BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Dalam perkembangan teknologi yang semakin pesat saat ini, dimana kebutuhan akan tenaga - tenaga profesional akan semakin diperlukan oleh perusahaan besar maupun perusahaan kecil. Tidak lepas dari perkembangan teknologi tersebut maka dibutuhkan sarana pendukung yang sempurna yaitu komputer. Komputer adalah salah satu sarana terpenting bagi perusahaan dimana kita dapat mengolah dan mengakses data yang diperlukan dengan cepat dan tepat sehingga dapat memanfaatkan waktu yang tersisa dengan kegiatan-kegiatan yang lain.

Dengan di sediakannya berbagai fasilitas yang dimiliki oleh komputer, maka tidak diragukan lagi bahwa setiap pimpinan menginginkan perusahaannya dilengkapi dengan komputer beserta program aplikasi yang sesuai dengan bidang usaha pada perusahaan tersebut. Program aplikasi ini akan semakin mempermudah dan mempercepat kinerja perusahaan dalam proses transaksi usaha sehari-hari.

Toko Adison Sport Shop Center (ASSC) bergerak dalam bidang penjualan dan pembelian perlengkapan cabang olah raga. Adison Sport Shop Center (ASSC), merupakan salah satu toko pusat penjualan alat – alat olahraga yang sudah lama berdiri. Toko Adison Sport Shop Center (ASSC) tersebut beralamat di Jalan Sukajadi no 5, Bandung 40162, Toko olah raga ini memiliki 11 orang pegawai.

Di toko Adison Sport Shop Center (ASSC), transaksi yang dilakukan setiap harinya cukup besar, data transaksi penjualan dan pembelian yang tulis dicatatan keuangan selama 3 tahun terakhir dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Periode Tahun 2007 – 2010

Tabel 1.1 Data anggaran pembelian dan penjualan Per Tahun

Tahun	Pembelian	Penjualan	Profit
2007 – 2008	Rp. 143.870.000, -00	Rp. 168.xxx.xxx, -00	Rp. 25.xxx.xxx, -00
2008 – 2009	Rp. 157.233.000, -00	Rp. 189.000.000, -00	Rp. 173.276.700, -00
2009 – 2010	Rp. 202.233.000, -00	Rp. 47x.xxx.xxx, -00	Rp. 268.xxx.xxx, -00

Pada saat ini sistem penjualan pada toko Adison Sport Shop Center (ASSC) masih dilakukan secara manual sehingga kinerjanya belum efektif dan terjadi penumpukan arsip yang tidak teratur juga belum tersedianya tempat penyimpanan arsip, sehingga keamanan dari datanya kurang terjamin. Selain dari waktu yang banyak terbuang dari proses pencarian data pun mengalami kesulitan dan sering terjadi kesalahan dalam pengolahan data penjualan.

Hal itu tercermin pada seringnya terjadi keterlambatan penyusunan laporan penjualan kesalahan pencatatan dan perhitungan persediaan, serta pengulangan dalam pencatatan transaksi. Oleh karena itu, pihak pimpinan toko bermaksud mengkomputerisasikan sistem bagian penjualan dan pembelian untuk memaksimalkan kinerjanya.

Pada pengolahan data pembelian barang, pengelola toko tidak membuatkan secara tertulis tentang biaya pembelian yang dilakukan, ini hanya

dilakukan secara lisan kepada pemilik toko berdasarkan faktur pembelian.

Hal ini menyebabkan tidak efesiennya pengelolaan biaya pembelian dan juga pemesanan barang dilakukan berdasarkan perkiraan tanpa mengetahui secara pasti stok barang yang ada. Sedangkan dalam pengelolaan data penjualan barang pembuatan laporan hanya dibuatkan secara garis besar yaitu berapa jumlah uang di dapat setiap harinya. Selain itu juga ada masalah-masalah lain yang sering muncul seperti hilangnya faktur - faktur pembelian maupun faktur - faktur penjualan yang merupakan bukti-bukti dari transaksi - transaksi yang dilakukan.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis tertarik untuk meneliti mengenai sistem informasi penjualan dan pembelian.

Oleh karena itu penulis, dalam penyusunan skripsi ini penulis akan mengambil judul : **"PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN DAN PEMBELIAN BARANG PADA ADISON SPORT SHOP CENTER SUKAJADI BANDUNG"** Sistem komputerisasi ini diharapkan dapat memberikan kemudahan dalam memperoleh informasi yang dibutuhkan.

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah dijelaskan diatas maka dapat diidentifikasikan permasalahan di toko Adison Sport Shop Center (ASSC). Dimana dalam kegiatan pengolahan data untuk pembuatan laporan-laporan masih menggunakan sistem manual dalam pengerjaannya,

sehingga sering kali di jumpai hambatan - hambatan yang mengganggu kelancaran kerja diantaranya :

1. Masih kesulitan dalam proses pencarian data penjulan dan pembelian, karena masih disimpan dalam bentuk arsip, sehingga mengakibatkan terjadinya penumpukan data.
2. Diperlukan waktu yang lama dalam proses pengolahan dan penyimpanan data barang.
3. Pencatatan transaksi penjualan dan pembelian dilakukan pada media tulis seperti pembukuan sehingga pembuatan laporan mengalami kesulitan akan penyajian data yang terstruktur disebabkan data tersimpan dibeberapa pembukuan terpisah.

