BAB I

PENDAHULUAN

Di Era globalisasi, kemajuan teknologi sangat berpengaruh besar dalam dunia perekonomian serta perkembangan dunia informasi khususnya dimana kita harus bisa dan tanggap dalam mengikuti perkembangan informasi yang dapat berubah-ubah sewaktu-waktu dan itu semua bermanfaat bagi kebaikan perkembangan perusahaan yang bersifat perusahaan perseorangan. Indonesia merupakan negara berkembang dimana kita dituntut untuk bisa mengimbangi dan siap dalam menjalani kehidupan yang serba cepat dalam perkembangan informasinya. Untuk menghadapi dan mampu mengimbangi kemajuan teknologi tersebut kita harus siap dari segala segi, terutama dari segi teknologi informasi.

Salah satu elemen dari teknologi informasi yang berkembang cepat adalah teknologi komputer. Dalam dunia bisnis,komputer merupakan kebutuhan utama yang dapat mempermudah dan meringankan salah satu pekerjaan dalam berbagai bidang,baik dalam bidang bisnis maupun lainya,sehingga dapat meningkatkan kinerja suatu perusahaan.

Perusahaan akan lebih cepat maju dan berkembang secara efektif apabila perusahaan tersebut dalam sistem informasinya berbasiskan komputer. Sehingga memudahkan suatu kegiatan yang berjalan dalam perusahaan dalam pengumpulan data informasinya

1.1 Latar Belakang

Perkembangan ekonomi dalam bidang limbah plastik pada saat ini sangat berkembang begitu cepat, sehingga dapat memicu sistem yang berjalan didalam perusahaan tersebut. Selain itu juga permintaan pasar yang begitu meningkat dan sangat berpengaruh terhadap aspek pekerjaan, penyebaran informasi, dan peningkatan efektifitas pekerjaan serta pelayanan telah menggunakan sistem berbasis komputer.

Didalam Sebuah Perusahaan dibutuhkan sistem yang dapat memenuhi kebutuhan dalam pengolahan data untuk mendukung operasional dan penyediaan laporan-laporan yang diperlukan untuk pihak luar yang membutuhkan informasi tersebut, dan dapat mengatasi segala macam hambatan baik batasan ruang dan waktu. Dengan sistem komputerisasi semua karyawan dapat berhubungan dengan siapapun dan dimanapun dalam suatu organisasi, guna mempermudah transformasi data dan sistem yang berjalan dalam pengembangan perusahan.

Teknologi informasi merupakan salah satu aspek penting dalam pengembangan perusahaan. Sehingga dapat membantu informasi yang dapat berubah sewaktu-waktu baik dalam skala besar maupun kecil dalam segi penjualannya.

VICTORY PLASTIC PELLETIZING adalah perusahaan yang bergerak dalam bidang usaha limbah plastik yang didirikan oleh beberapa orang didalamnya. VICTORY PLASTIC PELLETIZING merupakan perusahaan kecil yang berskala menengah keatas meskipun masih bersifat perusahaan perseorangan

namun sudah mempunyai konsumen yang banyak dari pabrik, pasar maupun perseorangan.

Pembelian dan penjualan adalah salah satu kegiatan yang dilakukan oleh VICTORY PLASTIC PELLETIZING untuk memperoleh keuntungan yang sebesar-besarnya. Dalam melakukan proses bisnis tersebut dukungan teknologi informasi sangat berperan penting dalam kemajuan perusahaan yang bergerak dalam bidang limbah plastik ini.

Tidak mungkin sebuah perusahaan dapat memberi layanan terbaik kepada konsumen jika tidak didukung oleh teknologi informasi yang memadai. Berdasarkan pemahaman ini maka VICTORY PLASTIC PELLETIZING sebaiknya menyusun langkah-langkah perbaikan sistem proses bisnis yang sedang berjalan. Dalam kaitan tersebut terdapat beberapa kendala untuk suksesnya pengembangan proses bisnis. VICTORY PLASTIC PELLETIZING belum mempunyai suatu sistem informasi yang mendukung perkembangan sistem perusahaan. VICTORY PLASTIC PELLETIZING sampai saat ini belum mempunyai sistem dalam pengolahan data dan pembuatan laporan hasil penjualan, selama ini perusahaan masih mempergunakan cara manual seperti memasukan satu-persatu transaksi penjualan ke pembukuan melalui Microsoft Excel. Perusahaan tidak menutup kemungkinan adanya ***Humman Error***, artinya dimungkinkan terjadinya kesalahan dalam Pemasukan data laporan keuangan, pemberian harga suatu barang, pengecekan barang yang sudah jadi untuk dikirim dan quality control dalam pengemasanya.

Situasi persaingan yang sangat kompetitif di pasar global membuat VICTORY PLASTIC PELLETIZING harus memperbaiki sistem yang digunakan, agar lebih efektif dan efisien, sehingga dengan pelayanan yang baik dan cepat penjualan akan meningkat dan pada akhirnya akan meningkatkan keuntungan bagi perusahaan. Perancangan sistem yang akan dibuat diharapkan dapat memberikan solusi terhadap kendala-kendala dalam proses pembelian dan penjualan di VICTORY PLASTIC PELLETIZING.

Berdasarkan uraian yang dikemukakan diatas maka penulis menetapkan judul **PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMBELIAN DAN PENJUALAN DI VICTORY PLASTIC PELLETIZING BANDUNG.**

1.2 Identifikasi Masalah

Mengacu pada latar belakang diatas, maka penulis dapat mengidentifikasi permasalahan yang sedang berjalan yaitu sebagai berikut :

1. Belum adanya suatu sistem informasi pembelian dan penjualan yang mendukung perkembangan sistem yang sudah berjalan di VICTORY PLASTIC PELLETIZING.
2. Kurang efektif dan efesien dalam proses pemasukan datanya
3. Sistem yang digunakan dalam transaksi pembelian dan penjualan masih manual walaupun sudah menggunakan komputer, hal ini dikarenakan komputer hanya digunakan sebagai penyimpanan data saja.

1.3 Perumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka penulis melakukan perumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana perancangan sistem informasi pembelian dan penjualan di VICTORY PLASTIC PELLETIZING.
2. Bagaimana perancangan pembuatan laporan hasil transaksi pembelian, penjualan dan laporan retur di VICTORY PLASTIC PELLETIZING.

1.4 Maksud Dan Tujuan

Maksud dilaksanakan kerja praktek adalah untuk mengimplementasikan pengetahuan yang didapat diperkuliahan dengan kenyataan yang sesungguhnya dilapangan, sedangkan maksud dari penulisan tugas ini adalah untuk merancang sistem informasi agar dapat mempermudah pekerjaan pelayanan terhadap konsumen dan pembuatan laporan dengan cepat, tepat, dan akurat sehingga dapat membantu dalam pengambilan keputusan dan meningkatkan efektifitas dan efisiensi kerja.

Adapun tujuannya adalah sebagai berikut :

1. Untuk membuat sistem informasi pembelian dan penjualan pada VICTORY PLASTIC PELLETIZING.
2. Untuk membuat laporan transaksi pembelian dan penjualan pada VICTORY PLASTIC PELLETIZING Secara Efektif dan Efesien.
3. Membantu dalam mengembangkan sistem penjualan dan pembelian yang secara manual menjadi terkomputerisasi

1.5 Batasan Masalah

Untuk menjaga dan memelihara masalah yang dibahas dan tidak meluas dari pokok permasalahan yang dihadapi sebenarnya, maka penulis perlu melakukan pembatasan masalah. Hal ini bertujuan agar penulis dalam penelitianya dapat terlaksana dengan baik dan sesuai dengan prosedur yang diterapkan, dan kesimpulan sesuai dengan tujuan penelitian yang diharapkan sesuai dengan tema masalah. Penelitian ini membahas penjualan dan pembelian bahan produksi yang dilakukan oleh perusahaan tersebut untuk dijadikan sistem penjualannya. Seperti yang telah dijelaskan pada latar belakang masalah yang dalam proses informasinya pencatatan administrasinya belum terkomputerisasi dan masih menjalankan secara manual.

