BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Dalam menghadapi perkembangan teknologi informasi yang semakin hari semakin menunjukkan dominasi dalam segala bidang kehidupan, terutama dunia usaha atau bisnis. Dalam lingkungan perusahaan, teknologi informasi sangatlah dibutuhkan. Untuk itu komputer adalah alat bantu yang mutlak diperlukan karena merupakan salah satu produk teknologi informasi. Tidak terbayangkan bagaimana berbagai perusahaan dapat tumbuh dan berkembang tanpa adanya komputer. Penerapan sistem informasi menjadi kebutuhan yang mutlak dan dapat memberikan keunggulan kompetitif, sehingga mendapat prioritas yang tinggi.

Pada jaman sekarang ini telah banyak sistem penjualan dan pembelian yang mengalihkan sistem manual ke sistem komputerisasi. Hal ini dilakukan guna meningkatkan dan mempercepat proses kerja pengolahan data. Untuk memulai suatu pengalihan sistem manual ke komputerisasi perlu dilakukan penelitian, studi kelayakan, sebelum bisa diterapkan pada pengolahan data yang bersangkutan.

Begitu pula dengan *Clothing* WarsMerch-official, *clothing* yang bergerak di bidang penjualan pakaian dengan brand sendiri seperti t-shirt, sweater dan topi. Penjualan masih dipasarkan antar *Distribution Store* di daerah Bandung saja, karena belum terdapat media secara *online* sehingga perusahaan ini belum

dikenal banyak orang.

Pengolahan data transaksi yang ada di WarsMerch juga masih dilakukan dengan cara manual karena baru dibuka mulai awal tahun 2015, yaitu dengan menulis di nota sehingga proses pencatatan keluar masuknya produk sering kali tidak tercatat dan menyebabkan data hilang atau rusak. Kelemahan tersebut juga berdampak dalam pembuatan laporan bulanan dan laporan barang yang terjual karena harus merekap ulang setiap transaksi yang terjadi sehingga dalam pembuatan laporan akan memerlukan waktu yang cukup lama.

Dengan adanya masalah yang dihadapi oleh Warsmerch-official tersebut dibutuhkan kehadiran sebuah *website*. Hal ini sangat penting karena keberadaan suatu *website* dapat membantu penyampaian informasi produk dan harga secara detail kepada konsumen. Suatu website akan menjelaskan bagaimana proses perusahaan dalam melakukan kegiatannya sehingga dapat ditampilkan waktu pemesanan dan waktu yang dibutuhkan untuk mengirimkan pesanan hingga sampai kepada pelanggan yang memesannya.

Berdasarkan uraian diatas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dan menuangkannya kedalam bentuk laporan skripsi ini dengan judul "**SISTEM INFORMASI PENJUALAN DAN PEMBELIAN MERCHANDISE DI WARSMERCH-OFFICIAL BERBASIS WEB**". Dan dengan ini diharapkan hasil laporan skripsi ini dapat menjadi salah satu bahan pertimbangan untuk meningkatkan sistem pengolahan data menjadi lebih baik.

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah

1.2.1. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah adalah salah satu proses penelitan yang boleh dikatakan paling penting diantara proses lain. Berdasarkan Latar belakang masalah yang ada, maka penulis merangkum beberapa masalah yaitu :

1. Penulisan data penjualan dan pembelian masih menggunakan buku besar yang di tulis tangan yang dapat menyebabkan terjadinya duplikasi data atau redudansi serta tidak terorganisir dengan baik.
2. Kurangnya keakuratan data dan kemungkinan terjadinya kesalahan pencatatan dan perhitungan atas transaksi yang terjadi dalam pembuatan laporan.
3. Konsumen memerlukan informasi ketersediaan dan detail produk yang sedang tersedia di WarsMerch secara update.
4. Belum adanya media alternative dalam Penyediaan Informasi produk serta pembelian produk yang saat ini hanya dapat dilakukan melalui Telepon, SMS, atau datang langsung ke toko.

1.2.2. Rumusan masalah

Berdasarkan permasalahan tersebut maka rumusan masalah yang dapat diuraikan adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana Sistem Penjualan dan Pembelian Produk yang sedang berjalan di WarsMerch

2. Bagaimana merancang Sistem Informasi Penjualan dan Pembelian Produk di WarsMerch berbasis web.
3. Bagaimana pengujian dari perancangan Sistem Informasi Penjualan dan Pembelian Produk di WarsMerch berbasis web.
4. Bagaimana implementasi perancangan Sistem Informasi Penjualan dan Pembelian di WarsMerch berbasis web.

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan penulis dalam melakukan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1.3.1. Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk membangun Sistem Informasi Penjualan dan Pembelian di WarsMerch dengan harapan dapat membantu dan memudahkan dalam memberikan informasi kepada masyarakat.

1.3.2. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian berdasarkan rumusan masalah di atas adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui Sistem Penjualan dan Pembelian di WarsMerch.
2. Tersedianya Sistem Informasi Penjualan berbasis web untuk mempermudah konsumen dalam pembelian atau pemesanan produk.
3. Untuk menemukan pengujian Sistem Informasi Penjualan dan Pembelian di WarsMerch

4. Untuk mengimplementasikan pengembangan Sistem Informasi Penjualan dan Pembeliandi WarsMerch berbasis web sehingga aplikasi yang dirancang bisa memenuhi kebutuhan secara optimal.

1.4. Kegunaan Penelitian

Diharapkan penelitian yang telah dilakukan oleh penulis ini dapat bermanfaat bagi pihak-pihak yang terlibat diantaranya :

1.4.1. Kegunaan Praktis

Sistem informasi penjualan ini dapat memudahkan Pihak WarsMerch dalam mengolah transaksi penjualan dan pembelian agar lebih efektif dan efisien karena telah terkomputerisasi.

1.4.2. Kegunaan Akademis

Secara akademis diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat, diantaranya :

1. Bagi Pengembangan Ilmu

   Kegunaan akademis bagi pengembangan ilmu adalah sebagai sumbangsih sebuah karya ilmiah yang telah didapat penulis selama menuntut ilmu di jurusan sistem informasi tersebut. Karya ilmiah ini juga menjadi tolak ukur untuk membandingkan antara teori yang dipelajari dengan kejadian-kejadian yang ada dilapangan, khususnya di WarsMerch

2. Bagi Peneliti

   Dapat mengimplementasikan teori-teori yang telah diperoleh selama berada di bangku kuliah dan menambah wawasan ilmu pengetahuan mengenai sistem informasi profil penduduk agar dapat membuat suatu

sistem yang lebih baik lagi dengan memanfaatkan perkembangan teknologi sehingga akan diperoleh hasil yang maksimal.

3. Bagi Peneliti Lain

   Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran kepada akademis atau para peneliti lain yang akan mengambil skripsi atau tugas akhir dalam kajian yang sama sekaligus sebagai referensi di dalam penulisan.

1.5. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka penulis membatasi masalah seputar penjualan dan pembelian di WarsMerch:

1. Proses yang dibahas hanya meliputi pembelian produk ke supplier dan penjualan produk ke *distribution store* saja.
2. Pembelian produk yang habis hanya bisa dilakukan atas perintah Pemilik berdasarkan stok barang.
3. Pemesanan atau pembayaran dilakukan via offline, dimana konsumen melakukan transfer uang ke rekening yang disediakan sebagai konfiemasi pembayaran.
4. Pada sistem penjualan ini belum bisa membahas tentang laporan keuangan per periode apapun.
5. Aplikasi ini tidak tidak memuat tentang bahan baku yang dibutuhkan.
6. Pengirimana hanya menggunakan jasa jne
7. Aplikasi ini tidak memperhitungkan pajak dan *discount*.

1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penulis melakukan penelitian ini di WarsMerch-Official yang bertempat di Jl. Ciguriang no 12 Bandung.

Tabel 1.1 Jadwal Kegiatan

No	Tahap Penelitian	Tahun 2015																	
		Februari			Maret				April				Mei				Juni		
		2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3
1	**Pengumpulan Data Kebutuhan User**																		
	Observasi																		
	Wawancara																		
	Studi Pustaka																		
	Analisis Dokumen																		
2	**Mengembangkan Prototype**																		
	Perancangan Proses																		
	Perancangan Data																		
	Perancangan Software																		
3	**Evaluasi Prototype**																		
	Pengujian Prototype Software																		
	Evaluasi Prototype																		

1.7. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dimaksudkan untuk memberikan gambaran secara lebih terperinci mengenai tiap bab yang ada pada skripsi. Sistematika penulisan skripsi ini terdiri dari :

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini merupakan bagian awal yang menerangkan Latar Belakang, Identifikasi dan Rumusan Masalah, Maksud dan Tujuan Penelitian, Kegunaan Penelitian, Batasan Masalah, Lokasi dan Waktu Penelitian, Sistematika Penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi landasan teori, pengertian sistem yang mencangkup konsep dasar Sistem, karakteristik sistem, komponen sistem, pengertian pengolahan data yang mencangkup data dan informasi, definisi analisis sistem, definisi perancangan sistem, siklus hidup pengembangan sistem serta pengertian teori permasalahan yang diambil.

BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN

Bab ini berisi uraian singkat mengenai Objek Peneltian meliputi sejarah singkat berdirinya lokasi penelitian, Struktur Organisasi dan Deskripsi Tugas. Bab ini membahas juga tentang Metode Penelitian, Analisis Sistem yang Berjalan dan Evaluasi Sistem yang Sedang Berjalan.

BAB IV HASIL PEMBAHASAN

Bab ini membahas Perancangan Sistem, Perancangan Antar Muka, Perancangan Arsitektur Jaringan, Implementasi, kemudian Pengujian Sistem.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam bab ini merupakan bagian terakhir yang membahas tentang Kesimpulan dari pengembangan sistem informasi serta beberapa Saran yang diharapkan dapat membangun.