BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi sekarang telah mengalami kemajuan yang signifikan. Teknologi bertambah canggih dan kompleks, seiring dengan hal tersebut manusia sebagai pemakai teknologi tanpa lelah terus memperbaiki dan memperbaharui teknologi agar sesuai dengan apa yang diharapkan yaitu untuk mempermudah aktivitas manusia itu sendiri. Dalam beberapa hal teknologi memang sangat membantu hampir disemua aspek kegiatan telah menggunakan teknologi sistem informasi sebagai penunjang kegiatannya, baik itu dalam bidang ekonomi, sosial budaya, pendidikan kesehatan, dan lain sebagainya. Karena teknologi informasi ini telah menjadi kebutuhan primer bagi kelangsungan hidup perusahaan salah satunya untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi kinerja perusahaan.

Gloryosha merupakan perusahaan yang bergerak di bidang pembudidayaan dan penjualan tanaman khususnya tanaman hias. Tanaman yang dijual bermacam-macam mulai dari tanaman hias jenis tanaman air, tanaman tanah hingga tanaman *indoor*. Gloryosha dalam transaksi penjualan tanamannya belum menggunakan sistem informasi atau teknologi komputerisasi, gloryosha masih menggunakan transaksi dengan cara manual, yaitu dengan cara mencari data tanaman hias yang terdapat digudang dengan cara mencari data tanaman di buku besar atau mengecek langsung ke gudang apabila data yang dicari di dalam

buku besar tidak tersedia, sehingga proses transaksinya pun membutuhkan waktu yang cukup lama. Dalam proses pencatatan data transaksi dan data tanaman hias yang ada di gudang pun masih dilakukan dengan cara pencatatan kedalam buku induk yang memungkinkan terjadinya kesalahan pencatatan karena dilakukan secara manual. Sehingga apabila penulis ingin mengubah stok data tanaman yang ada didalam buku induk perusahaan harus menghapus data yang lama dan membuat data baru, sehingga dibutuhkan waktu yang cukup lama untuk proses perubahan tersebut.

Apabila perusahaan ingin membuat laporan transaksi, perusahaan sering mengalami kendala, yaitu proses penyalinan data yang terdapat di dalam buku induk membutuhkan waktu yang cukup lama karena data disalin ulang. Datanya pun sering kali tidak akurat karena pada saat pencatatan data transaksi atau data tanaman hias yang ada di gudang sering kali terdapat kesalahan, sehingga data tidak lagi akurat.

Permasalahan ini sangat menghambat proses bisnis yang berjalan di gloryosha karena dalam proses bisnisnya masih terdapat beberapa kendala yang bisa memperlambat kinerja perusahaan.

Berdasarkan permasalah yang penulis temukan di gloryosha, maka permasalahan tersebut menjadi gagasan bagi penulis untuk menuangkannya ke dalam penelitian dengan judul **”SISTEM INFORMASI PENJUALAN TANAMAN HIAS PADA GLORYOSHA CIHIDEUNG”.**

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan hasil penelitian yang telah penulis lakukan, penulis mengidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut :

1. Proses transaksi tanaman membutuhkan waktu yang cukup lama karena perusahaan harus mencari data tanaman didalam buku induk.
2. Masih terjadi kesulitan dalam pengelolaan stok tanaman hias yang ada di gudang.
3. Sering terjadi kesalahan dalam penginputan data transaksi penjualan dan data tanaman hias.
4. Proses pembuatan laporan masih menemukan kendala, yaitu butuh waktu yang cukup lama dalam pembuatan laporannya karena harus menyalin ulang data yang terdapat di dalam buku induk.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas, maka rumusan masalahnya adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana proses bisnis yang berjalan di gloryosha cihideung.
2. Bagaimana perancangan sistem informasi penjualan tanaman hias di gloryosha cihideung.
3. Bagaimana pengujian sistem informasi penjualan tanaman hias di gloryosha cihideung
4. Bagaimana implementasi sistem informasi penjualan tanaman hias di gloryosha cihideung.

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.3.1 Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian yang dilakukan ini adalah memenuhi salah satu persayaratan kelulusan Program Strata I Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer Universitas Komputer Indonesia. Serta membangun sistem informasi penjualan tanaman hias di Gloryosha Cihideung.

1.3.2 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui bagaimana proses bisnis yang berjalan di Gloryosha Cihideung.
2. Untuk mengetahui bagaimana perancangan sistem informasi penjualan tanaman hias di gloryosha cihideung.
3. Untuk mengetahui bagaimana pengujian sistem informasi penjualan tanaman hias di gloryosha cihideung.
4. Untuk mengetahui bagaimana implementasi sistem informasi penjualan tanaman hias di gloryosha cihideung.

1.4 Kegunaan Penelitian

1.4.1 Kegunaan Praktis

Dengan adanya sistem yang dibuat ini diharapkan dapat mengatasi kendala-kendala yang terdapat pada perusahaan dan meningkatkan kinerja perusahaan. Sehingga perusahaan bisa menghemat waktu dalam setiap kegiatannya dan meningkatkan profit perusahaan.

1.4.2 Kegunaan Akademik

Dapat menambah pemahaman dan wawasan dibidang teknologi informasi khususnya yang berhubungan dengan sistem informasi penjualan tanaman hias di gloryosha cihideung.

1.5 Batasan Masalah

Berdasarkan uraian diatas, maka pokok permasalahan penelitian ini dirumuskan dan dibatasi dalam hal-hal sebagai berikut :

1. Sistem informasi ini hanya digunakan oleh Gloryosha Cihideung.
2. Sistem informasi ini digunakan oleh bagian gudang, kasir dan pemilik perusahaan yang bertugas untuk mengelola data tanaman hias, data transaksi penjualan tanaman hias dan data user.
3. Sistem informasi ini hanya melayani transaksi secara tunai.
4. Sistem informasi ini tidak mendukung fungsi pemesanan.

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi yang digunakan penulis untuk penelitian ini bertempat di toko tanaman hias Gloryosha yang beralamat di Jalan Terusan Sersan Bajuri No. 69 Cihideung Bandung. Berikut adalah tabel pelaksanaan penelitiannya :

Tabel 1.1. Tabel Pelaksanaan Kegiatan Penelitian

No	Kegiatan	Waktu															
		Sep-12				Okt-12				Nov-12				Des-12			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Penyusunan Proposal																
2.	Survey Objek Penelitian																
3.	Pengumpulan Kebutuhan																
4.	Membuat Prototype																
5.	Evaluasi Prototype																
6.	Mengkodekan Sistem																
7.	Menguji Sistem																
8.	Evaluasi Sistem																
9.	Menggunakan Sistem																