BAB I

PENDAHULUAN

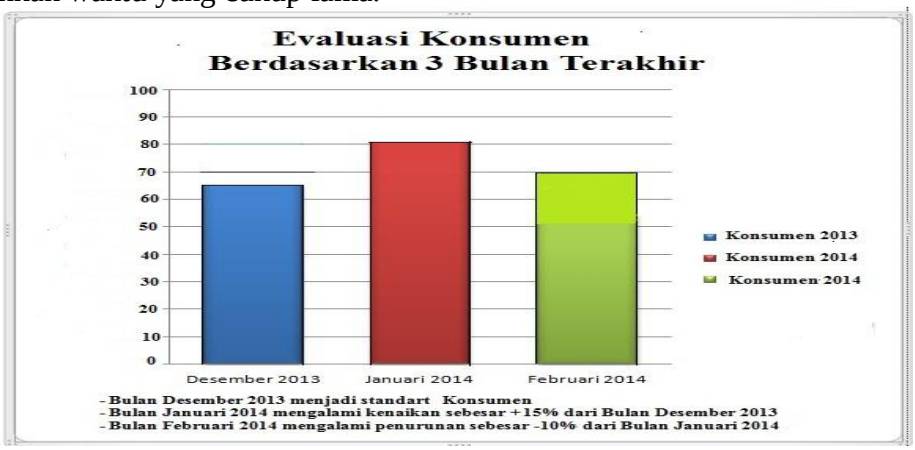
1.1 Latar Belakang Penelitian

Dalam dunia usaha, kerja, maupun suatu intansi informasi merupakan bagian yang sangat penting. Informasi yang lengkap, akurat, tepat waktu, dan relevan akan membantu pimpinan atau pihak-pihak yang membutuhkan dalam mengambil suatu keputusan serta menentukan langkah-langkah dalam mempertahankan dan mengembangkan organisasi atau badan usaha yang dipimpinnya. Sistem informasi yang baik akan mendatangkan manfaat yang baik bagi organisasi atau perusahaan, maka diperlukan suatu media atau alat yang dapat menyajikan informasi tersebut yaitu komputer.

Komputer adalah sebuah mesin penghitung elektronik yang cepat dan dapat menerima informasi input digital, kemudian memprosesnya sesuai dengan program yang tersimpan di memorinya, dan menghasilkan output yang berupa informasi. Informasi sangat dibutuhkan oleh masyarakat bahkan informasi adalah suatu hal yang harus dipenuhi dalam perkembangan pembangunan di lingkungan masyarakat sekarang. Untuk memudahkan dan mendapatkan banyak informasi, maka kita dapat memanfaatkan komputer melalui aplikasi internet. Internet sebagai jendela dunia yang dapat memberikan banyak informasi dan dapat diakses di mana saja. Peningkatan kebutuhan akan informasi yang terus bertambah menjadikan adanya tuntutan akan sistem yang dapat menunjang dan dapat menyajikan informasi secara luas dan cepat. Kebutuhan akan informasi juga

memunculkan pemikiran bahwa dengan informasi yang akurat, relevan dan cepat maka, proses dari suatu implementasi kerja dapat berjalan dengan lancar. Tentu saja hal tersebut tidak akan lepas dari peran serta manajemen yang mengatur sistem informasi yang akan dibangun dan dikembangkan.

Citra Shoes adalah salah satu Usaha Kecil Menengah yang bergerak dalam bidang penjualan Sepatu dan mempunyai cukup banyak konsumen. Pada sistem Penjualan dan pembelian Sepatu ini, sistem yang ada masih menggunakan sistem manual, yaitu penyediaan stok barang yang harus selalu diperiksa agar barang selalu tersedia, transaksi, dan pembelian yang masih dicatat dengan menggunakan cara manual tanpa adanya proses pengolahan menggunakan komputer sehingga dalam pengerjaannya memakan waktu yang lama dan sering terjadi kerusakan atau kehilangan data, penyimpanan data transaksi penjualan dan pembelian masih disimpan dalam bentuk arsip, pengecekan stok barang yaitu dengan membuka data barang yang ada di arsip, proses pembuatan laporan penjualan dan pembelian harus membuka semua data yang masih disimpan dalam bentuk arsip, sehingga membutuhkan waktu yang cukup lama.



