BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

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.

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan juga meningkatnya aktivitas perusahaan, keberadaan sistem informasi yang baik sebagai pengolah data ternyata telah menarik berbagai perusahaan maupun industri untuk menggunakannya. Salah satu diantaranya adalah Music, yang merupakan suatu perusahaan dagang yang bergerak di bidang peralatan musik.

Sistem informasi di Dinasti Music telah menggunakan teknologi komputer tetapi sistem informasi komputer yang digunakan masih menggunakan program aplikasi Microsoft Excell. Dengan menggunakan program yang sederhana ternyata masih menyulitkan dalam kegiatan penjualan dan pembeliannya karena masih dalam bentuk pembukuan sehingga menyulitkan pengolahan data seperti pencarian data barang, dan pada saat membuat transaksi penjualan. Dinasti Music

masih menggunakan sistem pencatatan pada nota penjualan serta menggunakan kalkulator dalam proses perhitungan penjualan barang. Selain itu dengan program yang sederhana menyulitkan perusahaan dalam pengolahan data persediaan barang dan pembuatan laporan.

Oleh karena itu, dikarenakan masih menggunakan program sederhana maka pengolahan data dan pembuatan laporan akan terlambat sehingga proses permintaan barang akan berjalan lambat dan penyajian pun akan terlambat pula. Dilihat dari permasalahan tersebut, maka perlu dibuat sistem informasi yang lebih baik, Sehingga diharapkan dengan menggunakan program tersebut sistem informasi di Dinasti Music akan lebih baik dari yang terdahulu.

Berdasarkan keadaan atau permasalahan tersebut, penulis ajukan untuk dijadikan sebagai Tugas Akhir dengan judul "**Sistem Informasi Penjualan dan Pembelian Dinasti Music**".

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah

1.2.1 Identifikasi Masalah

Menurut hasil pengamatan penulis, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan di Dinasti Music saat ini dapat diidentifikasikan sebagai berikut:

1. Proses perhitungan penjualan masih dilakukan dalam pencatatan di nota penjualan sehingga memperhambat proses transaksi penjualan.
2. Proses pengolahan data masih dilakukan dalam bentuk pencatatan pada pembukuan sehingga menyulitkan dalam pencarian data barang dan stok barang.

3. Pembuatan laporan barang , suplier, penjualan, pembelian, dan pemesanan barang masih kurang cepat dan tepat.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang ada maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan, diantaranya:

1. Bagaimana Sistem Penjualan dan Pembelian yang berjalan pada Dinasti Music saat ini.
2. Bagaimana perancangan Sistem Informasi Penjualan dan Pembelian pada Dinasti Music saat ini.
3. Bagaimana Implementasi Sistem Informasi Penjualan dan Pembelian pada Dinasti Music saat ini.
4. Bagaimana Pengujian Sistem Informasi Penjualan dan Pembelian pada Dinasti Music saat ini.

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan system informasi penjualan dan pembelian di Dinasti Music guna meningkatkan kepuasan pelanggan dan untuk mempermudah dalam proses pengolahan data dan pembuatan laporan.

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui Sistem Informasi Penjualan dan Pembelian yang sedang berjalan pada Dinasti Music saat ini

2. Untuk membuat perancangan Sistem Informasi Penjualan dan Pembelian yang sedang berjalan pada Dinasti Music.
3. Untuk mengetahui implementasi Sistem Informasi Penjualan dan Pembelian yang sedang berjalan pada Dinasti Music saat ini
4. Untuk mengetahui analisis dan pengujian program pada Dinasti Music.

1.4. Kegunaan Penelitian

Kegunaan penelitian mencangkup dua hal, yaitu kegunaan Akademis dan kegunaan Praktis, yaitu:

1.4.1. Kegunaan Praktis

1. Dapat membantu perusahaan dalam memecahkan kendala yang dihadapi, terutama pada system penjualan dan pembelian.
2. Diharapkan dengan adanya system ini dapat meningkatkan kinerja perusahaan.

1.4.2. Kegunaan Akademik

1. Dapat mengaplikasikan ilmu yang diperoleh penulis dalam pembuatan program system informasi penjualan dan pembelian.
2. Memberikan pengetahuan bagi pihak-pihak yang belum memahami materi yang sedang diteliti.

1.5. Batasan Masalah

Penulis membatasi masalah dalam penulisan ini mencakup pembahasan tentang:

1. Sistem Informasi yang dibangun yaitu sistem informasi penjualan dan pembelian barang.

2. Dalam proses transaksi penjualan dan pembelian yang dilakukan secara tunai.
3. Tidak membahas retur barang apabila cacat atau tidak laku.
4. Sistem ini hanya menggunakan *Prototype* dan bahasa pemograman *Visual Basic 6* dengan menggunakan database *MySQL Server2000.*
5. Sistem ini hanya bisa di gunakan di Dinasti Music.

1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian

Adapun tempat penelitian yang dilakukan yaitu di Dinasti Music yang bertempat di Jl.Kliningan No 205 Bandung. Penelitian sendiri dilakukan mulai tanggal 30 September 2010.

Adapun jadwal penelitiannya adalah sebagai berikut :

No	Nama Kegiatan	September 2010				Oktober 2010				November 2010				Desember 2010				Januari 2011				Ferbruari 2011			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Penyusunan Proposal																								
2	Penelitian SI																								
3	Perancangan SI																								
4	Implementasi SI																								
5	Pengujian SI																								
6	Seminar																								
7	Sidang																								