1.6 Lokasi dan Jadwal Kerja Praktek

Tempat penelitian dilakukan di VICTORY PLASTIC PELLETIZING, yang beralamat di Kavling Industri No. 16B Taman Holis Indah, Bandung. Pelaksanaan Kerja Praktek yaitu dari mulai tanggal 15 Juli 2009 – 31 Agustus 2009. Setiap hari pada pukul 08.00 WIB – 15.00 WIB.

Berikut jadwal penelitian dalam bentuk tabel :

Tabel 1.1

Jadwal Kegiatan Kerja Praktek

No	Kegiatan	Jadwal Kerja Praktek							
		Juli 2009				Agustus 2009			
		1	2	3	4	1	2	3	4
1	Peninjauan sistem dan deskripsi kerja								
2	Pengumpulan data								
3	Pengolahan data								
4	Pendokumentasian								

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Pengertian Sistem

Suatu sistem terdiri dari bagian-bagian yang saling mempengaruhi, bekerja sama dan saling mengisi untuk mencapai suatu sasaran atau tujuan. Dengan demikian suatu sistem terdiri dari unsur-unsur yang saling bergantungan karena mempunyai tujuan yang sama.

> *"Sistem adalah Suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling terintegrasi antara satu dengan yang lain, bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau menyelesaikan sesuatu" (Jog,2002)*

2.1.1 Karakteristik Sistem

Model umum sebuah sistem adalah input, proses dan output. Hal ini merupakan konsep sebuah sistem yang sangat sederhana. Sebab sebuah sistem dapat mempunyai beberapa masukan dan keluaran.

Selain itu, sebuah sistem memiliki karakteristik atau sifat-sifat tertentu yang mencirikan bahwa hal tersebut bisa dikatakan sebagai suatu sistem. Adapun karakteristik yang dimaksud adalah sebagai berikut:

a. Komponen Sistem (components)

   Suatu sistem terdiri dari sejumlah komponen yang saling berinteraksi, yang artinya saling bekerjasama membentuk satu kesatuan. Komponen-komponen sistem atau elemen-elemen sistem dapat berupa

suatu subsistem atau bagian-bagian dari sistem. Setiap subsistem mempunyai sifat-sifat dari sistem untuk menjalankan suatu fungsi tertentu dan mempengaruhi proses sistem secara keseluruhan. Suatu sistem dapat mempunyai suatu sistem yang lebih besar yang disebut dengan *supra sistem.*

b. Batas Sistem (boundary)

Batas sistem merupakan daerah yang membatasi antara suatu sistem dengan sistem yang lainnya atau dengan lingkungan luarnya. Batas sistem ini memungkinkan suatu sistem yang dipandang sebagai satu kesatuan. Batas suatu sistem menunjukkan ruang lingkup (scope) dari sistem tersebut.

c. Lingkungan Luar Sistem (environtment)

Lingkungan luar dari suatu sistem adalah apapun di luar batas dari sistem yang mempengaruhi operasi sistem. Lingkungan luar sistem dapat bersifat menguntungkan dan merugikan sistem tersebut. Lingkungan luar yang menguntungkan merupakan energi dari sistem dan dengan demikian harus tetap dijaga dan dipelihara. Sedangkan lingkungan luar yang merugikan harus ditahan dan dikendalikan, kalau tidak maka akan mengganggu kelangsungan hidup dari sistem.

d. Penghubung Sistem (interface)

Penghubung sistem merupakan media penghubung antara satu subsistem dengan subsistem yang lainnya. Melalui penghubung ini

memungkinkan sumber-sumber daya mengalir dari subsistem ke subsistem yang lainnya.

e. Masukan Sistem (input)

Masukan sistem adalah energi yang dimasukkan ke dalam sistem. Masukan dapat berupa masukan perawatan (maintenance input), yaitu energi yang dimasukkan agar sistem tersebut dapat beroperasi dan masukan sinyal (signal input), yaitu energi yang diproses untuk mendapatkan keluaran.

f. Keluaran Sistem (output)

Keluaran sistem adalah hasil dari energi yang diolah dan diklasifikasikan menjadi keluaran yang berguna.

g. Pengolah Sistem (proses)

Suatu sistem dapat mempunyai suatu bagian pengolah yang akan merubah masukan menjadi keluaran.

h. Sasaran Sistem (objective)

Suatu sistem pasti mempunyai tujuan (goal) dan sasaran (objective). Kalau suatu sistem tidak mempunyai sasaran, maka operasi sistem tidak akan ada gunanya. Suatu sistem dikatakan berhasil bila mengenai sasaran atau tujuannya.

2.1.2 Klasifikasi Sistem

Sistem dapat diklasifikasikan dari beberapa sudut pandang, diantaranya sebagai berikut :

1. Sistem abstrak (*abstract system*) dan system pisik (*physical system*). Sistem abstrak adalah sistem yang berupa pemikiran atau ide-ide yang berupa pemikiran-pemikian hubungan antara manusia dengan tuhan. Sistem phisik merupakan sistem yang ada secara pisik. Misalnya sistem computer, system akuntansi, sistem produksi dll.
2. Sistem alamiah (*natural system*) dan sistem buatan manusia (*human made system*). System alamiah adalah sistem yang tejadi melalui proses alam, tidak dibuat manusia. Misalnya sistem perputaran bumi. Sistem buatan manusia adalah system yang dirancang oleh manusia. Sistem buatan manusia yang melibatkan interaksi antara manusia dengan mesin disebut dengan *human-machine system* atau ada yang menyebut dengan *man-machine system*, karena menyangkut penggunaan computer yang ber-interaksi dengan manusia.
3. Sistem tertentu (*deterministic system*) dan sistem tak tentu (*probabilistic system*). Sistem tertentu beroperasi dengan tingkah laku yang sudah dapat diprediksi. Interaksi diantara bagian-bagiannya dapat dideteksi dengan pasti, sehingga keluaran dari sistem dapat diramalkan. Sistem computer adalah contoh dari sistem tertentu yang tingkah lakunya dapat dipastikan berdasarkan program-program yang dijalankan. Sistem tak tentu adalah sistem yang kondisi masa depannya tidak dapat diprediksi karena mengandung unsur probabilitas.
4. Sistem tertutup (*closed system*) dan sistem terbuka (*open system*). Sistem tertutup merupakan sistem yang tidak berhubungan dengan

lingkungan luarnya. Sistem ini bekerja secara otomatis tanpa adanya turut campur tangan dari pihak luarnya. Secara teoritis sistem terturup itu ada, tetapi kenyataannya tidak ada system yang benar-benar tertutup, yang ada hanyalah *relatively closed system* (secara relatip tertutup, tidak benar-benar tertutup). Sistem terbuka adalah system yang berhubungan dan terpengaruh dengan lingkungan luarnya. Sistem ini menerima masukan dan menghasilkan keluaran untuk lingkungan luar atau subsistem yang lainnya. Karena sistem sifat terbuka dan terpengaruh oleh lingkungan luarnya, maka suatu sistem harus mempunyai suatu sistem pengendalian yang baik. Sistem yang baik harus dirancang sedemikian rupa, sehingga secara relatip tertutup karena sistem tertutup akan bekerja secara otomatis, terbuka hanya untuk pengaruh yang baik saja.

2.2 Pengertian Informasi

Informasi dapat didefinisikan sebagai hasil dari pengolahan data dalam suatu bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi penerimanya yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian (event) yang nyata (fact) yang digunakan untuk mengambil keputusan.

> "Informasi adalah data yang telah diolah menjadi sebuah bentuk yang berarti bagi penerimanya dan bermanfaat dalam mengambil keputusan saat ini atau yang akan datang". (Abdul 2003)

Informasi merupakan keluaran (output) dari proses data Output ini harus sudah tersusun dengan baik dan mempunyai arti bagi yang menerimanya sehingga fungsi ini dapat dirasakan secara utuh dan relevan guna mencapai suatu keputusan yang di inginkan.