Gambar 1.1 Grafik Data Konsumen

Sumber : Toko Sepatu Citra Shoes, Laporan Bulanan 2014

Berdasarkan Gambar 1.1 dapat dilihat bahwa keadaan konsumen perbulan mengalami kenaikan dimana pada bulan Januari Konsumen pada Toko Sepatu Citra Shoes mengalami kenaikan sebesar 15% dan pada bulan Februari mengalami penurunan sebesar 10% sehingga perusahaan ingin lebih meningkatkan dalam proses pelayanan penjualan kepada konsumen. akan tetapi bukan berarti tidak terdapat permasalahan pada sistem penjualan dan pembelian. Permasalahan yang ada pada Toko Sepatu Citra Shoes yaitu dalam pengolahan data penjualan seperti pembuatan atau pengisian nota, penyimpanan data, pencatatan data barang, proses penjualan dan pembelian, serta pembuatan laporan yang masih bersifat manual, sehingga membutuhkan waktu yang cukup lama. Oleh sebab itu, aplikasi penjualan dan pembelian sangat cocok untuk diterapkan pada toko ini untuk mengatasi berbagai permasalahan serta memberikan pelayanan yang cepat dan akurat.

Setelah disimpulkan permasalahan di atas diharapkan keberadaan sistem ini akan membantu proses pembuatan aplikasi penjualan dan pembelian secara efektif dan efisien serta menghemat waktu pengerjaan. Dari hasil pengamatan penulis setelah melakukan penelitian di *Citra Shoes* maka penulis tertarik untuk mengambil sebuah judul yaitu : **"SISTEM INFORMASI PENJUALAN DAN PEMBELIAN PADA TOKO SEPATU CITRA SHOES".**

1.2 Identifikasi Masalah dan Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah di jelaskan di atas, Maka dalam melakukan penelitian ini, Penulis mengidentifikasi dan merumuskan masalah-masalah yang ada di *Toko Sepatu Citra Shoes.*

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah di jelaskan di atas, Maka dalam melakukan penelitian ini, Penulis mengidentifikasi dan merumuskan masalah-masalah yang ada di *Toko Sepatu Citra Shoes.*

1. Sistem penjualan dan pembelian yang masih ditulis didalam sebuah nota, sehingga dalam proses pengerjaannya memerlukan waktu yang cukup lama dan bahkan terdapat beberapa data yang hilang.
2. Media penyimpanan data transaksi penjualan dan pembelian masih disimpan dalam bentuk arsip, sehingga dokumen data penjualan dan pembelian seperti nota penjualan dan pembelian masih bertumpuk dan tidak tersusun dengan baik dan rapih.
3. Dalam pembuatan laporan harus membuka semua data yang masih disimpan didalam arsip, sehingga terkadang sering terjadi kesalahan dalam pengecekan dan jika data semakin banyak maka proses pencarian membutuhkan waktu yang cukup lama.
4. Proses persediaan barang masuk masih menggunakan nota atau struk pembelian sebagai arsip untuk barang yang masuk dari supplier, hal ini dapat mengakibatkan kesalahan pendataan barang masuk seperti disebabkan oleh arsip nota pembelian hilang.

1.2.2 Rumusan Masalah

Atas dasar identifikasi masalah diatas, maka penulis mencoba merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana jalannya sistem pengolahan data penjualan dan pembelian yang sedang berjalan.
2. Bagaimana perancangan sistem pembelian dan penjualan pada Toko Sepatu Citra Shoes.
3. Bagaimana implementasi dari hasil rancangan Sistem Informasi Penjualan dan Pembelian pada Toko Sepatu Citra Shoes.
4. Bagaimana pengujian hasil implementasi Sistem Informasi Penjualan dan Pembelian pada Toko Sepatu Citra Shoes.

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

Setiap penelitian yang dilakukan tentunya memiliki maksud dan tujuan yang jelas. Adapun maksud dan tujuan dari penelitian ini yaitu:

1.3.1 Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian yang dilakukan adalah membuat sistem informasi pembelian dan penjualan, guna mempermudah pemilik usaha dalam proses transaksi, proses penginputan data barang masuk dan keluar serta mempermudah proses pebuatan laporan penjualan.

1.3.2 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui jalannya sistem penjualan dan pembelian yang sedang berjalan sehingga diketahui permasalahan yang sudah ada.
2. Untuk membuat rancangan sistem pembelian dan penjualan berbasis web pada Toko Sepatu Citra Shoes.
3. Untuk mengimplementasikan rancangan sistem penjualan dan pembelian berbasis web agar dapat mempermudah proses penjualan dan pembelian pada Toko Sepatu Citra Shoes.
4. Untuk melakukan pengujian terhadap program aplikasi dari sistem informasi penjualan dan pembelian berbasis web agar diketahui apakah sistem yang di buat dapat bermanfaat pada Toko Sepatu Citra Shoes.

