BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Ohayou Rockers adalah sebuah perusahaan yang bergerak di bidang fashion khusus harajuku style, dalam perkembangannya Ohayou berkomitmen ingin melayani dan memuaskan para pelanggannya, dengan cepat dan akurat, maka dari itu Ohayou membuat sebuah sistem informasi yang bisa membantu dalam melaksanakan pekerjaannya walaupun tidak sepenuhnya menggunakan alat bantu seperti komputer.

Namun dengan bertambahnya peminat terhadap fashion yang bertemakan harajuku style maka bertambah pula permintaan barang dan pesanan kepada Ohayou, ditambah dengan fakta bahwa terbatasnya tempat penjualan fashion harajuku style di Bandung apalagi yang menawarkan fasilitas pemesanan dengan model sendiri.

Berdasarkan hasil dari pengamatan kegiatan penjualan dan pemesanan produk, dengan bertambahnya permintaan barang dari konsumen mulai timbul beberapa masalah dari penjualan terlebih dari hasil pemesanan yang kerap kali terlambat dari waktu yang dijanjikan maupun tertukarnya ukuran dan model produk yang dipesan konsumen, yang disebabkan oleh kurangnya kontrol terhadap pencatatan data pemesanan yang masih menggunakan nota yang di tulis tangan sehingga berpotensi besar akan mudah melakukan kesalahan dalam penginputan data.

Tabel 1.1
Data Permintaan

Nama Produk	2010 – 2011											
	Oct	Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun	Jul	Aug	Sep
Fashion	60	62	71	70	67	68	62	66	76	73	74	69
Accesories	20	27	28	30	24	35	42	52	23	28	34	37
Tas	4	2	3	0	1	3	6	4	1	5	3	3
Pin	20	22	14	17	18	24	20	17	16	19	22	20
Tradisional	2	5	4	4	2	3	6	2	4	7	5	6
Various	11	15	17	14	18	22	25	23	10	14	19	16
Sepatu	35	32	40	37	44	45	41	50	34	35	40	42
Total Permintaan /bln	**152**	**165**	**177**	**172**	**174**	**200**	**202**	**214**	**164**	**181**	**197**	**193**
Total Permintaan /thn	**2191**											

Keterangan : Satuan angka di kategorikan sebagai satuan permintaan

[Sumber : Data Penjualan Ohayou Rockers]

Dari data permintaan diatas dapat disimpulkan bahwa permintaan rata-rata di Ohayou setiap bulannya mengalami kenaikan persentase sebesar 3,7%, dan jika dilihat dari kenaikan permintaan dan jumlah permintaan di Ohayou seharusnya Ohayou sudah harus menggunakan sistem informasi yang lebih terstruktur karena dengan jumlah permintaan yang cukup besar, maka dalam penginputan data pesanan dan penjualanpun berpotensi besar dalam melakukan kesalahan jika tidak di dukung dengan sistem yang baik dan terstruktur.

Dengan munculnya berbagai masalah dalam sistem yang berjalan di Ohayou maka penulis ingin mencoba membantu mengurangi kendala – kendala yang terjadi

belum lama ini dengan membuat sebuah sistem informasi baru yang diharapkan dapat membantu mengefesienkan dan mengefektifkan pekerjaan – pekerjaan yang terjadi diseputar kegiatan pemesanan dan penjualan, sehingga masalah – masalah yang timbul akhir – akhir ini setidaknya dapat dikurangi dengan adanya sebuah sistem informasi yang dapat membantu mepermudah dalam pekerjaan di Ohayou. Adapun judul yang diambil penulis adalah sebagai berikut :

"SISTEM INFORMASI PEMESANAN DAN PENJUALAN FASHION DI OHAYOU ROCKERS".

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah

1.2.1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraiakan di atas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang terjadi adalah sebagai berikut :

1. Belum tersedianya pengolahan data transaksi, persediaan, dan pemakaian bahan baku sesuai dengan kebutuhan produksi barang.
2. Penginputan data stock barang yang masih belum ada pedoman untuk pembuatan produk sehingga dapat menimbulkan kesalahan dalam pembuatan produk.
3. Kemungkinan terjadinya kesalahan penghitungan biaya pemasukan dan pengeluaran keuangan untuk biaya produksi cukup besar, sehingga dapat menyebabkan kerugian bagi perusahaan.

4. Sulitnya mencari hasil data pesanan dalam proses pemesanan barang dikarenakan masih menggunakan nota yang ditulis tangan sehingga dapat memperlambat pencarian data pemesanan.
5. Pembuatan laporan yang hanya dimasukan kedalam sebuah buku data hasil penjualan dapat memperbesar peluang terjadinya kesalahan laporan.