2.3 Pengertian Sistem Informasi

Telah diketahui bahwa informasi merupakan hal yang sangat penting bagi manajemen didalam pengambilan keputusan.

> *"Suatu sistem yang dibuat oleh manusia yang terdiri dari komponen-komponen dalam organisasi untuk mencapai suatu tujuan yaitu menyajikan informasi atau sekumpulan prosedur organisasi yang pada dilaksanakan akan memberikan informasi bagi pengambil keputusan atau untuk mengendalikan organisasi." (Alb,2005).*

2.3.1 Konsep Dasar Sistem Informasi

Informasi sangat dibutuhkan oleh kalangan manajer untuk mengambil keputusan, keputusan ini berguna untuk memecahkan suatu masalah. Dalam pemecahan masalah tersebut manajer memerlukan suatu sistem informasi yang tepat dan akurat . **GOR** melalui sistem informasi manajemen mendefinisikan

> "Sebuah sistem mesin manusia atau mesin yang terpadu (intergrated), untuk menyajikan informasi guna mendukung fungsi operasi, manajemen, dan pengembangan keputusan dalam sebuah organisasi".

2.3.2 Komponen Sistem Informasi

Menurut John Burch dan Gary Grudnitski sistem informasi memiliki komponen- komponen sistem yang terdiri dari:

1. Blok Masukan (*input Block*)

   Input mewakili data yang masuk ke dalam sistem informasi. Input disini termasuk metode-metode dan media untuk menangkap data yang akan dimasukan, yang dapat berupa dokumen-dokumen dasar.

2. Block Model (*model block*)

   Block ini terdiri dari kombinasi prosedur, logika dan model matematik yang akan memanipulasi data input dan data yang tersimpan di basis data dengan cara yang sudah tertentu untuk menghasilkan keluaran yang diinginkan.

3. Block Keluaran (*output block*)

   Produk dari sistem informasi adalah keluaran yang merupakan informasi yang berkualitas dan dokumentasi yang berguna untuk semua tingkatan manajemen serta semua sistem.

4. Block Teknologi (*technologi block)*

   Teknologi merupakan “kotak alat” (tool box) dalam sistem informasi. Teknologi digunakan untuk menerima input, menjalankan model menyimpan dan mengakses data, menghasilkan dan mengirimkan keluaran dan membantu pengendalian dari sistem secara keseluruhan. Teknologi terdiri dari 3 bagian utama, yaitu teknisi

(humanware/brainware), perangkat lunak (software) dan perangkat kearas (hardware).

5. Block Basis Data (*database block*)

   Basis data merupakan kumpulan dari data yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya, tersimpan diperangkat keras komputer dan digunakan perangkat lunak untuk memanipulasinya.

6. Block kendali (*control block*)

   Banyak hal yang dapat merusak sistem informasi, seperti bencana alam, api, temperature, air, debu, kecurangan-kecurangan, kegagalan-kegagalan sistem itu sendiri, kesalahan-kesalahan, ketidakefisienan, sabotase dan lain sebagainya. Beberapa pengendalian perlu dirancang dan ditetapkan untuk menyakinkan bahwa hal-hal yang dapat merusak sistem, dapat dicegah ataupun bila terlanjur terjadi kesalahan-kesalahan dapat langsung diatasi.

2.4 Pengembangan Sistem

Pengembangan sistem dapat berarti penyusunan suatu sistem yang baru untuk menggantikan sistem yang lama secara keseluruhan atau memperbaiki sistem yang telah ada.

1. Adanya permasalahan-permasalahan yang timbul pada sistem yang lama. Permasalahan yang timbul dapat berupa:

a. Ketidakberesan

Ketidakberesan pada sistem yang lama menyebabkan sistem yang lama tidak dapat beroperasi sesuai dengan yang diharapkan

b. Pertumbuhan ekonomi

Pertumbuhan organisasi yang menyebabkan harus disusunnya sistem yang baru. Pertumbuhan organisasi diantaranya adalah kebutuhan informasi yang semakin luas, volume pengolahan data semakin meningkat, perubahan prinsip akuntansi yang baru. Karena adanya perubahan ini, maka menyebabkan sistem yang lama tidak efektif lagi sehingga sistem yang lama sudah tidak dapat memenuhi lagi semua kebutuhan informasi yang dibutuhkan oleh manajemen.

2. Untuk meraih kesempatan-kesempatan

Teknologi informasi telah berkembang dengan cepatnya. Perangkat keras komputer, perangkat lunak dan teknologi komunikasi telah begitu cepat berkembang. Organisasi mulai merasakan bahwa teknologi informasi ini perlu digunakan untuk meningkatkan penyediaan informasi sehingga dapat mendukung dalam proses pengambilan keputusan yang akan dilakukan oleh manajemen. Dalam keadaan pasar bersaing, kecepatan informasi atau efisiensi sangat menentukan berhasil atau tidaknya strategi dan rencana-rencana yang telah disusun untuk meraih kesempatan-kesempatan yang ada.

3. Adanya instruksi-instruksi

   Penyusunan sistem yang baru dapat juga terjadi karena adanya instruksi-instrukai dari atas pimpinan atau dari luar organisasi, seperti peraturan pemerintah dan sebagainya.

Dengan dikembangkannya sistem yang baru, maka diharapkan akan terjadi peningkatan-peningkatan di sistem yang baru. Peningkatan-peningkatan ini, yaitu sebagai berikut :

1. *Performance* (kinerja)

   Peningkatan terhadap kinerja (hasil kerja) sistem yang baru sehingga menjadi lebih efektif. Kinerja dapat diukur dari :

   a. *Throughput,* yaitu jumlah dari pekerjaan yang dapat dilakukan suatu saat tertentu.
   b. *Response time,* yaitu rata-rata waktu yang tertunda diantara dua pekerjaan ditambah dengan waktu *response* untuk menanggapi pekerjaan tersebut.

2. *Economy* (ekonomis)

   Peningkatan terhadap manfaat-manfaat atau keuntungan-keuntungan atau penurunan-penurunan biaya yang terjadi.

3. *Control* (pengendalian)

   Peningkatan terhadap pengendalian untuk mendeteksi dan memperbaiki kesalahan-kesalahan serta kecurangan-kecurangan yang dan akan terjadi.

4. *Efficiency* (efisisensi)

   Peningkatan terhadap efisiensi operasi, yaitu bagaimana sumber daya digunakan dengan pemborosan yang paling minimum.

5. *Service* (pelayanan)

   Peningkatan terhadap pelayanan yang diberikan oleh sistem.

2.5 Metode Analisis dan Perancangan Terstruktur

Metode analisis dan perancangan terstruktur merupakan suatu mekanisme, teknik atau cara untuk mencari, memperoleh, mengumpulkan, atau mencatat data yang dapat digunakan untuk keperluan menyusun laporan atau penelitian dengan prosedur yang didasarkan pada suatu struktur logis yang terdiri dari beberapa tahapan kerja dan kemudian menganalisa faktor – faktor yang berhubungan dengan pokok – pokok permasalahan sehingga akan didapat suatu kebenaran atas data yang diperoleh [Jogiyanto 3].

2.5.1. Flow Map

Flow map merupakan diagram alir yang menyatakan hubungan beberapa item dari suatu proses. Kata ini cukup sering digunakan dalam bidang ilmu matematika, komputer dan pemrograman. *Map* adalah tabel beberapa item yang saling berhubungan meskipun tabel ini tidak mempunyai baris dan kolom. Pemakai *map* dapat mengetahui apa yang diinginkannya dengan melihat item terkait dalam tabel tersebut [Abdul 1].

2.5.2 Diagram Kontek

Diagram kontek merupakan langkah awal dari analisis terstruktur dan *level* teratas dari diagram arus data dan merupakan penggambaran sistem secara secara garis besar. Diagram kontek menggambarkan hubungan aliran darta kedalam dan keluar sistem/ entitas-entitas yang terletak di luar sistem (*external entity*) yang mengirm data ke sistem (*output*) atau menerima data dari sistem tersebut (*input*). Satu hal yang perlu diperhatikan, diagram hanya menggunakan satu lingkaran proses yang mewakili proses dari seluruh system [Abdu l2].

2.5.3 Data Flow Diagram (DFD)

Diagram arus data atau yang lebih dikenal dengan data *flow* diagram (DFD) merupakan pengembangan dari diagram konteks yang menggambarkan arus data yang mengalir dalam sistem, proses data dan penyampaian data [Fathansyah 1]. DFD sering digunakan untuk menggambarkan suatu sistem yang telah ada atau sistem baru yang akan dikembangkan secara logika. Gambaran ini tidak tergantung pada perangkat keras, perangkat lunak, struktur data atau organisasi file.

Beberapa simbol digunakan pada DFD untuk mewakili :

1. Kesatuan Luar (*External Entity*)

   Merupakan kesatuan (*entity*) di lingkungan luar sistem yang dapat berupa orang. Organisasi atau sistem lain yang berada pada lingkungan luarnya yang memberikan *input*/ menerima *output* dari sistem.

2. Arus Data (Data *Flow*)

Arus data (data *flow*) di DFD diberi simbol suatu panah. Arus data ini mengalir diantara proses simpan data dan kesatuan luar, arus data ini menunjukan arus dari data berupa masukan untuk sistem atau hasil dari proses sistem.

3. Proses (*Process*)

   Proses merupakan menunjukan pada bagian yang mengubah *input* menjadi *output* , yaitu menunjukan bagaimana satu atau lebih *input* diubah menjadi beberapa *output.*

4. Simpanan Data (Data *Store*)

Data *store* merupakan simpanan dari data yang dapt berupa suatu file / database pada sistem computer.

2.6 Penjualan

Penjualan adalah suatu kejadian yang dilakukan oleh dua pihak untuk mencapai suatu kesepakatan dimana dua pihak ini adalah pihak penjual dan pihak pembeli dimana pihak penjual disini adalah Seorang atau Perusahaan yang memasok barang ke konsumen,sedangkan pihak pembeli adalah pihak yang memesan atau membeli suatu barang kepada pihak supplier.

Pendapat Drs F.X Budiyanto tentang penjualan adalah:

Penjualan adalah Petugas penjualan (penjual) bertanggung jawab untuk mengeluarkan barang/jasa kedalam kontrak.mereka bernegoisasi dengan pembeli mengenai semua masalah yang berhubungan termasuk kuantitas, kualitas, harga,

biaya penyerahan, pengemasan, tanggal penyerahan dan sebagainya, persyaratan penjualan diberitahukan kepada kantor.

2.7 Pembelian

Merupakan salah satu fungsi dari pembelajaran / merupakan kegiatan dari pembelian,pembelian sama pentingnya dari penjualan yaitu untuk memenuhi kebutuhan tiap perusahaan seperti membeli barang dagangan untuk dijual kembali.

Pembelian juga merupakan proses jual beli yang sudeah ada sejak dulu dengan berbagai cara yang berbeda antara lain Barter yaitu tukar menukar barang,namun sesuai dengan perkembangan zaman dalam proses jual/beli yang ada sekarang yaitu dengan menggunakan alat tukar yang berupa uang.

Menurut R Soemarso Pembelian adalah proses membeli aktiva produksi untuk digunakan dalam perusahaan yang digunakan untuk mencatat barang dagangan untuk satu periode,yang hanya digunakan untuk mencatat pembelian barang dagangan.

Menurut SAE [9] pembelian adalah proses terjadinya pengadaan barang yang tergolong kurang memenuhi kebutuhan yang diperlukan. Perusahaan yang mengolah bahan setengah jadi dimana proses pembelian harus dilakukan secara berkesinambung agar perusahaan tersebut dapat bertahan dalam persaingan, maka proses pembelian dan pengadaan barang bahan baku untuk dapat terus berproduksi sesuai dengan permintaan.

Pembelian dapat diartikan dalam dua pengertian yaitu pembelian secara Tunai yaitu: persetujuan antara kedua belah pihak antara penjual dan pembeli dimana pada saat barang diterima dilakukan pembayaran. Sedangkan secara Kredit yaitu: pembelian barang secara langsung pada supplier/pemasok barang dengan pembayaran tidak langsung melainkan secara berangsur sesuai dengan kesepakatan.

BAB III

Profil Perusahaan

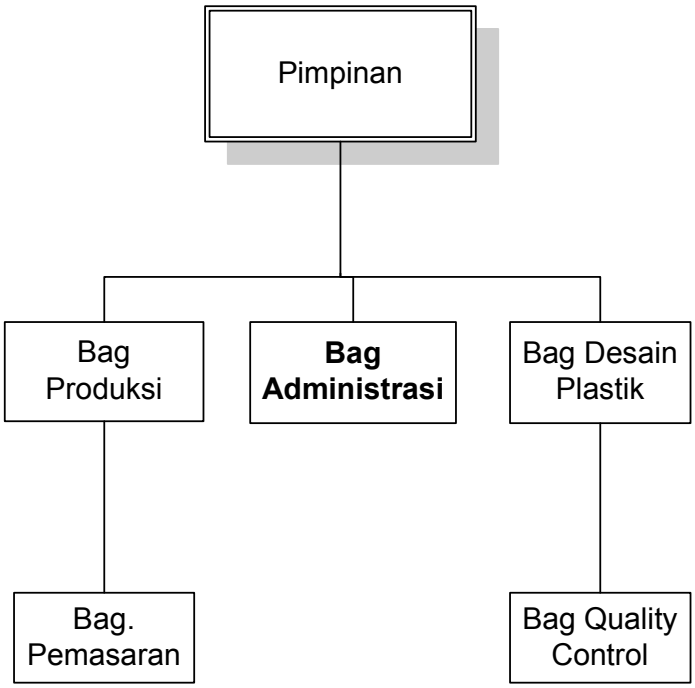
3.1. Tinjauan Umum Perusahaan

Pada bab ini akan diuraikan sejarah singkat VICTORY PLASTIC PELLETIZING.

VICTORY PLASTIC PELLETIZING didirikan pada tanggal 03 Maret 1996 oleh Ibu Renata Juanta dan Bapak Batara Santa Mulia, SH dengan beralamat pada Kavling Industri No. 16B, Taman Holis Indah Bandung.

VICTORY PLASTIC PELLETIZING bergerak dalam bidang Daur Ulang Plastik, Penyimpanan, Penjualan dan Pembelian bahan-bahan Plastik. Latar belakang didirikannya VICTORY PLASTIC PELLETIZING adalah dengan melihat plastik sebagai material yang paling sering kita temui terutama sebagai kemasan produk-produk bahan makanan, plastik adalah material yang mampu menyokong kemajuan teknologi modern. Dilihat dan disadari ternyata plastik mempunyai banyak manfaat dalam kehidupan kita. Untuk itu timbullah ide untuk membuka usaha dalam bidang daur ulang limbah plastik

3.2. Struktur Organisasi



3.3. Deskripsi Kerja

Tugas Pokok Pimpinan

1. Memberikan Keputusan yang objektif terhadap jalanya perusahaan.
2. Menerima Laporan penjualan dan pembelian.
3. Memberikan Masukan-masukan yang positif terhadap tim kerjanya
4. Menjalankan dan memimpin Proses Kegiatan Perusahaan

Tugas Pokok Bagian Produksi

1. Memproduksi barang sesuai dengan orderan klien
2. Mengawasi jalannya proses produksi

3. Membuat laporan kebutuhan dan pengeluaran bahan baku
4. Merancang alur produksi
5. Membuat Laporan Hasil Produksi

Tugas Pokok Bagian Pemasaran

1.Merancang strategi pemasaran

2. Melakukan riset pasar

3. Melobi klien & supplier

4. Menyampaikan produk perusahaan hingga ketangan konsumen

5. Menentukan harga jual

Tugas Pokok Bagian Desain

Medesain bentuk, ukuran, warna yang sesuai dengan kehendak klien.

1. Bersama-sama dengan bagian produksi untuk mengatur jadwal kerja personil
2. Berkoordinasi dengan bagian produksi untuk memperoleh hasil yang disetujui klien.

Tugas Pokok Bagian Quality Control

1. Menyeleksi hasil produksi yang disesuaikan dengan standar kualitas yang telah di acc oleh klien
2. Membuat laporan ke bagian produksi apabila ada produk yang di retur

Tugas Pokok Bagian Administrasi

1. Melaksanakan Proses akuntansi perusahaan secara tertib, cermat dan lancar.
2. Melaksanakan pengolahan data dan analisis atas catatan akuntansi yang ada.
3. Menyampaikan dan membuat laporan kepada Pimpinan yang meliputi :
   a. Belanja Operasional
   b. Belanja bahan baku cetak dan biaya-biaya yang bersangkutan dengan kegiatan produksi.
   c. Melakukan pencatatan terhadap keluar masuk order barang
   d. Membuat laporan keuangan
   e. Membuat faktur penjualan maupun pembelian
4. Secara periodik mengkonfirmasikan utang-piutang Perusahaan.
5. Mencatat kedalam Buku Besar Perusahaan Untuk Dijadikan Arsip Perusahaan

BAB IV

PEMBAHASAN

4.1 Analisis Sistem yang sedang Berjalan

Analisis adalah kegiatan menguraikan suatu sistem informasi ke dalam bagian-bagiannya, yang bertujuan untuk melakukan identifikasi dan evaluasi semua permasalahan, kesempatan, hambatan yang terjadi serta kebutuhan-kebutukan yang diharapkan sehingga dapat dilakukan usulan perbaikan terhadap sistem informasi tersebut.

Kegiatan menguraikan suatu sistem informasi ke dalam bagian-bagiannya, yang bertujuan untuk melakukan identifikasi dan evaluasi semua permasalahan, kesempatan, hambatan yang terjadi serta kebutuhan-kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat dilakukan usulan perbaikan terhadap sistem informasi tersebut

Berikut ini alur prosedur sistem pemesanan yang sedang berjalan di VICTORY PLASTIC PELLETIZING adalah sebagai berikut :

a. Konsumen memberikan data desain pemesanan sebanyak 1 rangkap.
b. Petugas melakukan pencatatan data pemesanan dan dibuatkan faktur pemesanan desain DP yang akan diserahkan ke konsumen,dan petugas membuat surat pemesan untuk diserahkan ke produksi.
c. Kemudian bagian produksi melakukan proses pengecekan plastik, jika plastiknya ada, bagian produksi menyerahkan bukti pesanan kebagian ADM, kemudian bagian ADM membuat surat jalan yang akan diserahkan ke konsumen, jika plastik tidak ada, bagian produksi akan

menyerakan surat pesanan ke bagian supplier untuk melakukan pembelian bahan.

d. Kemudian bagian supplier menyetujui surat pesanan berupa faktur pesanan sebanyak 2 rangkap, satu rangkap di arsip dan satu lagi diserahkan ke bagian produksi untuk membuat laporan pembelian sebanyak dua rangkap, satu rangkap diserahkan ke bagian ADM dan satu lagi diserahkan ke Pimpinan.
e. Kemudian bagian konsumen menyerahkan faktur pemesanan desain DP ke bagian ADM untuk melakuakn pelunasan, kemudian bagian ADM membuat nota pelunasan untuk diserahkan ke bagian produksi untuk melakukan transaksi penjualan berupa bukti penjualan sebanyak dua rangkap, satu rangkap bukti penjualan dan plastik yang akan diserahkan ke bagian konsumen.
f. Kemudin bagian ADM membuat laporan penjualan sebanyak dua rangkap, satu rangkap diserahkan ke Pimpinan dan satu lagi untuk di arsipkan.

4.1.1 Analisis Dokumen

Analisis dokumen yaitu menganalisis dokumen yang digunakan di VICTORY PLASTIC PELLETIZING. Berikut ini adalah dokumen-dokumen yang digunakan yaitu:

A. Dokumen Input.

Dalam sistem ini dibutuhkan beberapa dokumen yang nantinya akan diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan dokumen keluaran yang baru. Adapun jenis dokumen masukan yang terlibat dalam sistem pengiriman yang sedang berjalan diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Nama Dokumen : Data Pemesanan
   Fungsi : Sebagai bukti data pesanan, sebagai formulir permohonan pemesanan plastik
   Jumlah : 1 (Satu) rangkap
   Keterangan : Setiap terjadi permohonan pemesanan plastik
   Sumber : Konsumen
   Tujuan : Petugas
   Item Data : Nama pelanggan, Tgl pesanan, Alamat pelanggan, Desain Plastik, Jumlah.
2. Nama Dokumen : Surat Pemesanan
   Fungsi : Sebagai tanda bukti pemesanan plastik
   Jumlah : 1 (Satu) rangkap
   Keterangan : Setiap terjadi pemesanan produk
   Sumber : Petugas
   Tujuan : Bagian pengiriman, konsumen
   Item Data : No pesanan, No pelanggan, Nama pelanggan, Tgl pesanan, Alamat pelanggan, jumlah.