1.4 Kegunaan Penelitian

Kegunaan penelitian ini menjelaskan tentang manfaat yang akan diperoleh dari hasil penelitian, dan bagi pihak – pihak yang akan di peroleh data dan informasinya dari hasil penelitian ini, diharapkan dapat memberikan wawasan dan ilmu pengetahuan baru. Khususnya bagi penulis dan umumnya bagi yang membaca hasil penelitian ini, serta bagi Jurusan Sistem Informasi itu sendiri.

1.4.1 Kegunaan Praktisi

Berikut ini merupakan kegunaan yang penulis harapkan dari pihak tempat dilaksanakannya penelitian meliputi:

1. Hasil penelitian ini diharapkan memberikan sumbangan yang positif terhadap perkembangan ilmu pengetahuan.

2. Membantu pemilik usaha dalam proses penjualannya.
3. Mempermudah pemilik usaha dalam proses transaksi, penginputan data barang dan pembuatan laporan penjualan.

1.4.2 Kegunaan Akademis

Berikut ini merupakan keguanaan dari penelitian yang penulis harapkan, baik bagi pihak lingkungan akademis maupun bagi penulis sendiri:

1. Kegunaan bagi peneliti, berguna untuk melatih kemampuan dan menerapkan pengetahuan yang telah diperoleh di bidang ilmu Sistem Informasi.
2. Dapat mengembangkan ilmu yang telah didapatkan oleh penulis selama perkuliahan.
3. Kegunaan bagi penulis lain yang mendalami konsep penelitian yang sama baik sebagai referensi maupun sebagai perbandingan.

1.5 Batasan Masalah

Batasan-batasan permasalahan yang disajikan oleh penulis pada penelitian ini mencakup beberapa hal yaitu:

1. Aplikasi yang dibuat hanya mencakup pengolahan data yang berhubungan dengan penjualan dan pembelian Sepatu dan serta stok barang dari supplier.
2. Perancangan yang dilakukan hanya menangani pada laporan barang, penjualan dan pembelian serta laporan stok barang.

3. Produk yang ditawarkan adalah produk jadi, sehingga perancangan tidak memerlukan form pemesanan desain produk sesuai keinginan pembeli.
4. Barang yang cacat dapat diretur kembali dari pelanggan ke toko.
5. Retur penjualan kepada konsumen, apabila barang itu cacat, diganti dengan barang baru dan model yang sama, apabila stok barang habis maka diganti dengan model yang lain dan dengan harga yang sama atau uang di kembalikan lagi dengan catatan batasan waktu retur barang kurang lebih dari 2x24 jam setelah barang sampai.
6. Perancangan tidak membahas retur dari toko ke supplier.
7. Produk yang ditawarkan adalah produk jadi, sehingga perancangan tidak memerlukan form pemesanan desain produk sesuai keinginan pembeli.

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

Untuk melakukan penelitian ini, dalam rangka memperoleh informasi dan data secara lengkap guna melengkapi penyusunan laporan penelitian ini, maka penulis melakukan penelitian, adapaun lokasi dan waktu penelitiannya yaitu.

1.6.1 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini bertempat di Toko Sepatu Citra Shoes yang beralamat Jl.Cimareme No.51 Bandung Barat.

1.6.2 Waktu Penelitian

Untuk waktu penelitian dilakukan dengan tahap sebagai berikut :

Tabel 1.1 Jadwal Kegiatan Penelitian

No.	Kegiatan	Tahun 2015															
		Maret				April				Mei				Juni			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Identifikasi Kebutuhan																
	a. Observasi	■															
	b. Wawancara		■														
	c. Pengumpulan Data		■														
2	Membuat *Prototype*																
	a. Perancangan prosedur			■	■	■	■	■	■								
	b. Perancangan *Flowmap*			■	■	■	■	■	■								
	c. Perancangan *Diagram Konteks*			■	■	■	■	■	■								
	d. Perancangan *Data Flow Diagram*			■	■	■	■	■	■								
3	Menguji *Prototype*									■	■						
4	Memperbaiki *Prototype*									■	■	■	■				
5	Mengembangkan Versi Produksi													■	■	■	■