BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pengolahan data adalah suatu rutinitas yang dikerjakan oleh setiap perusahaan, baik perusahaan kecil maupun perusahaan besar agar dapat menyajikan suatu informasi yang dibutuhkan. Informasi yang dihasilkan diharapkan dapat dilakukan dengan cepat dan tepat untuk memenuhi kebutuhan sehingga dapat memperbaiki produktifitas perusahaan tersebut. Teknologi komputer yang sangat canggih merupakan salah satu elemen penting dalam pecapaian suatu informasi atau penyelesaian suatu tugas oleh perusahaan dengan efektif dan efisien.

Sistem informasi dapat membantu perusahaan memperoleh data secara cepat dan akurat. Dengan adanya sistem informasi dapat dengan jelas terlihat bagaimana alur data, sehingga bisa menciptakan aliran data yang dapat mambantu mempercepat proses kerja yang terjadi dalam suatu perusahaan yang didukung oleh sistem komputerisasi dalam pengolahan data.

Dalam proses pengolahan data menjadi suatu informasi diperlukan adanya alat bantu yang berupa aplikasi yang terkomputerisasi untuk memudahkan pengolahan data tersebut, sehingga tidak membutuhkan waktu yang lama serta kemananan data pun dapat terjamin. Pentingnya aplikasi yang menggunakan teknologi seperti komputer

biasanya sangat diperlukan oleh perusahaan kecil maupun perusahaan besar yang bergerak dibidang jasa maupun barang. Dengan adanya aplikasi tersebut, maka aktifitas kerja pun bisa terbantu serta dapat memudahkan dalam memberikan informasi yang bernilai guna baik kepada konsumen, klien ataupun karyawan itu sendiri.

Butik OnokabeShop merupakan usaha menengah yang masih berkembang yang bergerak dibidang penjualan barang dengan tema fashion hijab seperti dress, kerudung, tas, sepatu dan lain-lain. Dalam pembuatan barang. Pengolahan data jual beli yang meliputi bagian keuangan dan persediaan barang yang ada di gudang belum menggunakan aplikasi yang terintegritasi dengan sistem informasi yang menunjang kinerja kerja perusahaan.

Hal ini menyebabkan manajemen dan pengontrolan data menjadi kurang efektif sehingga sering terjadi penumpukan dan kehilangan data keuangan maupun barang. Proses penyimpanan data masih dilakukan dengan cara pencatatan secara manual ke beberapa buku yang disimpan dalam sebuah buku sebagai arsip. Proses pencatatan data yang masih menggunakan proses manual menyebabkan lambatnya pembuatan laporan dan sering terjadinya kesalahan dalam penulisan dan perhitungan, oleh karena itu menyebabkan tidak efektif dan efesien waktu dan pengolahan data yang dilakukan para pegawai butik OnokabeShop. Selain itu perusahaan yang bergerak di bidang fashion ini belum memiliki tanda bukti pembelian berupa struk yang diperlukan oleh konsumen sebagai tanda bukti mereka telah membeli produk dari Butik OnokabeShop.

Sistem penjualan dan pengadaan barang merupakan komponen penting baik untuk perusahaan kecil maupun yang besar. Oleh karena itu untuk menunjang kelancaran proses jual beli barang, diperlukan suatu sistem yang dapat mengatasi permasalahan-permasalahan yang sering terjadi dalam proses penjualan dan pembelian barang. Teknologi berbasis komputer sangat diperlukan untuk meningkatkan efesiensi dan efektivitas kerja sehingga data atau informasi yang dihasilkan bisa membantu perusahaan dalam menjalankan usahanya.

Berdasarkan permasalahan yang telah di uraikan, maka dilakukan penelitian dan dituangkan dalam bentuk skripsi dengan judul **"PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN DAN PEMBELIAN BERBASIS DESKTOP PADA BUTIK ONOKABESHOP"** dengan menerapkan sebuah *software*, juga diharapkan dapat membantu mempermudah dan mempercepat pengolahan data penjualan pada Butik OnokabeShop.

1.2 IDENTIFIKASI DAN RUMUSAN MASALAH

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, dan penelitian yang dilakukan di Butik OnokabeShop Bandung, teridentifikasikan beberapa masalah, antara lain :

1. Pengolahan data jual beli di butik OnokabeShop ini masih bersifat manual dengan cara pencatatan tertulis dalam buku sehingga memperlambat proses pendataan jual beli di Onokabeshop

2. Penyimpanan data yang masih dalam bentuk buku dan arsip sehingga dapat memperlambat proses laporan informasi dan rentan terhadap kehilangan atau rusaknya data.
3. Dalam penyajian laporan persediaan, laporan penjualan dan laporan pembelian barang masih manual, sehingga membutuhkan waktu yang lama dan sering terjadi kesalahan dalam penulisan dan perhitungan.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan indentifikasi masalah yang telah terpaparkan sebelumnya, maka penulis merumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana Sistem Penjualan pada Butik OnokabeShop di Bandung yang sedang berjalan.
2. Bagaimana perancangan pembuatan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Desktop pada butik OnokabeShop di Bandung.
3. Bagaimana pengujian Sistem Informasi Penjualan Berbasis Desktop pada butik OnokabeShop.
4. Bagaimana implementasi Sistem Informasi Penjualan Berbasis Desktop pada butik OnokabeShop.

1.3 MAKSUD DAN TUJUAN

1.3.1 Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini yaitu untuk membangun “Sistem Informasi Penjualan Berbasis Desktop pada Butik OnokabeShop” guna membantu memperbaiki sistem dalam melakukan proses bisnis di OnokabeShop, yaitu

memudahkan dalam pencarian data penjualan sehingga pencarian data lebih cepat, dengan memperhitungan penjualan yang terkomputerisasi oleh pegawai diharapkan data penjual an menjadi lebih akurat, memberikan kemudahan dalam membuat laporan, dan memperbaiki penyimpanan *database* menjadi aman dan terstruktur.

1.3.2 Tujuan Penelitian

Sedangkan tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui "Sistem Penjualan pada Butik OnokabeShop yang sedang berjalan".
2. Untuk melakukan perancangan pembuatan "Sistem Informasi penjualan Berbasis Desktop pada Butik OnokabeShop".
3. Untuk melakukan pengujian "Sistem Informasi penjualan Berbasis Desktop pada Butik OnokabeShop".
4. Untuk melakukan implementasi "Sistem Informasi penjualan Berbasis Desktop pada Butik OnokabeShop".

1.4 KEGUNAAN PENELITIAN

1.4.1 Kegunaan Akademis

Manfaat akademis yang dapat diperoleh dari penelitian in, antara lain:

1. Sebagai pengembangan ilmu pengetahuan dibidang Tiknologi Informatika dan Sistem Informasi terutama dalam pembuatan aplikasi penjualan.

2. Sebagai referensi bagi mahasiswa yang akan membuat skripsi yang berhubungan dengan sistem informasi ataupun yang memiliki pembahasan dan kajian yang sama dengan penelitian.
3. Khususnya bagi penulis, sebagai penambah pengalaman dan wawasan baik praktik maupun teori yang diperoleh selama melakukan penelitian di Butik OnokabeShop.

1.4.2 Kegunaan Praktis

Sedangkan kegunaan prakti yang dari penelitian, antara lain:

1. Dengan dibangunnya "Sistem Informasi Penjualan Berbasis Desktop pada Butik OnokabeShop" ini diharapkan dapat memberikan kemudahan bagi pegawai dalam pencatatan data penjualan sehingga pencarian data menjadi lebih mudah dan cepat.
2. Diharapkan pembangunan "Sistem Informasi Penjualan Berbasis Desktop pada Butik OnokabeShop" ini dapat menjadi inovasi baru yang dapat mempermudah proses penjualan.
3. Penyimpanan data menjadi terstuktur dan terkomputerisasi, sehingga lebih aman dan mudah dalam pencarian data.

1.5 BATASAN MASALAH

Agar penelitian ini dapat lebih terarah sehingga tidak keluar dari maksud dan tujuan yang telah ditetapkan, maka penulis ini dibatasi pada ruang lingkup pembahasan sebagai berikut :

1. Sistem Informasi yang di bangun meliputi data transaksi penjualan, data stok barang, dan menampilkan laporan keuangan pada Butik OnokabeShop.
2. Menangani transaksi pembayaran order penjualan secara tunai.
3. Aplikasi yang dibuat hanya memberikan informasi untuk perusahaan yang bersangkutan
4. Laporan keuangan hanya mencakup laporan laba rugi perusahaan perperiode
5. Tidak menerima permintaan barang diluar stok barang yang ada.

1.6 LOKASI DAN WAKTU PENELITIAN

1.6.1 Lokasi Penelitian

Sesuai dengan judul dari penelitian ini yaitu Pembangunan Sistem Informasi Penjualan dan pembelian Berbasis Dekstop pada Butik OnokabeShop, maka tempat dilakukannya penelitian adalah jln.Budiluhur 1 No. 11A Setiabudhi-Bandung, Jawa Barat.

1.6.2 Waktu Penelitan

Waktu pelaksanaan penelitian dilakukan selama bulan September 2015 hingga Januari 2016. Detail waktu pelaksanaannya adalah sebagai berikut:

Table 1.1 Waktu Penelitian

NO	Kegiatan	September				Oktober				November				Desember				Januari			
		Minggu ke				Minggu ke				Minggu ke				Minggu ke				Minggu ke			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Identifikasi Pemakai																				
	a. Observasi																				
	b. Wawancara																				
	c. Pengumpulan Data																				
2.	Merancang																				
	a. Implementasi rancangan desain program																				
3.	Menguji																				
	a. Uji *input* dan *output*																				
4.	Perbaikan																				
	a. *Bug Fixing*																				
5.	Mengembangkan Versi																				
	a. Implementasi																				
	b. Mengembangkan Versi Terbaru																				