BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pergeseran dari era pertanian kemudian era perindustrian, disusul oleh era informasi yang disertai dengan banyaknya penemuan baru dibidang teknologi informasi serta globalisasi ekonomi, telah menggiring peradaban manusia kedalam suatu arena interaksi sosial baru yang belum pernah terbayangkan sebelumnya. Penemuan baru di bidang teknologi informasi dan komunikasi seperti internet, email, SMS telah menciptakan interkoneksi antar manusia yang membuat manusia menjadi semakin produktif. Kemajuan Teknologi informasi juga telah merubah karakter, gaya hidup dan perilaku masyarakat menjadi lebih kritis.

Indonesia sedang membangun ekonomi kreatif untuk kesejahteraan bangsa sebagai hasil dari kekayaan budaya bangsa dan muatan intelektual yang membangun kreatifitas. untuk itu, diperlukan cara pengembangan ekonomi kreatif nasional yang terintegrasi, terkoordinasi dan membawa efek sinergi. Industri kreatif adalah industri yang berasal dari pemanfaatan kreatifitas, keterampilan serta bakat individu untuk menciptakan kesejahteraan serta lapangan pekerjaan melalui penciptaan dan pemanfaatan daya kreasi dan daya cipta individu tersebut. (menurut pemetaan industri kreatif yang dilakukan Departmen Perdagangan Republik Indonesia tahun 2007).

Industri kreatif dapat memberikan kontribusi dibeberapa aspek kehidupan, tidak hanya ditinjau dari sudut pandang ekonomi semata, tetapi juga dapat memberikan dampak positif kepada aspek lain seperti peningkatan citra dan identitas bangsa, menumbukan semangat kreativitas anak bangsa, serta dampak sosial yang positif. Pembangunan bermodalkan kreativitas yang terarah dan tepat sasaran, pada jangka panjang dapat meningkatkan pertumbuhan dan keadilan sehingga dapat meningkatkan kualitas hidup. Jumlah individu yang berada dalam strata kreatif jauh lebih kecil jika dibandingkan dengan individu yang berada dalam strata pekerja. Hal ini tentunya menjadi masalah utama, jika indonesia ingin mengembangkan ekonomi kreatif diperlukan perubahan komposisi terserbut. Dibutuhkan banyak generasi baru yang memiliki kemampuan dan ingin melakukan tindakan besar dalam hal membuka sebuah kegiatan usaha sendiri.

Salah satu contoh industri kreatif yang ada di kota Bandung adalah *Hot Stuff – Artworks and Merchandiser*, yang merupakan produsen pembuatan aksesoris *costum* dari logam yang berbahan dasar *pewter*, *pewter* adalah suatu campuran logam timah, tembaga dan antimony. Hasil produksinya yaitu emblem, pin, cincin, kalung, *buckle* atau kepala sabuk yang pada pembuatannya mengikuti desain dari konsumen. Pemasaran dari penjualan produk mecakup pasar domestik dalam negeri. Tingginya permintaan pasar membuat intensitas kesibukan produksi semakin tinggi pula, kemudian muncul permasalah diantaranya : Kurang efisiennya pengolahan data penjualan, pembelian dan produksi sehingga memakan waktu yang lebih lama dan kurang akurat, Belum adanya sistem penyimpanan data seperti database sehingga

sering terjadi kehilangan data, Pembuatan laporan-laporan masih dicatat dalam bentuk manual sehingga prosesnya lambat dan tidak akurat, Pemesanan produk masih bergantung pada sistem manual dan ada media promosi seperti website.

Berdasarkan latar belakang permasalahan tersebut, maka penulis mengangkat tema **"Sistem Informasi Penjualan, Produksi Dan Pembelian pada *Hot Stuff* – *Artworks and Merchandiser*".**

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

Identifikasi dan rumusan masalah yang ada pada *Hot Stuff Artworks and Merchandiser* adalah sebagai berikut:

1.2.1 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang tersebut, maka dapat diidentifikasikan masalah – masalah yang terjadi yaitu :

1. Kurang efisiennya pengolahan data penjualan, pembelian dan produksi sehingga memakan waktu yang lebih lama dan kurang akurat.
2. Belum adanya sistem penyimpanan data seperti database sehingga sering terjadi kehilangan data.
3. Pembuatan laporan-laporan masih dicatat dalam bentuk manual sehingga prosesnya lambat dan tidak akurat.
4. Pemesanan produk masih bergantung pada sistem manual dan belum adanya media promosi seperti website.

1.2.2 Rumusan Maslah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka dapat dirumuskan sebagai berikut :

1 Bagaimana prosedur penjualan, pembelian dan produksi yang sedang berjalan pada *Hot Stuff Artworks and Merchandiser*.

2 Bagaimana perancangan sistem informasi penjualan, pembelian dan produksi pada *Hot Stuff Artworks and Merchandiser* yang dapat digunakan.

3 Bagaimana pengimplementasian dari perancangan sistem informasi penjualan, pembelian dan produksi pada *Hot Stuff Artworks and Merchandiser* .

4 Bagaimana pengujian program aplikasi sistem informasi penjualan, pembelian dan produksi pada *Hot Stuff Artworks and Merchandiser*.

