BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Dalam era globalisasi saat ini, peranan teknologi informasi sangat diperlukan untuk menunjang kegiatan bisnis. Teknologi informasi dapat memberikan efektivitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan-tujuan tertentu.

Teknologi informasi dapat memberikan informasi yang cepat tepat, dan akurat serta dapat mengorganisir dengan baik data dari sebuah perusahaan dalam jumlah besar, sehingga dapat membantu mereka dalam pengambilan keputusan secara tepat dalam menentukan strategi.

Untuk menyajikan informasi yang cepat dan akurat dalam proses pengolahan data harus dilakukan secara terkomputerisasi dalam sebuah sistem yang biasa disebut sistem informasi.

Sistem informasi merupakan sekumpulan komponen yang saling berhubungan, mengumpulkan , memproses, menyimpan, dan mendistribusikan informasi untuk menunjang pengambilan keputusan dan pengawasan dalam suatu perusahaan.

Sistem informasi harus dirancang dengan baik, karena informasi yang handal, cepat dan tepat tidak akan diperoleh tanpa suatu sistem yang baik. Dengan

sistem informasi yang baik, akan membuat perusahaan tersebut lebih unggul dalam bersaing dengan perusahaan lain.

Penyajian informasi yang cepat dan akurat ini semakin dibutuhkan oleh berbagai pihak, maka diperlukan suatu media atau alat yang dapat menyajikan informasi tersebut yaitu komputer.

Seiring dengan berkembangnya teknologi informasi dan juga meningkatnya aktifitas perusahaan, keberadaan komputer sebagai alat pengolahan data, ternyata telah menarik berbagai perusahaan maupun industri untuk menggunakannya. Salah satu diantaranya adalah PD. ANDICA MULYA yang merupakan suatu perusahaan yang bergerak di bidang penjualan alat - alat tulis kantor dan perdagangan umum.

Proses yang terjadi di PD. ANDICA MULYA pada bagian sistem penjualan, pembelian dan persediaan barangnya dilakukan secara tidak langsung selama ini belum menggunakan sistem komputerisasi dalam pengolahan data barang tersebut dengan kata lain masih menggunakan pencatatan yang masih tertulis (manual). Sehingga masih terdapat kekurangan dalam melakukan pekerjaan baik dalam pengolahan data maupun dalam melakukan setiap transaksi yaitu terjadi penumpukan arsip yang tidak teratur dan belum tersedianya tempat penyimpanan arsip, sehingga keamanan dari datanya kurang terjamin, lambatnya dalam melayani pelanggan yang melakukan pembayaran barang karena proses transaksinya dituliskan dalam bentuk buku dan dokumen - dokumen, disamping itu untuk melakukan perhitungan masih menggunakan kalkulator sehingga dalam pengelolaan keluar masuk barang dibagian gudang belum terkendali sehingga

mengakibatkan adanya kekurangan dalam perhitungan stok barang dan permasalahan lainnya seperti proses penyampaian laporan yang tidak tepat waktu, serta pencarian data yang membutuhkan waktu lama. Hal ini pun menyulitkan bagian gudang dan kasir dalam memberikan laporan kepada pemilik.

Berdasarkan latar belakang penelitian diatas, penulis merasa dibutuhkannya sebuah sistem informasi yang berfungsi sebagai pengolahan data pemebelian, penjualan dan persediaan perlengkapan alat tulis kantor pada PD. ANDICA MULYA. Maka judul yang akan diambil untuk penulisan skripsi ini adalah **"PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN PEMBELIAN DAN PERSEDIAAN PERLENGKAPAN ALAT-ALAT TULIS KANTOR DAN PERDAGANGAN UMUM PADA PD. ANDICA MULYA BANDUNG".** Dengan harapan dapat memecahkan permasalahan yang ada, program aplikasi yang dapat menangani masalah mengolah data penjualan, pembelian, dann persediaan yang lebih akurat, cepat dan tepat. Dengan adanya program aplikasi yang baik, diharapkan kinerja sistem yang ada semakin tinggi.

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah

Dalam penelitian ini Penulis mengidentifikasi dan merumuskan permasalahan yang ada pada PD. ANDICA MULYA sebagai berikut:

1.2.1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan masalah yang telah diuraikan, maka dibutuhkan suatu pemecahan masalah untuk menyelesaikan masalah tersebut. Dari uraian tersebut, penulis mengidentifikasikan masalah sebagai berikut :

1. Keterlambatan proses pengolahan data kegiatan transaksi penjualan, pembelian, dan persediaan barang yang mengakibatkan terhambatnya kegiatan operasional perusahaan, serta dalam proses pembuatan laporan penjualan, pembelian, dan persediaan barang masih menggunakan proses secara manual. Sehingga membutuhkan waktu yang cukup lama, dan sering terjadi kesalahan dalam penulisan dan perhitungan.
2. Jumlah persediaan atau stok barang sering mengalami kesalahan atau tidak sesuai dengan keadaan jumlah barang yang ada, karena masih menggunakan perhitungan secara manual yaitu dengan mencatat langsung.

