BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar belakang Penelitian

Di era globalisasi ini, Perkembangan informasi dan teknologi sangatlah cepat. Dalam 10 tahun terakhir perkembangan informasi dan teknologi menjadi sangat canggih. Bahkan bisa dikategorikan canggih sekali. Hal – hal yang dulunya hanya merupakan khayalan kita bisa membuatnya menjadi kenyataan. Hal ini saya yakin akan terus berlanjut dimana hal – hal yang dirasa tidak mungkin akan menjadi suatu kewajaran bila sudah sampai pada jamannya. Manfaat IT yang besar akan semakin membuat orang memahami betapa pentingnya IT dan manfaat itu sendiri.

Sistem teknologi adalah pengembangan dan aplikasi dari alat, mesin, material dan proses yang menolong menyelesaikan masalahnya. Sistem informasi adalah aplikasi komputer untuk mendukung operasi dari suatu organisasi: operasi, instalasi, perawatan komputer, perangkat lunak, dan data. sistem Informasi Manajemen adalah kunci dari bidang yang menekankan finansial dan personal manajemen. Teknologi Informasi dilihat dari kata penyusunnya adalah teknologi dan informasi. Secara mudahnya teknologi informasi adalah hasil rekayasa manusia terhadap proses penyampaian informasi dari bagian pengirim ke penerima sehingga pengiriman informasi tersebut akan lebih cepat. Hubungannya sama-sama bergerak di bidang informasi (pengolahan) , dan teknologi informasi merupakan bagian dari sistem informasi. Karena sistem informasi dapat tersusun

oleh beberapa teknologi informasi. sehingga apabila teknologi informasi mengalami kerusakan maka akan mempengaruhi Sistem informasi atau sistem informasi juga akan mengalami gangguan.

Di jaman berkembangnya teknologi masih banyak segelitir orang yang membuka usaha atau toko masih menggunakan pembayaran dengan memakai nota secara tertulis. Terkadang ada orang yang menyalah gunakan dengan meminta nota kosong pembayaran untuk menguntungkan orang tersebut. Penumpukannya data nota, data persediaan stok barang.

Diketahui sistem pembayaran pada toko Indonesia Adventure juga masih melakukan pembayaran dengan memakai nota sehingga dalam perhitungan dan persediaan stok barang belum efektif, dan prosesnya masih berjalan lambat. Sering terjadinya kesalahan dalam pembukuan persediaan barang dengan stok barang di gudang yang menimbulkan perbedaan jumlah stok barang. Dalam melakukan retur barang tidak efektif, karena di nota tidak tercantum tanggal masa berlakunya belum ada laporan penjualan dan laporan pembelian.

Dalam rangka pencapaian program kerja dan peningkatan kinerja toko, hampir semua toko berupaya untuk melakukan perubahan terhadap sistem kerja yang sudah ada. Hal ini perlu dilakukan karena sistem kerja yang telah diterapkan kurang efektif digunakan untuk kegiatan operasional di toko terutama di dalam melakukan pengelolaan data. Karena dalam pengolahan data membutuhkan ketepatan dan ketelitian dalam proses transaksi pembayaran yang terjadi di dalam suatu toko. Kebutuhan itu pula yang harus dipenuhi pada toko *Indonesian Adventure*.

Indonesian Aadventure merupakan perusahaan yang bergerak di bidang penjualan alat panjat tebing salah satunya penanganan penjualan barang. *Indonesian Adventure* sendiri menjual barang berbagai jenis, contohnya sepatu *hiking* dan *climbing*, terdapat juga jas hujan dan alat keperluan memanjat lainya. Untuk cakupan pasar, *Indonesian Adventure* telah memiliki cukup banyak pelanggan tetap.

Agar proses tersebut dapat berjalan dengan efektif dan efesien, sudah semestinya digunakan aplikasi yang dapat digunakan aplikasi yang diberikan tidak terlambat. Maka dengan dibentuknya suatu sistem dengan proses berbasis Komputer, diharapkan dapat mengatasi masalah-masalah yang telah terjadi. Dengan proses berbasis Komputer memungkinkan kita bertransaksi dengan cepat dan transaksi tidak perlu mengunakan nota tertulis hingga bisa lebih terperinci. Dari pengamatan yang telah diperoleh tidak salah nya untuk mencoba menerapkan teknologi ini di toko *INDONESIAN ADVENTURE* , misalnya aplikasi berbasis web diterapkan dalam sistem informasi yang menyediakan data data stok dan harga barang yang tersedia di toko tersebut., maka penulis mengambil judul penelitian :

"**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI KASIR PADA TOKO INDONESIAN ADVENTURE .**" yang berlokasi di jalan soreang blok G2 no 22 perum soreang resident (Indonesia).

1.2 Identifikasi dan Rumusan masalah

Dengan mengacu pada uraian latar belakang diatas, ruang lingkup permasalahan dalam penyusunan skripsi ini hanya mencakup pada proses transaksi Penjualan dan persediaan saja, adapun penulis dapat mengidentifikasikan dan merumuskan masalah sebagai berikut:

1.2.1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pada latar belakang diatas dan hasil penelitian yang telah dilakukan di *INDONESIAN ADVENTURE*, maka identifikasi masalah yang ditemukan diantaranya :

1. Pada proses penjualan, pembelian, persediaan masih dicatat dalam buku sehingga membuat kasir kesulitan dalam melihat kembali data-data penjualan, pembelian, dan persediaan karena data-data tersebut masih bentuk catatan pada buku besar yang sewaktu-waktu bisa hilang atau rusak.
2. Belum adanya Pemesanan Barang di Indonesian adventure.
3. Dalam proses pembuatan laporan penjualan, pembelian, persediaan masih dilihat pada buku besar sehingga menyulitkan didalam pembuatan laporan penjualan, pembelian, persediaan karena membutuhkan banyak waktu.

