BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat, terutama di bidang teknologi informasi, menjadi tantangan bagi kebutuhan masyarakat untuk dapat menyikapi dan memanfaatkannya sebagai sarana kerja dalam membantu percepatan pelaksanaan tugas. Teknologi informasi yang didukung oleh teknologi komunikasi maupun teknologi lainya menjadi unsur yang penting dalam menjembatani data dan informasi dalam segala aspek kehidupan.

Sistem informasi merupakan alat bantu dalam menampilkan, melaporkan, dan memberi informasi kepada semua orang yang membutuhkan. Sistem informasi dibuat agar mempermudah dalam pengelolaan data maupun informasi serta memudahkan kita dalam mencari data maupun informasi tersebut.

Sistem informasi pemesanan dan penjualan barang adalah salah satu sistem yang dikembangkan untuk mencatat segala transaksi dan menentukan harga barang yang akan dijual, serta mencetak berbagai laporan transaksi pembelian bahan baku, pemesanan barang, penjualan barang, stok barang dan stok bahan baku. Penggunaan sistem informasi pada perusahaan *clothing*, akan sangat membantu perusahaan dalam setiap transaksi pemesanan dan penjualan barang.

Pemesanan dan penjualan barang merupakan suatu kegiatan yang sangat utama didalam perusahaan yang bergerak dibidang penjualan, begitu pula dengan *Screaming Soul Clothing* yang merupakan salah satu *clothing* di Bandung yang

bergerak di bidang *clothing company*. Produk yang dijual seperti *T-shirt*, Celana, Tas, Sweater, Boxer, dan sebagainya yang tentunya dengan design, bahan, ukuran dan warna yang berbeda-beda (lihat Tabel 1.1.). Dalam usahanya *Screaming Soul Clothing* menjual barang dengan cara mengirimkan barangnya untuk disalurkan (konsinyasi) ke *distro-distro* yang ada di Kota Bandung atau pun di Luar Kota Bandung. Selain membuat barang untuk *brand* sendiri, *Screaming Soul Clothing* menerima pesanan barang dari konsumen baik dalam bentuk partai besar ataupun partai kecil.

Tabel 1.1 Daftar Barang *Screaming Soul Clothing*

No	Jenis barang	Qty/bulan
1.	*T-Shirt*	± 300 pcs
2.	*Sweathirt*	± 200 pcs
3.	Tas	±100 pcs
4.	Topi	±200 pcs
5.	Sandal	± 120 pcs
6.	Boxer	± 150 pcs
7.	Celana	± 100 pcs
8	Jaket	± 250 pcs
9.	Dompet	± 100 pcs

(Sumber: *Screaming Soul Clothing*)

Berdasarkan Tabel 1.1, sistem yang berjalan di *Screaming Soul Clothing* masih menggunakan cara manual dan komputer. Sehingga dalam perhitungan pemesanan dan penjualan masih sering memakan banyak waktu. Contohnya, cara manual dalam pembuatan bon pemesanan barang, bila pemesanan barang lebih dari 100pcs dan lebih dari 1 item, maka dalam proses perhitungan pun akan lebih lama, sedangkan yang komputer contohnya, dalam pembuatan laporan-laporan

dan daftar pengiriman barang, karena pengiriman barang dan laporan lebih dari 1 item dalam pembuatannya sering terjadi penumpukan data. Salin itu, cara komputer yang menggunakan *Microsoft Office Excel* dan *Microsoft Office Word* yang datanya disimpan dalam folder-folder dan diarsipkan. Cara tersebut sering menyulitkan Bagian Penjualan dan Bagian Gudang dalam pencarian data yang diperluka. Selain itu, *Screaming Soul Clothing* dalam persediaan bahan baku kurang diperhatikan ataupun dikontrol akibatnya biaya yang dikeluarkan kurang bermanfaat. Belum lagi, barang yang sudah diproduksi maupun pada saat adanya retur dari Toko, barang yang disimpan di Bag. Gudang sering terjadi kehilangan yang dapat merugikan Perusahaan.

Berdasarkan kebutuhan di atas maka dari pihak perusahaan menginginkan untuk membuat suatu program aplikasi yang nantinya dapat memudahkan pegawai dalam bekerja. Melalui penelitian ini, penulis dalam usaha merancang dan membangun sebuah sistem informasi pemesanan dan penjualan barang berbasis komputer yang akan menciptakan tidak hanya informasi yang akurat, cepat dan relevan tetapi juga dapat mengatasi masalah-masalah dalam pengarsipan. Dari hasil pengamatan penulis setelah penelitian di *Screaming Soul Clothing*, maka penulis menetapkan sebuah judul yaitu " **SISTEM INFORMASI PEMESANAN DAN PENJUALAN BARANG PADA *SCREAMING SOUL CLOTHING***".

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah

Dari latar belakang diatas dapat diuraikan indentifikasi dan rumusan masalahnya sebagai berikut :

1.2.1. Indentifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut :

1. Pembuatan data masih menggunakan cara manual dan komputer. Manual yang digunakan untuk perhitungan pembuatan bon dan laporan, sedangkan komputer menggunakan *Microsoft Office Excel* dan *Microsoft Office Word* sehingga dalam prncarian data kurang efektif.
2. Terdapat duplikasi data barang dikerenakan penyimpanan data atau file dalam banyak folder.
3. Persediaan barang yang dicatat dengan barang yang ada di Gudang, sering tidak sesuai.
4. Proses perhitungan transaksi masih dilakukan manual sehingga sering terjadi kesalahan dalam perhitungan.
5. Pembuatan laporan pembelian bahan baku, pemesanan, dan penjualan barang masih berdasarkan nota/bon yang tersimpan serta dalam pembuatan laporan sering terjadi kendala karena kwitansi/nota tersebut hilang atau tulisan tidak jelas, sehingga laporan yang dibuat oleh Bagian Penjualan sering mengalami keterlambatan.

1.2.2. Rumusan Masalah

Penulis membuat rumusan masalah yang didasarkan pada identifikasi masalah di atas yaitu:

1. Bagaimana sistem informasi pemesanan dan penjualan barang yang berjalan saat ini di *Screaming Soul Clothing*.
2. Bagaimana merancang sistem informasi pemesanan dan penjualan barang agar dapat meningkatkan kinerja pegawai di *Screaming Soul Clothing*.
3. Bagaimana pengujian sistem informasi pemesanan dan penjualan barang agar dapat berjalan dengan baik di *Screaming Soul Clothing*.
4. Bagaimana mengimplementasikan sistem informasi pemesanan dan penjualan barang di Screaming Soul Clothing.

1.3. Maksud dan Tujuan

Berdasarkan indentifikasi masalah dan rumusan masalah dapat diuraikan maksud penelitian sebagai berikut :

1.3.1. Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk membangun Sistem Informasi Pemesanan dan Penjualan barang pada *Screaming Soul Clothing*, guna membantu memberikan solusi terhadap masalah pemesanan dan penjualan barang yang seringkali timbul di *Screaming Soul Clothing*.

1.3.2. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dari penyusunan ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui model sistem informasi pemesanan dan penjualan barang yang berjalan di *Screaming Soul Clothing*.
2. Untuk membuat model perancangan sistem informasi pemesanan dan penjualan barang di *Screaming Soul Clothing*.
3. Untuk mengetahui pengujian program sistem pemesanan dan penjualan barang di *Screaming Soul Clothing*.
4. Untuk mengetahui implementasi sistem informasi pemesanan dan penjualan barang di *Screaming Soul Clothing*.

1.4. Kegunaan penelitian

Adapun kegunaan dari penelitian ini terbagi mennjadi 2 bagian yaitu Kegunaan Praktis dan Kegunaan Akademis. Untuk lebih jelasnya akan dijelaskan dibawah ini.

1.4.1. Kegunaan Akademis

1. Bagi Penulis

   Berguna dalam menambah atau memperkaya wawasan pengetahuan baik teori maupun praktek, belajar menganalisa dan melatih daya fikir dalam mengambil kesimpulan atas permasalahan yang ada didalam perusahaan, khususnya di *Screaming Soul Clothing*.

2. Bagi Pengembangan Ilmu

   Hasil penelitian ini diharapkan menjadi pembandingan antara ilmu sistem informasi dengan keadaan yang terjadi langsung di lapangan (praktek). Sehingga dengan adanya perbandingan tersebut akan lebih memajukan ilmu Sistem Informasi yang sudah ada untuk ditahapkan pada dunia nyata dan dapat mengutungkan berbagai pihak.

3. 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.

1.4.2. Kegunaan Praktis

1. Bagi Perusahaan, mempercepat kinerja pegawai perusahaan dalam melakukan semua kegiatan transaksi dan mempermudah dalam pembuatan laporan.
2. Bagi Konsumen, memudahkan Konsumen dalam pemesanan barang.
3. Bagi Toko, mempercepat dalam penjualan barang sehingga pengadaan barang mudah diatasi.

1.5. Batasan Masalah

Adapun batasan-batasan masalah yang akan dibahas dalam perancangan sistem informasi pemesanan dan penjualan barang di *Screaming Soul Clothing* sebagai berikut :

1. Hak Akses dari aplikasi ini yaitu : Bagian Penjualan (Admin), Bagian Produksi dan Bagian Gudang.
2. Aplikasi ini menangani masalah transaksi pembelian bahan baku, pemesanan, penjualan barang dan pembuatan laporan.
3. Transaksi pembelian bahan baku, pemasok hanya dapat diinputkan secara manual.
4. Transaksi pemesanan barang, tidak dapat diedit ulang maka diharapkan user harus teliti dalam pengisian data pemesanan.
5. Transaksi penjualan barang atau penitipan barang, konsinyasi per Toko dibuatkan secara manual.
6. Aplikasi ini tidak dapat menginputkan gambar.
7. Transaksi produksi yang dilakukan hanya untuk data pemesanan.
8. Transaksi tersebut hanya dibahas secara pembayaran tunai.

1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan di *Screaming Soul Clothing* yang bertempat di Jalan. Jayagiri No.11, Lembang, Bandung 40391 Telp. 022-91257737. Penelitian dilaksanakan selama 5 bulan yang dimulai dari Bulan Febuari 2011 sampai dengan Bulan Juli 2011. Rincian tahapan-tahapan penelitian dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 1.2 Kegiatan Penelitian

KEGIATAN	**TAHUN 2011 FEBUARI – JUNI**											
	Febuari-Maret				**April- Mei**				**Juni-Juli**			
1. Identifikasi Kebutuhan												
• Analisa kebutuhan user												
2. Analisa/Desain												
• Mendesain *Prototype* • Menguji *Prototype*												
3. Desain												
• Evaluasi *Prototype*												
4. Implementasi												
• Desain • Coding • Testing												
5. Penyusunan Skripsi												