembaran – lembaran kertas sebagai media penyimpanan data yang sudah

tidak efektif dan efisien dalam segi waktu, biaya, tenaga, jaminan akan kebenaran dan keutuhan data yang akan diproses. Hal itu dikarenakan adanya kesulitan dalam hal pengontrolan barang masuk dan keluar maupun stok barang yang ada pada galery pristi's collection. Dikarenakan media penyimpanan data yang disimpan dalam bentuk lembaran arsip. Dan adanya keterlambatan dalam pembuatan laporan stok data barang yang ada di gudang, data penjualan dan data pembelian. Dengan melihat kekurangan pengolahan data tersebut, maka dibutuhkan sebuah sistem baru yang mampu melakukan pengolahan data secara cepat, akurat dan dapat melakukan pembaharuan dengan cepat sesuai dengan kebutuhan teknologi sistem informasi.

Dengan uraian diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dan merancang suatu aplikasi system informasi penjualan pada gallery ini sebagai bahan tulisan tugas akhir yang berjudul "**SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA GALERY PRISTI'S COLLECTION** "

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

a. Identifikasi masalah

1. Adanya kesulitan dalam hal pengontrolan barang masuk dan keluar maupun stok barang. Dikarenakan media penyimpanan data disimpan dalam bentuk lembaran arsip dan belum terkomputerisasi dengan baik.
2. Adanya keterlambatan dalam pembuatan laporan stok barang yang ada di gudang, data penjualan dan data pembelian. dikarenakan penggolahan laporan data menggunakan arsip dan belum terkomputerisasi dengan baik.

b. Rumusan masalah

1. Bagaimana sistem informasi yang sedang berjalan pada galery pristi’s collection.
2. Bagaimana perancangan sistem informasi penjualan digalery pristi’s collection.
3. Bagaimana implementasi sistem informasi penjualan pada galery pristi’s collection.

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah membangun Sistem Informasi Penjualan pada Galery Pristis Collection, guna melakukan pengolahan data secara cepat, akurat dan sesuai dengan kebutuhan teknologi informasi.

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui sistem yang sedang berjalan pada GALERY PRISTI'S COLLECTION.
2. Untuk membuat perancangan sistem informasi penjualan pada GALERY PRISTI'S COLLECTION.
3. Untuk Implementasi sistem informasi penjualan pada GALERY PRISTI'S COLLECTION.

1.4 Kegunaan Penelitian

Hasil penelitian ini mempunyai kegunaan sebagai berikut:

1.4.1 Kegunaan akademis

a. Bagi perkembangan ilmu

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi perbandingan antara ilmu manajemen (teori) dengan keadaan yang terjadi langsung dilapangan(praktek). Sehingga dengan adanya perbandingan tersebut akan lebih memajukan ilmu manajemen informatika yang sudah ada untuk ditahapkan pada dunia nyata dan dapat menguntungkan berbagai pihak.

b. Bagi peneliti lain

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran kepada peneliti lain atau para akademis yang akan mengambil skripsi atau tugas akhir dalam kajian yang sama sekaligus sebagai referensi didalam penulisan.

c. Bagi penulis

Berguna dalam menambah wawasan pengetahuan baik teori maupun praktek, belajar menganalisa dan melatih daya fikir dalam mengambil kesimpulan atas permasalahan yang ada didalam perusahaan, khususnya di galery pristis collection.

1.4.2 Kegunaan praktis

a. Bagi Perusahaan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam upaya perbaikan masalah yang terkait dengan sistem informasi penjualan dan kualitas pelayanan penjualan di galery pristis collection

b. Bagi Pelanggan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai informasi tentang Sistem Informasi Penjualan, agar pelanggan menyadari begitu pentingnya pemahaman Sistem Informasi Penjualan dalam rangka meningkatkan Kualitas Pelayanan.

1.5 Batasan Masalah

Sehubungan dengan keterbatasan waktu, biaya, kemampuan penulis dan luasnya cakupan permasalahan serta untuk menghindari kesimpangsiuran dalam penulisan proposal ini, maka penulis melakukan pembatasan terhadap hal-hal apa saja yang dirasa perlu dibahas dalam pembangunan aplikasi ini agar tidak menyimpang dari judul,latar belakang serta maksud dan tujuannya.

Adapun batasan masalah yang ditetapkan adalah sebagai berikut :

1. Perancangan sistem yang dilakukan pada bagian penjualan dan hanya melayani pembayaran secara tunai. Dan barang yang dipesan kepada supplier hanya tipe barang tertentu seperti aksesoris dan barang pajangan.
2. Sistem yang dibangun hanya dapat dijalankan pada Galery PRISTI'S COLLECTION. Dan diperuntukan untuk bagian kasir, bagian ini bertugas mengolah data service konsumen, data transaksi penjualan, maupun data stok barang yang ada digudang.
3. Implementasi sistem dilakukan pada galery pristis collection.

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi yang menjadi objek penelitian ini yaitu di **GALERY PRISTI'S COLLECTION** di Komp. Graha Puspa Blok E3 No.11 Sersan Bajuri Bandung, Indonesia 40391 Penelitian dilaksanakan selama 8 bulan mulai dari bulan Maret 2010 sampai dengan Desember 2010 atau sesuai waktu yang tersedia

Tabel 1.1 *Jadwal Penelitian*

Kegiatan Studi	Bulan																																			
	Maret				April				Mei				Juni				Juli				Agustus				September				Oktober				November				Desember			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Identifikasi Kebutuhan Pemakai																																								
Membuat Prorotype																																								
Menguji Prototype																																								
Memperbaiki Prototype																																								
Mengembangkan Versi Produksi																																								