1.2.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, maka rumusan masalah yang

disimpulkan penulis adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana Sistem Informasi Transaksi pembayaran yang sedang berjalan pada Indonesian Adventure Equipment Store ?
2. Bagaimana merancang Sistem Informasi transaksi pada Indonesian Adventure yang diusulkan sehingga mempermudah proses Pembayaran, pemesanan dan persediaan dengan pengolahan data barang yang akurat ?
3. Bagaimana melakukan pengujian Sistem Informasi Pembayaran dan persediaan Barang pada Indonesian Adventure ?
4. Bagaimana melakukan implementasi Sistem Informasi Pembayaran dan persediaan barang pada Indonesian Adventure ?

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan penelitian yang dapat disimpulkan sebagai berikut :

1.3.1. Maksud Penelitian

Maksud dari penulisan Skripsi ini adalah untuk membangun aplikasi Perancangan Sistem Informasi kasir pada *INDONESIAN ADVENTURE*. Yang bisa lebih memudahkan toko dalam mengakses data Persediaan dan menjadikan pengarsipan data lebih efisien dengan harapan perusahaan dapat berkembang lebih pesat.

1.3.2. Tujuan Penelitian

Tujuan yang akan dicapai dari pembangunan aplikasi *web* bebasis komputer pada Perusahaan *INDONESIAN ADVENTURE* adalah :

1. Untuk mengetahui Sistem Pembayaran dan persediaan barang pada Indonesian Adventure yang sedang berjalan.
2. Untuk merancang Sistem Pembayaran dan persediaan barang pada Indonesian Adventure sehingga mempermudah proses bisnis dengan pengolahan data barang yang akurat.
3. Untuk melakukan pengujian Sistem Informasi transaksi dan persediaan barang pada toko *Indonesian Adventure*.
4. Untuk melakukan implementasi Sistem Informasi transaksi dan persediaan barang pada toko *Indonesian Adventure*.

1.4. Kegunaan Penelitian

Dari tujuan penelitian yang penulis paparkan, maka kegunaan yang akan diperoleh dalam penelitian yang dilakukan adalah :

1.4.1. Kegunaan Praktis

Saya harap dengan adanya penelitian ini, dapat mengembangkan perusahaan dalam meningkatkan kualitas pelayanan pada Indonesian Adventure,

terutama pada bagian transaksi dan persediaan barang melalui sistem yang terintergrasi dengan database.

1.4.2. Kegunaan Akademis

Dengan adanya penelitian ini diharapkan penulis dapat menambah pengetahuan dan wawasan, baik dalam perancangan sistem informasi Pembayaran dan persediaan barang pada Indonesian Adventure. Sehingga dengan itu juga diharapkan dapat memberikan referensi kepada penulis lain yang akan mengembangkan sistem yang telah dibangun.

1.5. Batasan Masalah

Agar penelitian dalam Skripsi ini menjadi lebih mudah dan terarah dalam pembahasan, maka perlu adanya pembahasan masalah, diantaranya :

1. Sistem informasi ini hanya menampilkan rancangan sistem yang membahas tentang pembayaran dan persediaan barang barang.
2. Proses transaksi bisa dilakukan menggunakan kartu debit dan kartu kredit dengan kartu Bank BCA dan Bank Mandiri saja dan bukti transaksi di lihat dari interner banking.
3. Sistem ini hanya membahas mengenai laporan penjualan, laporan pembelian,dan laporan retur barang.

1.6. Lokasi Penelitian

Dalam penulisan skripsi ini, lokasi yang menjadi objek penelitian ini adalah INDONESIAN ADVENTURE, dengan alamat jalan soreang blok G2 no 22 perum soreang resident Kode Pos 40911. Penelitian lapangan dilakukan selama empat bulan, dengan perincian kegiatan seperti terlihat pada table dibawah ini :

Tabel 1.1 jadwal Penelitian

No	Nama Kegiatan	2015/2016															
		September				Oktober				November				Desember			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Identifikasi Kebutuhan Sistem	■	■														
	Membuat Prototype					■	■	■									
2	Menguji Prototype							■									
	Memperbaiki Prototype									■	■	■	■				
3	Mengembangkan versi produksi										■	■	■				

1.7. Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan skripsi ini terdiri dari lima bab yang terbagi atas sub – sub bab, yang menerangkan pokok permasalahannya serta merangkan bagian-bagian yang terkait. Adapun sistematika yang akan disampaikan adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan tentang berbagai hal umum dan mendasar yang mendukung perencanaan dan pembuatan skripsi ini.

BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN

Bab ini akan diuraikan dalam analisa aplikasi perpustakan dan perancangan dari sistemnya.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelasakan tentang implementasi dan pengujian dari aplikasi yang telah dibuat dan pembahasanya.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi tentang saran dan keritik tentang aplikasi yang telah dibuat, dan juga saran dan kesimpulan dari laporan skripsi yang penulis buat.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN