BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi pada era globalisasi, sangat berperan penting guna menunjang aktifitas sehari-sehari baik dalam dunia pendidikan, bisnis, hiburan, pemerintahan dan lain sebagainya. Salah satu perkembangan teknologi adalah komputer, dimana komputer sangat berperan penting guna menunjang perkembangan teknologi informasi yang semakin meningkat.

Sejalan dengan perkembangan teknologi informasi seperti sekarang ini dimana sangat mudah bagi organisasi yang ingin mendapatkan informasi yang aktual dan terbuka untuk siapa saja. Oleh karena itu tidak heran jika sekarang ini banyak organisasi dari berbagai kalangan yang memanfaatkan teknologi informasi. Salah satu aspek yang perlu ditunjang oleh teknologi komputer adalah pembelian dan penjualan barang.

Pada zaman teknologi informasi dewasa ini, perkembangan organisasi-organisasi pada umumnya ditandai dengan meningkatnya jumlah baik yang bergerak di bidang jasa pelayanan maupun di bidang produksi. Indikator lain yang menjadi tolak ukur berkembangnya bisnis retail adalah tingkat dunia pusat perbelanjaan yang terus meningkat dari tahun 1998 yang mencapai 89% dan kemudian naik menjadi 96% pada tahun 1999 diperkirakan pada tahun 2000 akan meningkat menjadi 100%.

Tidak di pungkiri 10 tahun terakhir ini terutama di kota Bandung menjadi salah satu tujuan wisata terpenting bagi wisata domestik, terutama untuk urusan liburan keluarga. Kehadiraan *factory outlet, distro* dan *boutique* yang terus berkembang di Bandung menjadi salah satu daya tarik utama. Saat ini diperkirakan ada sekitar 200-an tempat belanja semacam itu di Bandung. (Pikiran Rakyat 7 November 2003).

Dari sekian banyak factory outlet, 50% produk yang tersedia di *supply* oleh pabrik yang ditunjuk sebagai referensi produk yang diinginkan sesuai kriteria. Pabrik produk tersebut sering disebut dengan istilah clothing. Sebagai contoh *CV. Racing Line The Ultimate Clothing* Bandung yang bergerak dibidang bisnis c*lothing*. CV tersebut yang beralamat di Jl. A.H. Nasution No 49 Bandung. Selain memasukkan barang pada factory outlet *CV. Racing Line The Ultimate Clothing* Bandung juga melakukan pemasaran produknya sendiri melalui distributor yang sudah ditunjuk di masing-masing kota untuk memenuhi pesanan pelanggan atau konsumen yang berada diluar Kota Bandung tanpa harus datang ke Kota Bandung.

Permasalahan yang timbul ketika penyusunan laporan, baik laporan bulanan, persemester maupun laporan tahunan tidak tersusun. Permasalahan yang sering dikeluhkan adalah sulitnya mengumpulkan data keuangan yang terpisah-pisah di beberapa buku keuangan. Permasalahanya juga bertambah ketika pencarian arsip atau dokumen baik itu pembelian dan penjualan memerlukan waktu yang cukup lama, karena masih manual. Pencatatan transaksi masih menggunakan tulis tangan permasalahannya ketika hilang bukti transaksi susah

untuk dicari arsip rangkapnya. Bertambahnya permasalahan pencatatan transaksi penjualan masih menggunakan tulisan tangan, sehingga memerlukan waktu yang cukup lama.

Dalam pemasarannya *CV. Racing Line The Ultimate Clothing* Bandung, konsumen dapat datang langsung ke Toko *Racing Line Clothing*, atau bisa bertransaksi melalui media online, misalnya melalu *facebook, twitter, blackberry messenger* atau *yahoo messenger*. Akan tetapi dalam hal sistem pembelian, persedian dan penjualan barang masih secara manual (tulis tangan dibuku besar). Adapun komputer hanya sebagai pembuat katalog barang dan desain sehingga penggunaan teknologi informasi hanya sebagai sarana pemasaran produk, bukan sebagai penunjang efektifitas kinerja.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis melakukan penelitian dengan judul : **"Sistem Informasi Pembelian dan Penjualan Barang Pada *CV. Racing Line The Ultimate Clothing* Bandung".**

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

Pada umumnya semakin berkembangnya teknologi tidak akan terlepas dari masalah dalam aktivitasnya untuk mencapai tujuan yang diinginkan, begitu juga pada *CV. Racing Line The Ultimate Clothing* yang ingin meningkatkan efektifitas kinerjanya untuk mencapai tujuan yang diinginkan yaitu laba yang besar.

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan dari latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasikan permasalahan sebagai berikut :

1. Pencatatan transaksi pembelian dan penjualan masih menggunakan tulisan tangan, sehingga apabila hilang bukti transaksi susah untuk dicari arsip rangkapnya.
2. Pencarian arsip atau dokumen baik itu pembelian dan penjualan memerlukan waktu yang cukup lama, karena masih manual.
3. Penyusunan laporan, baik laporan bulanan, persemester maupun laporan tahunan tidak tersusun.
4. Sulitnya mengumpulkan data keuangan yang terpisah-pisah di beberapa buku keuangan.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah yang telah diidentifikasi, berikut adalah rumusan masalahnya :

1. Bagaimana proses pembelian dan penjualan barang yang sudah berjalan di *CV. Racing Line The Ultimate Clothing* Bandung ?
2. Bagaimana perancangan sistem informasi pembelian dan penjualan barang yang sudah berjalan di *CV. Racing Line The Ultimate Clothing* Bandung ?
3. Bagaimana pengujian sistem informasi pembelian, dan penjualan barang yang sudah berjalan di *CV. Racing Line The Ultimate Clothing* Bandung ?

4. Bagaimana implementasi sistem informasi pembelian dan penjualan barang yang sudah berjalan di *CV. Racing Line The Ultimate Clothing* Bandung ?

1.3 Maksud dan Tujuan

Maksud dari penulisan skripsi ini adalah untuk membangun sistem informasi pembelian dan penjualan *CV. Racing Line The Ultimate Clothing* Bandung yang memberikan informasi tentang pembelian dan penjualan barang. Adapun tujuan yang dicapai dari hasil pelaporan adalah :

a. Menganalisis tentang bagaimana proses pembelian dan penjualan barang yang dilakukan oleh *CV. Racing Line The Ultimate Clothing* Bandung.
b. Merancang aplikasi sistem pembelian dan penjualan barang pada *CV. Racing Line The Ultimate Clothing* Bandung.
c. Menguji aplikasi sistem pembelian dan penjualan barang pada *CV. Racing Line The Ultimate Clothing* Bandung.
d. Mengimplentasikan sistem pembelian dan penjualan barang pada *CV. Racing Line The Ultimate Clothing* Bandung.

1.4 Kegunaan Penelitian

Adapun Kegunaan Penelitian ini yaitu Kegunaan Praktis dan Kegunaan Akademis yang berkaitan dengan Analisis Sistem Informasi Pembelian dan Penjualan Barang Pada *CV. Racing Line The Ultimate Clothing* Bandung.

1.4.1 Kegunaan Praktis

Adapun kegunaan praktis bagi perusahaan dan pelanggan adalah:

1. Bagi Perusahaan, hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam upaya perbaikan masalah yang terkait dengan Sistem Informasi Pembelian dan Penjualan di *CV. Racing Line The Ultimate Clothing* Bandung.
2. Bagi Pelanggan, hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai informasi untuk pelanggan dalam rangka meningkatkan kualitas pelayanan.

1.4.2 Kegunaan Akademis

Adapun kegunaan akademis untuk pengembangan ilmu, penulis dan peneliti lain adalah :

1. Bagi Pengembangan Ilmu, hasil penelitian ini diharapkan menjadi perbandingan antara ilmu manajemen (teori) dengan keadaan yang terjadi langsung dilapangan (praktek). Sehingga dengan adanya perbandingan tersebut akan lebih memajukan ilmu Sistem Informasi yang sudah ada untuk diterapkan pada dunia nyata dan dapat menguntungkan berbagai pihak.
2. Bagi Peneliti Lain, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran kepada peneliti lain atau para akademis yang akan mengambil skripsi atau tugas akhir dalam kajian yang sama sekaligus sebagai referensi di dalam penulisan.

3. Bagi Penulis, berguna dalam menambahkan atau memperkaya wawasan pengetahuan baik teori maupun praktek, belajar menganalisa dan melatih daya pikir dalam mengambil kesimpulan atas permasalahan yang ada di dalam perusahaan, khususnya di *CV. Racing Line The Ultimate Clothing* Bandung.

1.5 Batasan Masalah

Batasalan masalah diperlukan agar penelitian yang dilakukan tidak berubah arah dari tujuan yang ditetapkan. Hal ini dimaksudkan agar penulis fokus terhadap masalah-masalah yang ingin dipecahkan. Batasan masalah yang penulis teliti pada *CV. Racing Line The Ultimate Clothing* Bandung adalah :

1. Aplikasi ini tidak menyediakan informasi tentang retur bahan baku dan barang.
2. Aplikasi ini terbatas hanya untuk operator *CV. Racing Line The Ultimate Clothing* Bandung.
3. Aplikasi ini menyediakan tentang pembelian dan penjualan secara tunai.
4. Aplikasi ini tidak membahas masalah diskon atau potongan harga lainnya.
5. Harga Jual adalah 10% dari Harga Pokok Produksi (HPP).

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada *CV. Racing Line The Ultimate Clothing* Bandung, yang berlokasi di Jl. A.H Nasution No. 49 Bandung sedangkan waktu penelitiannya dilakukan mulai bulan April sampai dengan Juni 2012.

Tabel 1.1 Jadwal Penelitian

No	Kegiatan	Tahun 2012											
		April				Mei				Juni			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pengumpulan Data												
	a. Observasi												
	b. Wawancara												
	c. Studi Pustaka												
	d. Analisis Dokumen												
2	Membangun Prototyping												
	a. Mempelajari Data												
	b. Membangun Prototyping												
3	Evaluasi Prototyping												
	a. Uji Desain Oleh User												
4.	Coding / Mengkodekan Sistem												
	a. Menetapkan Coding												
	b. Menerapkan Aplikasi												
5.	Menguji Sistem												
	a. Uji Coba Aplikasi												
	b. Uji Coba Design												
6	Evaluasi Sistem												