BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar belakang

Di era modern ini manusia dituntut untuk bisa melakukan pekerjaannya dengan benar, cepat, tepat dan akurat, maka untuk mendukung manusia dalam menyelesaikan pekerjaannya manusia memerlukan komputer dan sistem informasi yang dibuat sesuai dengan pekerjaannya masing - masing. Seperti halnya toko – toko di Bandung, yakni di Pusat pembelanjaan Bandung Elektronik Center, Bandung Istana Plaza, dan lain-lain.

Hingga saat ini Sistem informasi yang di terapkan untuk sebuah perusahaan akan sangat membantu kinerja perusahaan tersebut, akan tetapi apa yang di lihat dari toko EasyShop untuk mengetahui persedian barang masih kurang, di karenakan kurangnya sistem informasi yang di gunakan.

Sistem informasi penjualan merupakan hal yang sangat penting dan harus ada dalam suatu perusahaan atau kegiatan usaha maupun toko kecil, karena sistem informasi penjualan dapat membantu mempermudah dalam pengelolaan data transaksi penjualan dan pembelian dan mempercepat proses pembuatan laporan.

Kebutuhan akan informasi yang cepat dan sesuai dengan yang diinginkan membuat banyak perusahaan melakukan kegiatan usahanya secara terkomputerisasi dengan alasan lebih hemat waktu, mengurangi resiko kehilangan data usaha, mudah dalam melakukan pengolahan data dan tidak memerlukan ruang arsip yang besar, karena jika perusahaan menggunakan sistem yang masih

catat-mencatat akan terdapat banyak resiko kerusakan data, lebih lama untuk mendapatkan informasi dan informasi yang dihasilkan tidak akurat.

EasyShop merupakan perusahaan yang menyediakan macam-macam celana jeans dan sepatu . EasyShop telah memiliki banyak pelanggan baik diluar maupun di dalam kota bandung.

Dalam melakukan kegiatan usahanya Toko EasyShop masih menggunakan catatan tertulis, sehingga masih memiliki permasalahan dalam proses transaksi, penyimpanan arsip tidak teratur dan sering kesulitan ketika akan melakukan pengecekan sisa barang, penginputan data barang, pencarian data barang dan segala proses pengelolahan data barang menjadi cukup lama karena harus memeriksa tumpukan buku satu persatu.

Dari uraian masalah diatas, maka penulis tertarik melakukan penelitian dan mencoba untuk membuat sistem informasi yang dibutuhkan Toko EasyShop, maka penulis mengambil judul :

"**SISTEM INFORMASI PENJUALAN DAN PEMBELIAN BARANG DI EASYSHOP** "

1.2. Identifikasi dan rumusan masalah

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pada latar belakang diatas dan hasil penelitian yang telah dilakukan di EASYSHOP, maka identifikasi masalah yang tersusun diantaranya :

1. Sistem pencatatan yang masih menggunakan administrasi tertulis pada “EasyShop” menyulitkan pemilik dalam mencari informasi penjualan dan pembelian barang yang dibutuhkan dalam waktu yang cepat dan akurat.
2. Laporan penjualan harian pada EASYSHOP tidak dibuat secara berkala, hal ini menyulitkan pemilik untuk memperoleh informasi penjualan harian.
3. Belum adanya prosedur retur barang ke distributor yang mengakibatkan kesulitan dalam pencatatan barang yang diretur dan yang ada di gudang.
4. kasir kesulitan dalam melakukan pencarian data barang yang dicari konsumen untuk mengetahui stok barang ada atau tidak ada.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan paparan diatas pada latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diajukan, maka permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana menggambarkan sistem informasi pembelian dan penjualan yang sedang berjalan di Toko EasyShop.
2. Bagaimana membuat sistem informasi pembelian dan penjualan di Toko EasyShop.
3. Bagaimana pengujian sistem informasi pembelian dan penjualan di Toko EasyShop.
4. Bagaimana implementasi sistem informasi pembelian dan penjualan di Toko EasyShop

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan penelitian yang dapat disimpulkan sebagai berikut :

1.3.1. Maksud Penelitian

Maksud dari penulisan Proposal ini adalah untuk membangun Sistem Informasi Penjualan dan Pembelian pada Toko EASYSHOP. Yang dapat memudahkan Toko dalam memproses data penjualan dan pembelian dan menjadikan pengarsipan data lebih efisien.