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

Dalam penelitian terdapat maksud dan tujuan dari penelitian itu sendiri, diantaranya sebagai berikut:

1.3.1 Maksud Penelitian

Maksud penulisan dalam melaksanakan penelitian ini adalah untuk membangun Sistem Informasi Penjualan, Pembelian dan Produksi pada *Hot Stuff Artworks and Merchandiser.*

1.3.2 Tujuan Penelitian

Tujuan penulisan yang ingin dicapai dari hasil penelitian ini adalah:

1 Mengetahui prosedur sistem yang ada sehingga dapat diketahui permasalahan yang ada.

2 Membuat perancangan sistem informasi yang dapat mempermudah pengelolaan data dan menangani pembuatan laporan pembelian, laporan penjualan, serta laporan produksi

3 Mengimplementasikan hasil rancangan sistem informasi penjualan , pembelian dan produksi

4 Melakukan pengujian program aplikasi yang dibuat dengan tujuan untuk mengetahui apakah program aplikasi tersebut sudah memenuhi kebutuhan .

1.4 Kegunaan Penelitian

Kegunaan penelitian terbagi menjadi dua bagian, diantaranya adalah sebagai berikut :

1.4.1 Kegunaan Praktis

Kegunaan praktis berkaitan dengan kontribusi praktis yang diberikan dari penyelenggara penelitian terhadap objek penelitiannya. Adapun kegunaan praktis dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai masukan pemikiran berupa informasi untuk melakukan koreksi serta bahan pertimbangan dalam masalah yang berhubungan dengan prosedur penjualan, pembelian dan produksi disuatu industri kreatif dalam bahasan ini pembuatan aksesoris dari logam.
2. Untuk generasi muda sebagai sarana penambah wawasan dan menjadi pemicu semangat penggerak gerakan kreatif anak bangsa.

1.4.2 Kegunaan Akademis

Kegunaan akademis berkaitan dengan kontribusi tertentu dari penyelenggaraan penelitian terhadap perkembangan teori dan ilmu pengetahuan serta dunia akademis. Adapun kegunaan akademis dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Penulis

   Penelitian ini berguna untuk menambah wawasan mengenai Manajemen Penjualan, pembelian dan produksi contoh kasus pada *Hot Stuff – Artworks and Merchandiser.*

2. Bagi perusahaan

   Dapat dijadikan sebagai bahan masukan atau rekomendasi bagi perusahaan dalam mengatasi permasalahan yang ada, khususnya dalam melakukan pengolahan data penjualan, pembelian dan produksi .

1.5 Batasan Masalah

Dalam pembahasan materi yang akan disampaikan supaya jelas dan fokus terhadap permasalahan, agar pembahasan masalah yang dilakukan dapat terarah dan tersampaikan dengan baik dan tidak menyimpang dari pokok masalah, maka yang dilakukan adalah mengambil langkah dengan membatasi pembahasan permasalahan sebagai berikut :

1 Proses penjualan menjelaskan proses pemesanan desain produk yang dapat dilakukan setelah melakukan registrasi member terlebih dahulu, dalam pengajuan desain pesanan terdapat jumlah minimal yakni 50 psc.

2 Proses pembayaran pesanan dilakukan dua tahap yaitu dengan membayar DP dan pelunasan pembayaran, setelah pembayaran DP kemudian masuk pada tahap produksi dan setelah tahap produksi selesai kemudian tahap pelunasan pembayaran.

3 Pada proses pembelian bahan baku berhubungan dengan proses produksi terkait ketersediaan stok bahan baku.

4 Tidak membahas retur pemebelian atau penjualan.

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian berlangsung di *Hot Stuff – Artworks and Merchandiser* yang berada di JL. Kancra II No 10, Bandung.

Table 1.1 Jadwal Penelitian

No	Nama Kegiatan	Bulan/Minggu																		
		Maret 2015				April 015				Mei 2015				Juni 2015				Juli2015		
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3
1	**Mencari Tema**																			
2	**Identifikasi Kebutuhan**																			

	Pemakai :																		
	a.Observasi b. Wawancara - Dokume																		
3	**Membangun *Prototype*:** a. Mempelajari permaslahan b. Membangun perancangan dan implementasi program																		
4	**Menguji *Prototype* (program)**																		
5	**Menyusul laporan draf Skripsi**																		
6	**Memperbaiki *Prototype***																		

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika Penulisan laporan skripsi ini dibagi dalam beberapa bab denganpokok pembahasan secara umum sebagai berikut :

1. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang, identifikasi masalah, maksud dan tujuan penelitian, kegunaan penelitian, batasan masalah, lokasi dan jadwal penelitian, dan sistematika penulisan.

2. BAB II LANDASAN TEORI

   Bab ini berisi teori-teori pendukung yang berhubungan dengan pembangunan sistem.

3. BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN

   Bab ini membahas Objek Penelitian, Metodologi Penelitian yang digunakan, deskripsi sistem yang berjalan dan Analisis Sistem yang berjalan.

4. BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

   Bab ini membahas deskripsi sistem yang diusulkan, analisis kebutuhan, perancangan sistem yang dikembangkan, implementasi sistem yang dibangun,ujicoba dan hasil pengujian sistem.

5. BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

   Bab ini berisi kesimpulan yang diperoleh dari hasil pengujian sistem, serta saran pengembangan sistem ke depan.