1.2.2 Rumusan Masalah

Dari identifikasi masalah yang telah jelaskan diatas, maka rumusan-masalah adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana sistem penjualan dan pembelian barang yang sedang berjalan pada toko Adison Sport Shop Center (ASSC)
2. Bagaimana perancangan sistem informasi penjualan dan pembelian pada toko Adison Sport Shop Center (ASSC)
3. Bagaimana pengujian sistem informasi penjualan dan pembelian pada toko Adison Sport Shop Center (ASSC)
4. Bagaimana implementasi pengembangan sistem informasi penjualan dan pembelian pada toko Adison Sport Shop Center (ASSC) kedalam program aplikasi.

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

Dalam membangun Perancangan Perangkat Lunak penjualan danpembelian ini penulis mempunyai maksud dan tujuan tertentu, adapun maksud dan tujuan itu adalah sebagai berikut :

1.3.1 Maksud dari Penelitian

1. Membuat sistem informasi yang terkomputerisasi untuk membantu dan mengatasi masalah pencatatan, penyimpanan, pencarian dan pembuatan laporan data barang yang dirasa kurang efektif dan efisien.
2. Mempermudah pegawai dalam membuat laporan-laporan yang dibutuhkan dengan cepat, mudah, dan akurat.

1.3.2 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui sistem yang sedang berjalan pada toko Adison Sport Shop Center (ASSC).
2. Untuk merancang dan membuat sistem informasi yang dapat menghasilkan laporan-laporan secara terperinci serta memudahan dalam mencari informasi apabila ada pengkoreksian terhadap data tertentu.
3. Untuk mengetahui analisis dan pengujian program penjualan dan pembelian pada toko Adison Sport Shop Center (ASSC)
4. Untuk mengetahui implementasi perancangan sistem informasi penjualan dan pembelian menggunakan perangkat lunak Visual Basic 6.0 dan juga pendatabasean dengan SQL Server 2000.

1.4 Kegunaan Penelitian

Kegunaan penelitian ini dapat dibedakan menjadi kegunaan praktis dan kegunaan akademis yang akan dijelaskan sebagai berikut ini :

1.4.1 Kegunaan Praktis

a. Sistem informasi penjualan dan pembelian barang ini diharapkan dapat dimanfaatkan sebaik-baiknya oleh pemilik toko sehingga akan lebih mudah dalam melakukan pengelolaan data dan serta sebagai bahan masukan untuk meneliti sejauh mana sistem informasi penjualan dan pembelian yang berbasis komputer dapat dilakukan secara efektif.

1.4.2 Kegunaan Akademis

1. **Bagi Penulis**
   a. Berguna dalam menambah atau memperkaya wawasan pengetahuan baik teori ataupun praktek.
   b. Belajar menganalisa dan melatih daya pikir dalam mengambil kesimpulan permasalahan yang ada didalam perusahaan, khususnya diToko Adison Sport Shop Center (ASSC).
   c. Dapat mengetahui bagaimana merancang sebuah sistem informasi yang baik mengenai pembelian dan penjualan barang.
2. **Bagi Peneliti**

   Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan

sumbangan pemikiran kepada peneliti atau para akademis lain yang digunakan sebagai acuan serta bahan pembanding.

3. **Bagi Pengembangan Ilmu**

   Kegunaan bagi pengembangan ilmu yaitu dapat digunakan sebagai dasar untuk memperbaiki kekurangan serta kelemahan dari sistem informasi yang telah ada.

1.5 Batasan Masalah

Batasan masalah berisi batasan pembahasan masalah terhadap penelitian yang dilakukan. Masalah yang akan dibahas pada penelitian dibatasi seputar hal-hal yang berhubungan dengan aktivitas pengolahan data di Toko Adison Sport Shop Center (ASSC), antara lain :

1. Sistem ini hanya membahas mengenai pengelolaan data penjualan, data pemesanan, data pembelian, dan data retur barang pembelian.
2. Sistem informasi yang akan dirancang adalah sistem informasi penjualan dan pembelian barang yang mencakup pengolahan data suplier, pengolahan data 6 kategori, pengolahan data 7 jenis produk, pengolahan data 19 Merk produk, pengolahan data barang, proses transaksi penjualan barang, proses order barang,
3. Metode perancangan perangkat lunak yang digunakan adalah metode terstruktur, yang terdiri dari *Data flow Diagram* (DFD), dalam menggambarkan model fungsional dan *Entity Relationship Diagram* (ERD) untuk menggambarkan model data.
4. Metode pendekatan sistem yang digunakan adalah model prototype

dengan tahapan yang dimulai dengan pengumpulan kebutuhan dan perbaikan, desain cepat, pembentukan prototype, evaluasi program.

1.6 Lokasi dan Penelitian

Lokasi yang di jadikan tempat penelitian, yaitu pada Toko Adison Sport Shop Center (ASSC) yang beralamat di Jalan Sukajadi no 5, Bandung 40162.Waktu penelitian dilakukan selama 6 bulan dari mulai tanggal 24 Februari 2011 sampai dengan tanggal 12 Juli 2011.

1.6.1 Tabel Pelaksanaan Penelitian

Tabel Jadwal Penelitian

Tabel 1.2 Jadwal Penelitian Skripsi

No.	Kegiatan	Waktu															
		Februari		Maret				April				Mei				Juni	
		3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2
1.	**Mendengarkan pelanggan**																
	a. Observasi																
	b. Wawancara																
	c. Studi Pustaka																
	d. Analisis Kebutuhan Sistem																
2.	**Uji Pelanggan Menggunakan Market**																
	a. Perancangan Proses																
	b. Perancangan Basis Data																
3.	**Membangun Memperbaiki Market**																
	a. Struktur Program																
	b. Struktur Menu																
	c. Kodefikasi																
	d. Design Input/Output																
	e. Pengujian Perangkat Lunak																