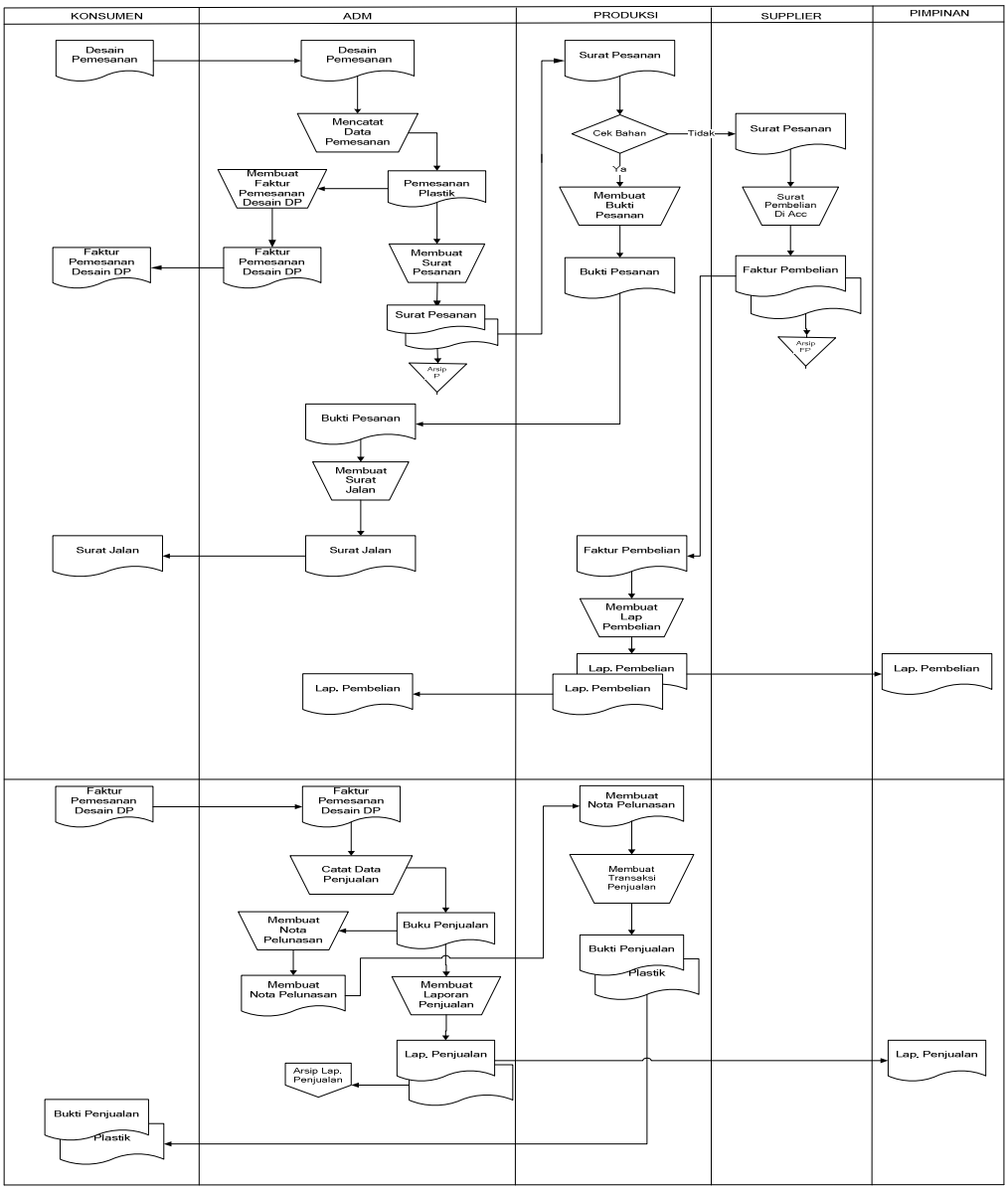
B. Dokumen Output

Selain dokumen masukan yang dibutuhkan oleh sistem, terdapat pula dokumen keluaran yang dihasilkan, berikut adalah dokumen keluaran yang dihasilkan oleh sistem pemesanan produk VICTORY PLASTIC PELLETIZING :

1. Nama Dokumen : Faktur Pemesanan
   Fungsi : Sebagai bukti pembayaran pemesanan
   Jumlah : 2 (Dua) Rangkap
   Keterangan : Setiap kali transaksi pemesanan plastik
   Sumber : Petugas
   Tujuan : Arsip 2, bagian pengiriman
   Item Data : No Pesanan, No pelanggan, Nama pelanggan, Tgl pesanan, Alamat pelanggan, Desain plastik, Jumlah pemesanan, harga satuan, , jumlah harga yang harus dibayar.
2. Nama Dokumen : Laporan Pemesanan
   Fungsi : Sebagai laporan transaksi pemesanan
   Jumlah : 2 (Dua) Rangkap
   Keterangan : Setiap periode transaksi satu bulan
   Sumber : Petugas
   Tujuan : Arsip 1, pimpinan
   Item Data : Bulan, tahun, Desain Plastik, Banyaknya Plastik, harga satuan, jumlah biaya yang harus dibayar.

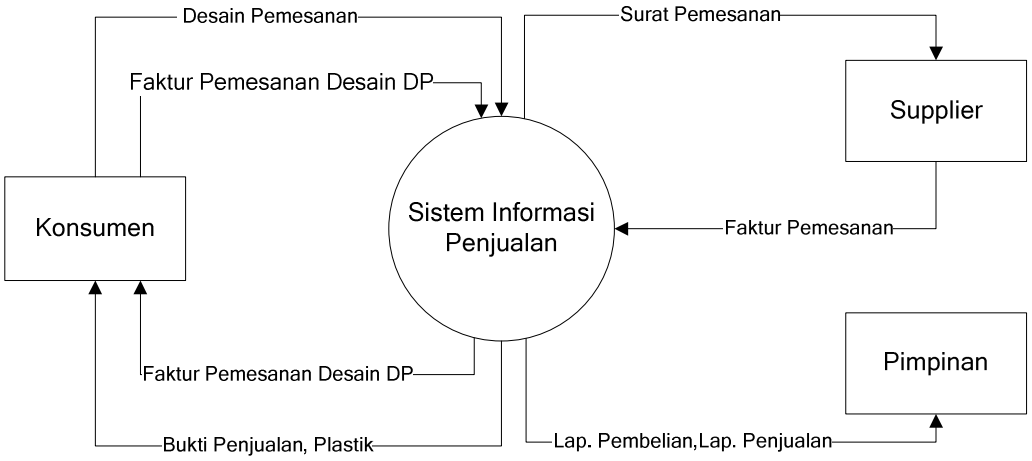
4.1.2 Flow Map

Berdasarkan alur prosedur sistem pemesanan yang sedang berjalan di VICTORY PLASTIC PELLETIZING dapat digambarkan dengan menggunakan flowmap yang dapat dilihat pada gambar 4.1



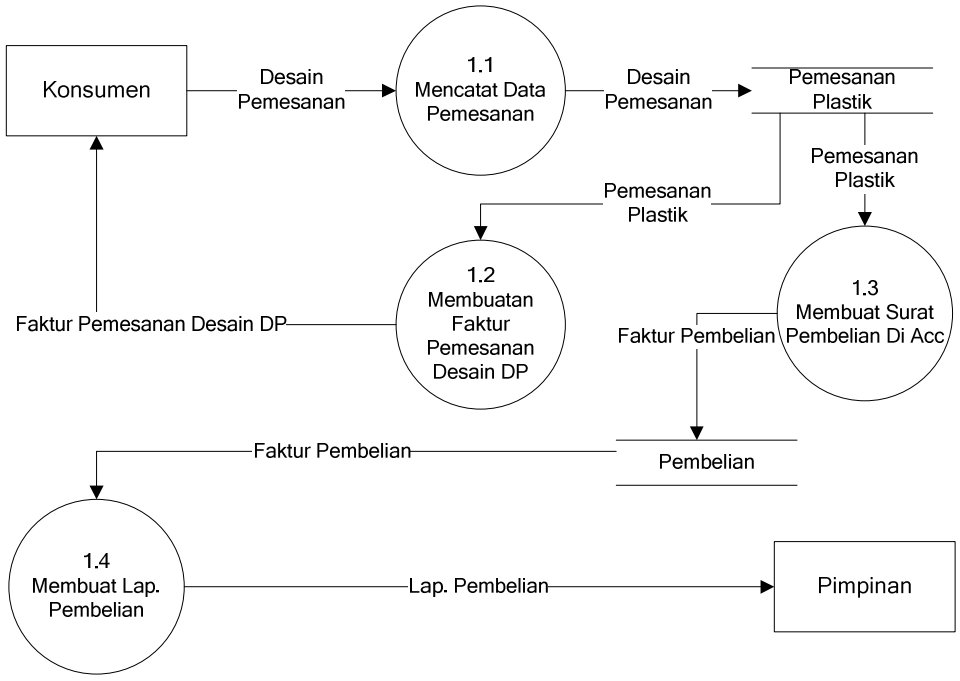
Gambar 4.1 Flowmap Sistem Informasi Penjualan dan Pembelian Plastik yang berjalan

