BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Pada era globalisasi sekarang ini. Semua kegiatan kita memerlukan informasi dan bisa dikatakan bahwa semua kegiatan kita dituntut untuk menghasilkan informasi. 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.

Kemajuan teknologi global yang sangat cepat ini tidak hanya harus diikuti, melainkan juga harus diantisipasi, mengingat kemajuan teknologi memiliki dampak yang berpengaruh sangat besar terhadap berbagai aspek kehidupan. Agar mampu berpacu dalam kemajuan global teknologi banyak faktor yang mempengaruhinya, namun manusia merupakan kuncinya. Karena itu, pengembangan manusia Indonesia berkarakter teknologi tidak hanya penting, melainkan sudah merupakan suatu keharusan jika Indonesia ingin maju sejajar dan tidak ingin ketinggalan dalam bidang teknologi dengan negara-negara lain.

Teknologi elektronik menjadi kebutuhan utama, oleh karena itu perusahaan yang bergerak di bidang elektronik berusaha mengeluarkan produk–produk baru untuk memudahkan konsumen dalam melakukan aktifitas sehari-hari. Saat ini ada banyak sekali produk / *device* yang menawarkan kemudahan dalam penggunaanya.

PT.EURO P2P DIRECT INDO adalah perusahaan yang bergerak dibidang penjualan alat-alat eletronik rumah tangga, dimana awal berdirinya perusahaan hingga saat ini dalam pemasarannya masih memasarkan barang elektronik tersebut dengan cara manual atau *Door to door* yang dilakukan oleh Sales dan tim Marketing. Barang yang ditawarkan PT.EURO P2P DIRECT INDO berupa barang elektronik rumah tangga, antara lain Ace Vaccum Cleaner, High Pressure Washer, Washing Machine dll. Seiring dengan perkembangan dan keinginan masyarakat untuk memiliki suatu barang dengan cepat dan mudah, maka PT.EURO P2P DIRECT INDO menerapkan sistem penjualan secara kredit, karena dengan penjualan secara kredit ini perusahaan berharap penjualannya dapat lebih meningkat.

Pada sekarang ini sistem penjualan dan pembelian barang elektronik rumah tangga yang ada di PT.EURO P2P DIRECT INDO masih menggunakan sistem manualisasi dimana dalam proses pengolahan data penjualan dan pembelian masih dilakukan dalam bentuk pencatatan pada pembukuan dan nota, pembuatan laporan membutuhkan waktu yang relatif lama, karena pembuatan laporan dilakukan dengan merekap data pada buku penjualan dan buku pembelian,

masalah keamanan dalam penyimpanan data, pengarsipan data yang tidak teratur sehingga mengakibatkan data rentan hilang.

Dengan adanya penelitian ini, semoga dapat dijadikan bahan pertimbangan untuk memperbaiki sistem yang sudah ada ataupun membuat sistem baru yang lebih efektif dan efisien sehingga benar-benar mempermudah dalam pengolahannya.

Pengembangan sistem informasi dalam sebuah perusahaan, memberikan dampak yang sangat penting dalam mendapatkan informasi yang akurat dan cepat. Maka dengan adanya sistem informasi ini diharapkan dapat meningkatkan kinerja, dan memudahkan konsumen dalam pembelian terutama dalam jangka panjang dapat menjadi satu usulan yang dapat bermanfaat bagi PT.EURO P2P DIRECT INDO. Dengan menggunakan sistem yang baru, diharapkan dapat mempercepat pelayanan dan meningkatkan efektivitas kinerja karyawan, sehingga memberikan informasi yang cepat, tepat, akurat, dan relevan, serta memuaskan para pelanggan.

Dari uraian di atas maka penulis bermaksud menjadikan peningkatan mutu pelayanan konsumen sebagai objek penelitian dengan mengambil judul penelitian: **”SISTEM INFORMASI PENJUALAN DAN PEMBELIAN BARANG ELEKTRONIK SECARA KREDIT PADA PT.UERO P2P DIRECT INDO”.**

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah

Dari beberapa kajian latar belakang diatas ditemukan beberapa aspek permasalahan yang muncul, yang akan dikaji dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1.2.1. Identifikasi Masalah

Adapun hasil identifikasi permasalahan berdasarkan latar belakang di atas, dapat dikemukakan sebagai berikut :

1. Proses pengolahan data penjualan dan pembelian masih dilakukan dalam bentuk pencatatan pada pembukuan dan nota.
2. Pembuatan laporan membutuhkan waktu yang relatif lama, karena pembuatan laporan dilakukan dengan merekap data pada buku penjualan dan buku pembelian.
3. Masalah keamanan dalam penyimpanan data, pengarsipan data yang tidak teratur sehingga mengakibatkan data rentan hilang.

1.2.2. Rumusan Masalah

Setelah melakukan identifikasi terhadap masalah yang ada, maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan, diantaranya:

1. Bagaimana sistem informasi penjualan dan pembelian secara kredit yang sedang berjalan pada PT.UERO P2P DIRECT INDO.
2. Bagaimana perancangan sistem informasi penjualan dan pembelian secaran kredit pada PT.UERO P2P DIRECT INDO yang dapat memproses transaksi penjualan dan pembelian sehingga dapat mempermudah dan mempercepat pelaporan transaksi penjualan dan pembelian.
3. Bagaimana pengujian sistem informasi penjualan dan pembelian secaran kredit pada PT.UERO P2P DIRECT INDO.

4. Bagaimana implementasi dari perancangan sistem informasi penjualan dan pembelian ke dalam bentuk bahasa pemrograman Visual Basic dengan database SQL Server 2000 sehingga dapat mempermudah dan mempercepat pembuatan laporan transaksi penjualan dan pembelian secara kredit pada PT.UERO P2P DIRECT INDO.

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun masksud dan tujuan dari perancangan sistem informasi penjualan dan pembelian yang dibuat sebagai berikut :

1.3.1. Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk membangun sistem informasi Penjualan Barang Elektronik Secara Kredit pada PT.UERO P2P DIRECT INDO guna memudahkan berbagai kegiatan yang menyangkut dengan sistem informasi penjualan barang elektronik secara kredit.

1.3.2. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui sistem informasi yang sedang berjalan pada PT.UERO P2P DIRECT INDO, sehingga dapat diketahui permasalahan yang ada pada sistem informasi yang sedang berjalan tersebut.
2. Untuk membuat perancangan sistem informasi penjualan dan pembelian yang dapat mengatasi masalah pada PT.UERO P2P DIRECT INDO berkaitan dengan transaksi penjualan dan pembelian secara kredit.
3. Untuk melakukan pengujian aplikasi sistem informasi penjualan dan pembelian yang sudah dibuat di PT.UERO P2P DIRECT INDO, apakah

sudah sesuai dengan yang dibutuhkan oleh PT.UERO P2P DIRECT INDO dan para karyawannya dalam menjawab permasalahan yang ada atau bahkan tidak dapat memecahkan permasalahan yang ada pada instansi tersebut.

4. Untuk mengimplementasikan perancangan sistem informasi penjualan dan pembelian yang dibuat mengenai pengolahan transaksi penjualan dan pembelian secara kredit pada PT.UERO P2P DIRECT INDO ke dalam bentuk bahasa pemrograman sehingga dihasilkan suatu program aplikasi database yang dapat menyimpan dan memproses transaksi penjualan dan pembelian.

1.4. Kegunaan Penelitian

Kegunaan penelitian di PT.UERO P2P DIRECT INDO ini mempunyai beberapa kegunaan yang diharapkan dapat membantu semua pihak yang dituju. Kegunaan dari penelitian ini dibagi menjadi dua, yaitu kegunaan praktisi dan kegunaan akademis. Dan penjelasannya seperti pada sub bab berikut :

1.4.1.Kegunaan Praktis

Bagi PT.UERO P2P DIRECT INDO

1. Memberikan masukan atau pendapat untuk pengolahan data sebagai bahan acuan dan pertimbangan dalam pengembangan cara-cara yang telah ada sebelumnya.
2. Bagi pihak perusahaan PT.UERO P2P DIRECT INDO yaitu untuk meningkatkan kinerja dalam mengolah data pada PT.UERO P2P DIRECT INDO, dalam hal ini semua bagian yang terkait dengan pengolahan data,

sehingga dari pihak Owner mendapatkan kenyamanan dan kepuasan dalam melakukan tugas melayani konsumennya. Begitu pula pihak lain yang merasakan manfaat dari sistem yang baru. Karena dengan meningkatnya kinerja dari PT.UERO P2P DIRECT INDO yang telah didukung oleh sistem yang baru, maka pelayanan terhadap konsumen pun akan semakin optimal.

3. Secara umum pihak yang merasakan manfaat dari adanya sistem yang baru ialah, semua pihak yang terkait dengan sistem itu sendiri, antara lain semua karyawan PT.UERO P2P DIRECT INDO.

1.4.2. Kegunaan Akademis

Bagi penulis

1. Sebagai pengembangan ilmu hasil dari penelitian ini menjadi pembanding antara ilmu secara teori dengan lapangan atau praktek. Sehingga dengan adanya pembandingan itu dapat memajukan ilmu manajemen informatika yang sudah ada dan dapat menguntungkan berbagai pihak.
2. Hasil dari 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 referensi dalam penulisan.
3. Berguna dalam menambah atau memperkaya wawasan pengetahuan baik teori maupun praktek, belajar menganalisa dan melatih daya fikir dalam mengambil keputusan atas permasalahan yang ada didalam perusahaan, khususnya di PT. UERO P2P DIRECT INDO.

1.5. Batasan Masalah

Dalam penyusunan penelitian ini penulis memberikan batasan masalah agar dalam penjelasannya nanti akan lebih mudah terarah dan sesuai dengan yang kami harapkan, Dimana batasan-batasan permasalahan yang disajikan oleh penulis pada penelitian ini mencakup beberapa hal yaitu:

1. Aplikasi yang dibuat hanya mencakup pengolahan data yang berhubungan dengan penjualan kredit, surat order, pembelian serta stok barang.
2. Perancangan yang dilakukan hanya menangani pada laporan penjualan, pembelian, serta laporan stok barang.
3. Tidak membahas retur barang

1.6.Lokasi dan Waktu Penelitian

Penulis melakukan penelitian di PT. EURO P2P DIRECT INDO Bandung Timur di Jln Soekarno Hatta No.590A Bandung Telp. 022-76119255. Sedangkan waktu penelitian tersebut dapat dilihat pada tabel 1.1

Gambar 1.1 Jadwal Penelitian

NO	Waktu Kegiatan	2011																							
		Juli				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	2	3	4
1.	User requirements	■	■	■																					
2.	Analysis system				■	■	■	■																	
3.	Design								■	■	■	■	■	■	■	■	■								
4.	Coding																	■	■	■	■				
5.	Testing and implementations system																					■	■	■	■