1.3.2. Tujuan Penelitian

Tujuan yang akan dicapai dari pembangunan system informasi pada Perusahaan EASYSHOP adalah :

1. Untuk menggambarkan sistem informasi pembelian dan penjualan yang berjalan di EasyShop.
2. Untuk membuat sistem informasi pembelian dan penjualan yang diusulkan di EasyShop.
3. Menguji Sistem Informasi pembelian dan penjualan yang diusulkan di EasyShop.
4. Mengimplementasikan sistem informasi pembelian dan penjualan di EasyShop.

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

1. Bagi Kasir

Bagi kasir dengan adanya sistem ini diharapkan dapat membantu dalam pengelolaan transaksi penjualan dan pembuatan laporan penjualannya.

2. Bagi bagian Pembelian

Bagi bagian pembelian dengan adanya sistem ini diharapkan dapat membantu dalam proses pembelian, retur pembelian dan dalam pembuatan laporannya.

3. Pengelola toko

Bagi pengelola toko dengan adanya sistem ini dalam membantu tugasnya dalam pengawasan pengelolaan toko dan laporannya.

4. Pemilik Toko

Bagi pemilik dengan adanya sistem ini dapat mempercepat proses pembuatan laporan yang nantinya diberikan kepada pemilik.

1.4.2. Kegunaan Akademis

1. Bagi Penulis

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi awal lahirnya buah pikir yang bermanfaat bagi penulis dan pembaca.

2. Bagi Pembaca

semoga apa yang penulis curahkan di penelitian ini menjadikan manfaat bagi yang membaca.

1.5. Batasan Masalah

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

1. Dalam Skripsi ini penulis hanya membuat sistem yang mencakup pembelian, retur pembelian, penjualan dan pembuatan laporan pada Toko EasyShop.
2. Dalam Sistem ini tidak dibahas tentang retur penjualan atau pengembalian barang yang telah dijual.
3. Proses penjualan dilakukan dengan *offline*.

1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penulis mengadakan penelitian di Toko EasyShop yang beralamat di Jln. Sangkuriang no26 Cimahi.

Tabel 1.1 Jadwal Kegiatan Penelitian

KEGIATAN	2015															
	Maret				April				Mei				Juni			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Identifikasi kebutuhan pemakai yang paling mendasar																
1. Observasi																
2. Wawancara																
3. studi pustaka																
Membangun Prototype																
1. merancang sistem usulan																
2. merancang database																
3. merancang interface program																
Menggunakan Prototype																
Merevisi dan meningkatkan prototype																
Penerapan Program dan Pemeliharaan																

1.7. Sistematika Penulisan

Guna memahami lebih jelas laporan Skripsi ini, penulis melakukannya dengan cara mengelompokkan materi menjadi beberapa sub bab dengan sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang informasi umum yaitu latar belakang penelitian, identifikasi dan rumusan masalah, maksud dan tujuan penelitian, batasan masalah, waktu dan tempat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penelitian.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini berisikan teori yang diambil dari beberapa kutipan buku, yang berupa pengertian dan definisi. Bab ini juga menjelaskan konsep dasar sistem, konsep dasar informasi, konsep dasar sistem informasi, dan definisi lainnya yang berkaitan dengan sistem yang dibahas.

BAB III : OBJEK DAN METODE PENELITIAN

Bab ini berisikan gambaran dari objek penelitian antara lain seperti sejarah, struktur organisasi, tugas dan wewenang, analisis proses yang berjalan di tempat penelitian, metode pengembangan sistem, alat bantu dan metode pengujian *software*.

Menganalisis sistem yang berjalan di suatu perusahaan/lembaga dari analisis dokumen sampai prosedur dengan manghasilkan evaluasi sistem yang berjalan.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisikan tentang Perancangan sistem menjelaskan analisa sistem usulan, perancangan basis data, perancangan antar muka dan arsitektur jaringan.

Implementasi sistem meliputi tatacara atau aturan penggunaan perangkat pendukung sistem yang berupa perangkat keras dan perangkat lunak. Pengujian sistem dipakai untuk menguji kelayakan sistem dengan metode pengujian tertentu untuk mengetahui tercapai atau tidaknya tujuan dari dibuatnya aplikasi ini.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan analisa dan optimalisasi sistem berdasarkan yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya.