BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

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.

Cara untuk meningkatkan usaha suatu perusahaan ialah dengan cara membangun sistem yang dapat menghasilkan suatu informasi yang tepat waktu, relevan, dan terkontrol dengan baik. Komputer adalah suatu alat yang dapat menyimpan data, mengolah data, dan memberikan informasi yang diinginkan secara tepat dan akurat yang berguna bagi perusahaan untuk kemajuan usahanya. Komputer juga merupakan salah satu bentuk teknologi yang banyak di gunakan di berbagai perusahaan baik perusahaan besar maupun perusahaan kecil. Dengan demikian teknologi dapat mempengaruhi dunia bisnis sehingga membawa perubahan-perubahan yang terjadi. Hal ini terlihat pada kecenderungan orang atau suatu badan usaha untuk selalu menggunakan komputer dalam segala aktifitas

kegiatan usahanya terutama dalam hal pengolahan data atau informasi dan pengambilan keputusan akan lebih efektif dan efisien , apalagi jika dilengkapi sistem informasi dalam penyajian informasi yang berjalan dengan waktu relatif cepat dan akurat.

Mandala Distro adalah salah satu dari sekian banyak distro yang ada di Bandung yang berdiri pada tahun 2010. Tidak jauh berbeda dari distro-distro pada umumnya yang mempertahankan sifat eksklusif suatu produk terutama tentang penjualan dan pembeliannya.

Pada Mandala Distro, pencatatan dan pengolahan data barang, data supplier, serta data transaksi penjualan dan pembelian masih dilakukan dengan menggunakan tulisan tangan dan belum terkomputerisasi. Hal ini dapat dikatakan kurang efektif dan efisien, dikarenakan sulit untuk mencatat dan menghitung banyaknya jenis barang yang ada, serta kesulitan dalam pencarian data barang yang masih berupa arsip. Banyaknya jumlah barang yang dijual dan tingkat keramaian pembeli dapat mengakibatkan sistem penjualan dan pembelian mengalami kesulitan untuk melakukan pengelolaan dan penghitungan transaksi penjualan dan pembelian secara cepat, tepat, dan efisien. Berdasarkan uraian di atas, maka penulis mencoba untuk menyusun Tugas Akhir dengan judul " **SISTEM INFORMASI PENJUALAN DAN PEMBELIAN PADA MANDALA DISTRO** ".

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah

Permasalahan yang ada hampir terjadi di segala bidang. Permasalahan itu tidaklah muncul dengan sendirinya, melainkan ada yang menyebabkan permasalahan tersebut muncul.

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, penulis mengidentifikasikan permasalahan sebagai berikut :

1. Proses pengolahan data barang, mulai dari data penjualan dan pembelian masih dilakukan secara manual, serta proses pencatatan data barang belum tersimpan di dalam database sehingga menyulitkan dalam pencarian data barang dan stok barang.
2. Penyimpanan data yang masih dalam bentuk arsip, dapat memperlambat dalam pembuatan laporan.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah dan identifikasi yang telah diajukan, maka permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana Sistem Informasi penjualan dan pembelian yang sedang berjalan pada Mandala Distro.
2. Bagaimana perancangan Sistem Informasi Penjualan dan Pembelian yang terintegrasi di Mandala Distro sehingga dapat memenuhi kebutuhan yang diharapkan .

3. Bagaimana pengujian sistem informasi penjualan dan pembelian pada Mandala Distro
4. Bagaimana implementasi kebutuhan Sistem Informasi Penjualan dan Pembelian yang terkomputerisasi di Mandala Distro dapat berjalan dengan baik .

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk membangun sistem informasi penjualan dan pembelian pada Mandala Distro guna meningkatkan kepuasan pelanggan dan untuk mempermudah dalam proses pengolahan data dan penyampaian laporan kepada pihak perusahaan.

Adapun tujuan yang hendak dicapai dalam penelitan ini adalah:

1. Untuk Mengetahui Sistem Informasi yang sedang berjalan pada Mandala Distro.
2. Untuk membuat perancangan Sistem Informasi Penjualan dan Pembelian yang terintegrasi di Mandala Distro sehingga dapat memenuhi kebutuhan yang di harapkan
3. Untuk menguji Sistem Informasi penjualan dan pembelian pada Mandala Distro
4. Untuk mengimplementasi Sistem Informasi penjualan dan pembelian di Mandala Distro dapat berjalan dengan baik

1.4. Kegunaan Penelitian

Kegunaan dari penelitian ini bagi penulis adalah untuk menerapkan ilmu dan pengembangan pengetahuan yang didapat selama dibangku kuliah. Dengan penyusunan proposal pengajuan skripsi ini diharapkan timbul suatu motivasi untuk meningkatkan kemampuan penguasaan disiplin ilmu yang ditekuni dalam bidang komputer dan dalam pembuatan aplikasi, untuk menambah pengetahuan dan pengalaman dalam ruang lingkup dunia kerja yang sesungguhnya.

1.4.1. Kegunaan Praktis

Sistem informasi penjualan dan pembelian barang ini diharapkan dapat dimanfaatkan sebaik-baiknya oleh pemilik distro 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

Kegunaan Akademis dari penelitian ini selain memberikan manfaat bagi Mandala Distro, penulis berharap dapat memberikan manfaat bagi bidang ilmu pengetahuan dan teknologi bagi pembacanya. Dan untuk penulis sendiri penelitian sangat memberikan manfaat yaitu penulis dapat mengaplikasikan ilmu yang di peroleh selama ini melalui pembuatan program aplikasi penjualan dan pembelian di Mandala Distro.

1.5. Batasan Masalah

Mengingat luasnya masalah yang dikaji, maka penulis memberikan batasan masalah pada penelitian ini, diantaranya:

1. Sistem informasi yang dibangun meliputi proses pencatatan data barang, proses pembelian data barang dari supplier, dan proses pengolahan transaksi penjualan pada Mandala Distro.
2. Dalam proses transaksi penjualan dan pembelian, pembayaran dilakukan secara tunai.
3. Pembayaran hanya dilakukan dengan pembayaran tunai, tidak membahas pembayaran secara debit maupun kredit.

1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penulis melakukan penelitian Skripsi pada Mandala Distro yang beralamat di Jl. Wastu Kencana no.5G Bandung.

Adapun waktu penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 16 Februari 2012 sampai dengan 10 Juni 2012.

Adapun jadwal penelitiannya adalah sebagai berikut :

Tabel 1.1 Waktu dan Jadwal Penelitian Tahun 2012

KEGIATAN	Bulan																			
	Maret 2012				April 2012				Mei 2012				Juni 2012				Juli 2012			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1. Mendengarkan Pelanggan																				
a. Menentukan Topik Permasalahan																				
b. Pengumpulan Data yang Diperlukan																				
2. Membangun,Memperbaiki Prototipe																				
a. Analisis Perangkat Lunak																				
b. Desain Perangkat Lunak																				
c. Pembuatan Program																				
3. Pelanggan Menguji Coba Prototipe																				
a. Uji Coba Program																				