1.2.2. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dari objek penelitian yang dilakukan oleh penulis adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana sistem informasi pemesanan dan penjualan yang sedang berjalan di Ohayou Rockers
2. Bagaimana perancangan sistem informasi pemesanan dan penjualan di Ohayou Rockers.
3. Bagaimana implementasi rancagan ke program sistem informasi pemesanan dan penjualan di Ohayou Rockers
4. Bagaimana pengujian hasil implementasi sistem informasi pemesanan dan penjualan di Ohayou Rockers.

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan, maka maksud dari penelitian ini adalah Untuk membangun sistem informasi pemesanan dan penjualan di Ohayou Rockers, untuk membantu untuk mengatasi masalah yang terjadi serta

untuk memberi kemudahan terhadap para pegawainya agar dapat bekerja dengan cepat.

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui sistem pemesanan dan penjualan yang sedang berjalan di Ohayou Rockers.
2. Untuk merancang dan membuat sistem informasi pemesanan dan penjualan agar meningkatkan kinerja pengolahan data transaksi dan persediaan bahan baku sesuai dengan kebutuhan.
3. Untuk menguji sistem informasi pemesanan dan penjulan, apakah sistem yang diusulkan telah sesuai dengan kebutuhan user.
4. Untuk mengimplementasikan koding perancangan sistem informasi pemesanan dan penjualan.

1.4. Kegunaan Penelitian

1.4.1. Kegunaan Praktis

Kegunaan praktis dalam penelitian ini adalah agar sistem yang diusulkan dapat memudahkan dan meringankan kerja para pegawai sekaligus dapat mempercepat pekerjaan para pegawai karena dengan sistem yang baru kerja pegawai dapat lebih cepat dan mudah.

1.4.2. Kegunaan Akademis

Kegunaan akademis yang didapat penulis dari penelitian ini adalah penulis dapat mengimplementasikan ilmu yang telah didapat dan dipelajari selama ini di Universitas terutama dalam hal pembuatan suatu program.

Selain itu, penulis mendapat pengalaman berharga karena ternyata masih ada instansi/perusahaan baik besar maupun kecil yang masih belum menggunakan komputer dalam penerapannya sehingga diharapkan pengalaman dalam pembuatan sebuah sistem informasi ini dapat membuat penulis berkembang ke arah yang lebih baik lagi di masa yang akan datang.

1.5. Batasan Masalah

Batasan masalah merupakan pembatasan ruang lingkup penelitian terkait sistem yang diusulkan untuk perusahaan/instansi, dalam hal ini Ohayou Rockers, agar penulis memiliki arah dan tujuan yang jelas dalam penulisan skripsi.

Maka dari itu, penulis akan membatasi permasalahan hanya dengan proses yang terdapat dalam sistem pemesanan dan penjualan Ohayou Rockers, yang terdiri dari :

1. Untuk transaksi pemesanan ditetapkan besar uang muka sebesar 50% untuk setiap pemesanan.
2. Pemesanan untuk design sendiri sebanyak 1 pemesanan dan tidak dibatasi untuk pemesanan design dari perusahaan.

3. Penetapan *cashback* dan retur untuk setiap barang yang cacat maupun tertukar dalam proses pemesanan dalam jangka waktu 3 hari setelah konsumen menerima barang.
4. Mencetak hasil pemesanan dan penjualan dengan bentuk faktur untuk data pemesanan dan laporan akhir hasil penjualan.
5. Mengelola pengadaan bahan baku untuk setiap pembuatan produk.
6. Membuat laporan hasil pemesanan dan penjualan perhari, perbulan dan pertahun
7. Untuk pemesanan hanya mebahas tentang pembuatan fashion saja sedangkan untuk penjualan mencakup keseluruhan penjualan yang ada di ohayou

1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Ohayou Rockers yang beralamat di Jl. Dewi Sartika No. 44 Bandung pada tanggal 11 Agustus 2011.

Tabel 1.2.
Estimasi Jadwal Penelitian

NO	AKTIVITAS	2011																			
		Agustus				September				Oktober				November				Desember			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pengumpulan data																				
	a. Observasi dan wawancara																				
	b. Mengidentifikasi masalah yang sedang terjadi																				
	c. Mengidentifikasi kebutuhan pemakai																				
2	Perancangan sistem																				
	a. Merancang sistem, termasuk merancang flowmap, DFD, ERD, normalisasi, relasi tabel																				
	b. Merancang input dan output dari sistem tersebut																				
3	Pembuatan kode (pengkodean)																				
4	Perancangan struktur menu																				

Tabel 1.3.
Estimasi Jadwal Penelitian Lanjutan

NO	AKTIVITAS	WAKTU																			
		Agustus				September				Oktober				November				Desember			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
5	Pengujian sistem																				
6	Implementasi Koding																				
7	Maintenance																				