1.2.2. Perumusan Masalah

Dari identifikasi masalah yang telah jelaskan diatas, maka rumusan masalah adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana sistem informasi penjualan,pembelian, dan persediaan barang yang sedang berjalan pada PD.ANDICA MULYA
2. Bagaimana perancangan sistem informasi persediaan barang pada PD. ANDICA MULYA agar proses pengolahan data maupun laporan persediaan barang dapat berjalan dengan baik sehingga dapat memudahkan dalam pencarian dan permintaan data barang dan stok barang.
3. Bagaimana pengujian sistem informasi persediaan barang pada PD.ANDICA MULYA berjalan dengan baik dan lancar sehingga tidak menghambat kinerja pegawai.

4. Bagaimana implementasi sistem informasi persediaan barang pada PD. ANDICA MULYA

1.3 Maksud penelitian dan Tujuan Penelitian

Sesuai dengan identifikasi masalah diatas maka maksud dari kegiatan penelitian adalah untuk merancang suatu sistem informasi pembelian, penjualan, dan persediaan perlengkapan alat tulis yang mana dengan adanya rancangan sistem yang dibangun nantinya akan membantu mempermudah mengolah data dalam waktu yang relative lebih singkat.

1.3.1. Maksud Penelitian

Adapun maksud dari penelitian ini adalah untuk membangun sebuah Sistem Informasi penjualan, pembelian, dan persediaan perlengkapan alat tulis kantor guna untuk meningkatkan pelayanan terhadap konsumen dan memberikan kemudahan dalam proses pengolahan data terutama bagian persediaan barang.

1.3.2. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui sistem yang sedang berjalan pada PD.ANDICA MULYA.
2. Untuk membuat perancangan sistem informasi persediaan barang pada PD. ANDICA MULYA.
3. Untuk menguji perancangan dan pembangunan sistem yang ada pada PD. ANDICA MULYA.
4. Untuk mengetahui implementasi sisem informasi persediaan barang pada PD. ANDICA MULYA.

1.4. Kegunaan Penelitian

Kegunaan dari penelitian yang akan diperoleh dari hasil penelitian yang penulis lakukan adalah:

1.4.1. Kegunaan Praktis

1. Memberikan masukan atau pendapat untuk pengolahan data sebagai bahan acuan dan pertimbangan dalam pengembangan cara-cara yang telah ada sebelumnya.
2. membantu proses pembelian, penjualan, dan persediaan barang di PD. ANDICA MULYA.

1.4.2. Kegunaan Akademis

1. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu bahan referensi yang dapat menambah wawasan, pengetahuan, dan meningkatkan pemahaman tentang penggunaan sistem informasi penjualan, pembelian, dan persediaan.
2. Bagi mahasiswa yang berminat dapat digunakan sebagai bahan untuk menambah pengetahuan maupun bahan perbandingan untuk dalam membuat penelitian di bidang sistem informasi lainnya.

1.5. Batasan Masalah

Penulis mencoba membatasi masalah yang akan di bahas yaitu tidak membahas :

1. Mengenai retur

2.Tidak terima pemesanan dari konsumen (pelanggan)

3.Pembayaran dilakukan secara tunai.

1.6 LOKASI DAN WAKTU PENELITIAN

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis mengadakan penelitian di PD. ANDICA MULYA yang bertempat di Jl. Brigjend Katamso No. 27 Bandung. Penelitian sendiri dilakukan mulai bulan Maret 2012.

Adapun jadwal penyelesaian skripsi adalah sebagai berikut :

Tabel 1.1 Jadwal Penelitian

No	Kegiatan	Maret'12				April '12				Mei '12				Juni '12			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pengumpulan Data																
	a. Observasi	■															
	b. Wawancara		■														
	c. Kajian Dokumen			■													
	d. Studi Literatur				■												
2	Metode Pengembangan *Prototype*																
	a. Analisis *Prototype*					■											
	b. Desain *Prototype*						■	■									
	c. Coding *Prototype*								■	■							
3	Menguji *prototype* (apakah diterima atau tidak oleh user)																
	a. Testing prototype										■	■					
	b. Memperbaiki *prototype*												■	■			
4	Implementasi *prototype*														■		