BAB I

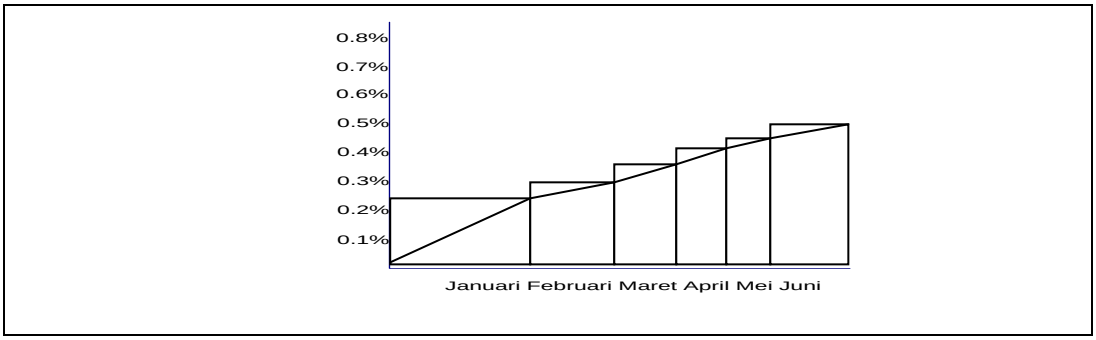
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Seiring dengan pesatnya kemajuan teknologi informasi dewasa ini, informasi merupakan hal yang sangat penting dalam menjalankan suatu pekerjaan dan kegiatan. Teknologi informasi merupakan sarana yang sangat penting dan menunjang bagi suatu perusahaan baik negeri maupun swasta dalam skala kecil, sedang ataupun besar. Sehingga dengan adanya informasi dapat diharapkan mempermudah pekerjaan dan tujuannya dapat tercapai secara maksimal. Hal ini perlu dilakukan agar dapat menyajikan informasi data yang lengkap dan dapat mempermudah bagi yang membutuhkan informasi.

Sistem informasi yang baik harus memiliki sistematika yang jelas dan dapat dipahami bagi yang membutuhka informasi. Sistem informasi sangat mendukung proses dalam suatu organisasi khususnya dalam menjalankan fungsi managerial yang meliputi perencanaan, pelaksanaan dan pengendalian. Salah satu bidang perdagangan dibutuhkan tenaga ahli dan professional yang dapat menangani masalah dan dapat melakukan suatu usaha agar perusahaan dapat bertahan dan berkembang dalam persaingan yang sangat ketat. Perkembangan teknologi ini dapat dilihat pada komputer, dimana komputer sangat berperan penting dalam menunjang perkembangan teknologi informasi yang semakin meningkat.

CV. Garvawa Credit merupakan suatu perusahaan yang bergerak dalam bidang penjualan kredit barang-barang elektronik dan furniture yang berfokus pada pelayanan dan kualitas barang. CV. Garvawa Credit yang sekarang telah menjadi perusahaan yang berkembang mencatat lebih dari ratusan transaksi penjualan kredit.



Konsumen dapat mengajukan kredit dengan melengkapi persyaratan seperti ktp suami atau istri serta kartu keluarga. Setelah semua persyaratan lengkap maka akan diperiksa kelayakan pengajuan, bila layak akan disetujui oleh perusahaan dengan ketentuan jika terlambat melakukan pembayaran angsuran maka per harinya akan dikenakan denda sebesar 0.3% dan jika telah melewati sebulan pembayaran akan dikenakan denda sebesar 30%.

Besarnya jumlah transaksi penjualan kredit yang ada menuntut pihak perusahaan untuk dapat meningkatkan pelayanan dan kinerja yang efisien. Maka dari itu penting untuk memanfaatkan teknologi informasi berupa sistem informasi yang berkembang dan dapat meningkatkan layanan transaksi penjualan kredit. Dengan melakukan suatu sistem informasi yang terkomputerisasi akan mempermudah dalam pengumpulan, pencarian, pengolahan, pencatatan dan penyimpanan serta pembuatan laporan data suatu perusahaan.

Adapun permasalahan yang terdapat di CV. Garvawa Credit ini yang harus diatasi adalah mulai dari keterlambatan dalam transaksi penjualan barang karena data barang hanya dicari dalam arsip, pencatatan perhitungan transaksi penjualan kredit sering terjadi kesalahan pada saat pelaksanaan transaksi, serta pencatatan laporan penjualan kredit sering kurang akurat.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penelitian ini menetapkan judul **"SISTEM INFORMASI PENJUALAN KREDIT PADA CV. GARVAWA CREDIT".**

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

Identifikasi Masalah :

a. Keterlambatan dalam transaksi penjualan kredit barang karena data barang hanya dicari dalam arsip.
b. Proses pencatatan perhitungan transaksi penjualan kredit sering terjadi kesalahan pada saat pelaksanaan transaksi.
c. Proses pencatatan laporan penjualan kredit sering terjadi ketidakakuratan.
d. CV. Garvawa Credit hanya menjual barang-barang elektronik dan furniture.

Rumusan Masalah :

a. Bagaimana merancang sistem informasi penjualan kredit yang ada pada CV. Garvawa Credit.
b. Bagaimana melakukan pengujian terhadap perangkat lunak sistem informasi penjualan kredit.
c. Bagaimana membuat perangkat lunak penjualan kredit pada CV. Garvawa Credit

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud Penelitian :

Adapun maksud dari penelitian ini adalah untuk menganalisis penjualan kredit di CV. Garvawa Credit untuk membangun sebuah sistem informasi penjualan kredit yang terkomputerisasi agar dapat mempermudah pekerjaan serta dapat memberikan pelayanan kepada konsumen dengan cepat dan tepat.

Tujuan Penelitian :

a. Menghasilkan rancangan sistem informasi penjualan kredit pada CV. Garvawa Credit.
b. Menghasilkan perangkat lunak yang telah validasi terhadap sistem informasi penjualan kredit.
c. Menghasilkan perangkat lunak pada CV. Garvawa Credit.

1.4 Kegunaan Penelitian

a. Kegunaan Praktis

Bagi perusahaan CV. Garvawa Credit.

1. Bagi perusahaan CV. Garvawa Credit diharapkan dapat bermanfaat bagi pihak-pihak yang terkait sebagai informasi dan masukan yang positif, serta dapat dijadikan sebagai dasar pertimbangan pengambilan kebijakan atau keputusan bagi perusahaan. Sistem informasi penjualan kredit yang sudah terkomputerisasi dapat mempermudah pekerjaan dalam pelayanan terhadap konsumen dan pembuatan laporan dengan cepat dan tepat.

b. Kegunaan Akademis

Bagi penulis.

1. Penulis yaitu dengan melakukan penelitian ini penulis akan lebih dapat memahami penerapan teori-teori yang didapat selama dibangku kuliah terutama yang berkaitan dengan judul yang dipilih.

2. Berguna dalam menambah atau memperkaya wawasan pengetahuan baik teori maupun praktek, belajar menganalisa dan melatih daya fikir dalam mengambil kesimpulan atas permasalahan yang ada didalam perusahaan CV. Garvawa Credit.

1.5 Batasan Masalah

Batasan masalah dari sistem informasi penjualan kredit pada CV. Garvawa Credit adalah sebagai berikut :

1. Sistem informasi yang dibangun hanya meliputi proses transaksi penjualan kredit pada CV. Garvawa Credit.
2. Sistem informasi mengenai PO hanya dijelaskan mengenai pemesanan PO tetapi tidak dijelaskan mengenai pembuatan PO.
3. Laporan penjualan kredit yang dibuat adalah laporan penjualan kredit perbulannya.
4. Tiap form pengajuan hanya dibatasi untuk satu jenis barang , bisa memesan banyak barang tapi tiap form berbeda.

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi Penelitian pada CV. Garvawa Credit bertempat di Jl. Giam Blok TG.II No.1 BTN 3 WHP Bandar Lampung.

TABEL I.1

Jadwal Penelitian

No.	Kegiatan	2012																							
		Januari				Februari				Maret				April				Mei				Juni			
		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.	Identifikasi kebutuhan pemakai	■	■	■	■																				
2.	Membuat prototype					■	■	■	■																
3.	Menguji prototype									■	■	■	■												
4.	Memperbaiki prototype													■	■	■	■								
5.	Evaluasi																	■	■	■	■				
6.	Implementasi																					■	■	■	■