4.1.3 Diagram Konteks

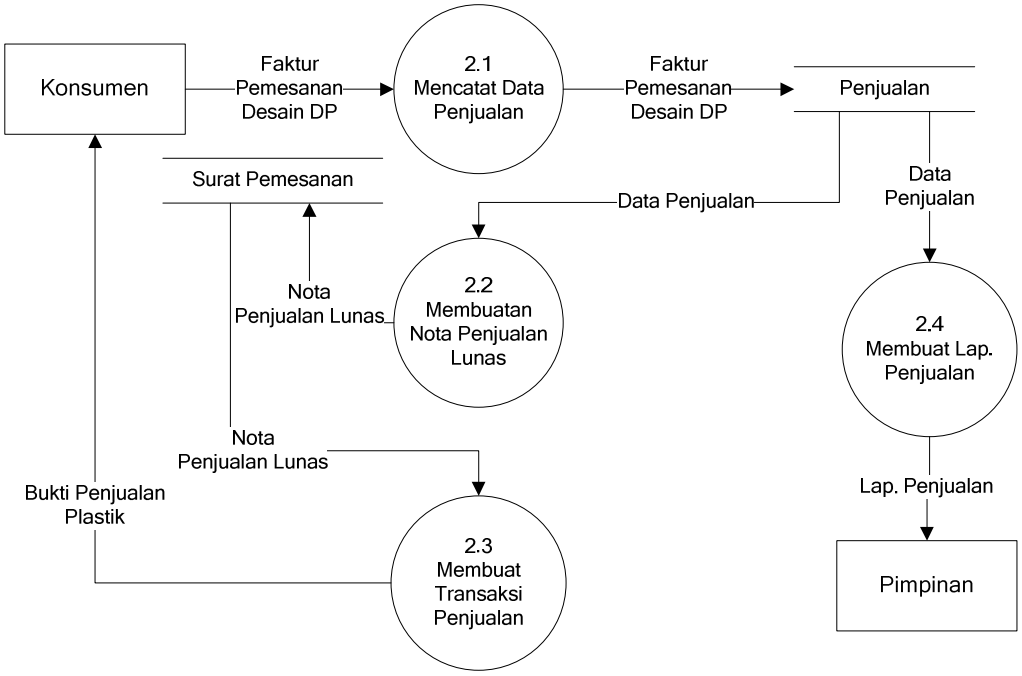


Gambar 4.2 Diagram Konteks Sistem Informasi Penjualan dan Pembelian Plastik

4.1.4 Data Flow Diagram



Gambar DFD 4.3 Level 1 proses 1 Sistem Informasi Penjualan dan Pembelian Plastik yang berjalan



Gambar 4.4 DFD Level 1 proses 2 Sistem Informasi Penjualan dan Pembelian Plastik

4.1.5 Evaluasi Sistem Yang sedang Berjalan

Permasalahan

Sistem yang berjalan masih menggunakan sistem manual dengan menggunakan perhitungan menggunakan kalkulator

Pemecahan

Dengan adanya system informasi yang baru, dapat membangun suatu system dengan akurat.

4.2 Usulan Perancangan Sistem

Perancangan sistem atau desain sistem dilakukan apabila tahap dari analisis sistem telah selesai dilakukan.

4.2.1 Tujuan Perancangan Sistem

Perancangan sistem bertujuan untuk memberikan gambaran yang jelas dan rancang bangun yang sesuai dengan kebutuhan *user* atau pemakai sistem itu sendiri. Perancangan sistem atau desain sistem dilakukan apabila tahap dari analisis sistem telah selesai dilakukan. Maka untuk selanjutnya seorang analisis sistem merancang bagaimana membentuk sistem yang baru ataupun memperbaharui sistem yang lama. Tahap inilah yang dinamakan dengan istilah dari perancangan sistem.

4.2.2 Perancangan Prosedur Yang Diusulkan

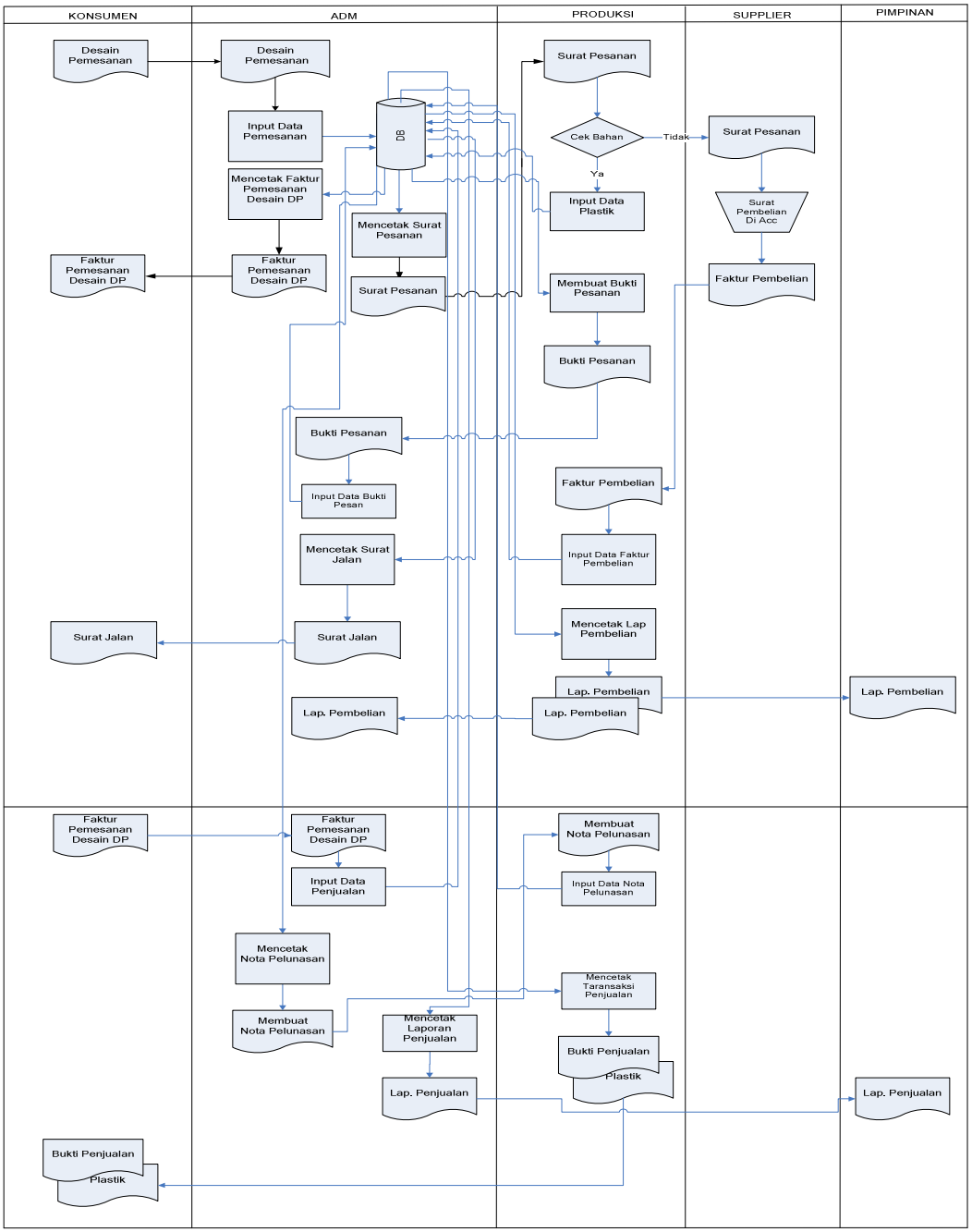
Perancangan proses dalam suatu sistem dilakukan untuk memudahkan dalam pengaliran suatu data dalam program. Sehingga memudahkan seseorang dalam pembuatan sistem agar sistem dapat dengan mudah dimengerti oleh orang yang menggunakan sistem tersebut.

Perbedaan antara sistem lama dengan yang baru adalah dengan sistem yang baru proses penyajian informasi yang dibutuhkan oleh pelanggan dapat disajikan secara cepat, tepat akurat.

Pada tahap perancangan proses secara umum komponen-komponen yang terkait terdiri dari :

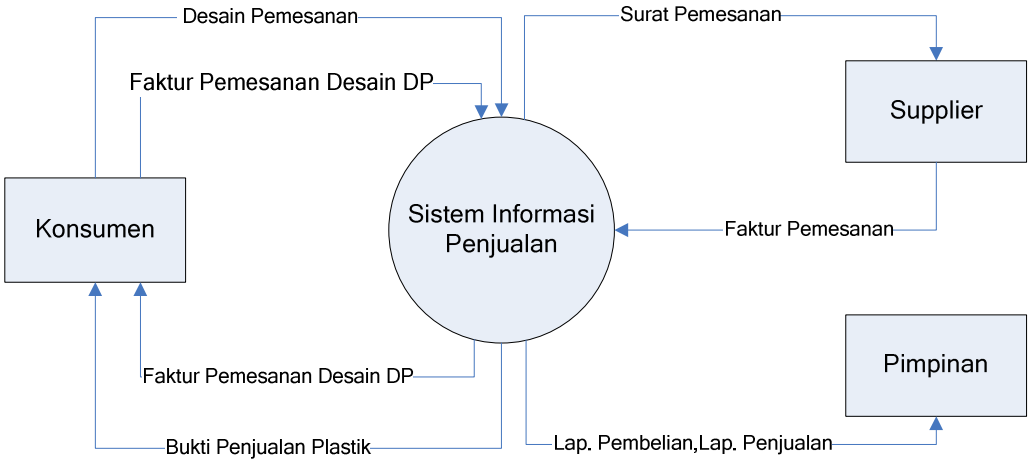
1. Perancangan Diagram Konteks
2. Perancangan *Data Flow Diagram*
3. Perancangan Kamus Data
4. Spesifikasi proses

4.2.3 Flowmap Yang Diusulkan



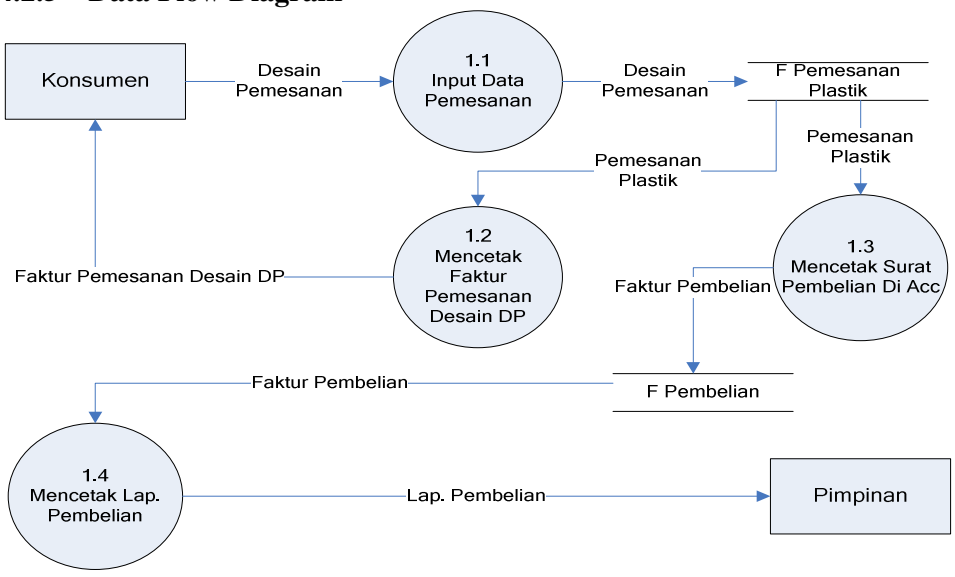
Gambar 4.5 Flowmap Sistem Informasi Penjualan dan Pembelian Plastik Yang Diusulkan

4.2.4 Diagram Konteks

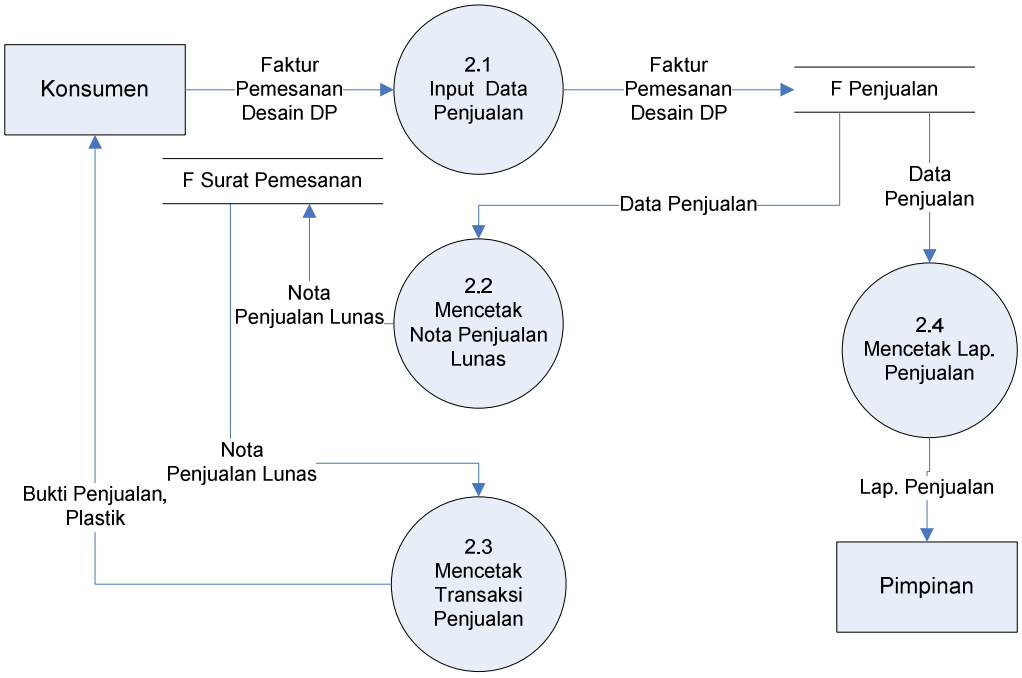


Gambar 4.6 Diagram Konteks Sistem Informasi Penjualan dan Pembelian Plastik yang diusulkan

4.2.5 Data Flow Diagram



Gambar DFD 4.7 Level 1 proses 1 Sistem Informasi Penjualan dan Pembelian Plastik



Gambar 4.8 DFD Level 1 proses 2 Sistem Informasi Penjualan dan Pembelian Plastik yang diusulkan

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Setelah melakukan penelitian dan penganalisaan secara terbatas pada VICTORY PLASTIC PELLETIZING pada bagian penjualan dan pembelian penulis menarik kesimpulan bahwa proses pencatatan transaksi penjualan dan pembelian bahan produksi masih belum memenuhi proses komputerisasi dan masih secara manual sehingga dirasakan kurang efektif dan efisien. Hal itu yang mendorong penulis untuk merancang suatu program aplikasi yang lebih sesuai dari apa yang dijalankan secara manual sebelumnya.

Proses perhitungan jumlah, total penjualan dan pembelian dalam beberapa kegiatan transaksi masih belum sesuai dan efektif karena system penghitunganya masih secara manual.

Laporan yang dibuat diharapkan dapat memberikan kemudahan serta gambaran suatu pemrosesan database yang mendekati taraf normal, dan juga diharapkan mampu membantu proses pencatatan bukti transaksi penjualan dan pembellian bahan produksi yang dilakukan oleh perusahaan. Dengan melakukan proses pendataan transaksi penjualan dan pembelian secara tersetruktur diharapkan dapat mengurangi waktu perhitungan pendapatan perusahaan

5.2 Saran

Untuk mengatasi masalah yang ada, penulis menyarankan kepada perusahaan agar system yang sedang berjalan pada perusahaan dapat dianalisa lagi sebaik mungkin agar proses transaksi penjualan dan pembelian dapat dilakukan dengan efektif dan efisien. Namun hal itu tergantung dari kebijakan perusahaan untuk menjalankan usulan apa yang telah dirancang dan dianalisis oleh penulis.

Kurangnya lapangan pekerjaan dan sumber daya manusia yang sekarang ini sudah banyak digantikan oleh mesin sehingga angka pengganggguran begitu banyak. Oleh kerena itu saya Sarankan kepada VICTORY PLASTIC PELLETIZING menyediakan lapangan pekerjaan, seperti halnya menambahkan pegawai atau staff yang ada sehingga dapat memaksimalkan proses kegiatan dan kelancaran perusahaan dalam pencapaian tujuanya dan membantu pemerintah untuk menanggulangi angka pengangguran dimasa sekarang ini.