# BAB I

# PENDAHULUAN

## 1.1. Latar Belakang Penelitian

Dalam era globalisasi sekarang ini, kebutuhan akan kecepatan pengaksesan data sangat diperlukan. Hal tersebut selain ditunjang oleh sumber daya manusia yang kompeten juga diperlukan sebuah perangkat lunak yang efektif dan efisien, misalnya dengan menggunakan cara komputerisasi.

Dengan menggunakan sistem informasi komputerisasi kesalahan dalam pengolahan data dan kehilangan data dapat diminimalisir. Selain itu , Sistem Informasi terkomputerisasi juga mampu membantu perusahaan untuk menyajikan data dengan cepat.

Saat ini sudah banyak sekali perusahaan – perusahaan yang menggunakan Sistem Informasi Komputerisasi untuk kegiatan bisnis setiap harinya. Salah satu contoh perusahaan yang menggunakan Sistem Informasi Komputerisasi tersebut adalah perusahaan yang melakukan kegiatan penjualan barang kepada konsumen. Suatu sistem informasi penjualan yang bertujuan mencari laba memerlukan suatu sistem yang digunakan bagi kepentingan pencatatan data penjualan, pencataan data pembelian, data stok barang dan pembuatan laporan. Pengaksesan data – data tersebut juga memerlukan kecepatan agar pada kegiatan pelayanan penjualan barang juga memberikan pelayanan yang baik kepada konsumen.

Oleh Karena itu perusahaan yang melakuakn kegiatan penjualan juga memerlukan Sistem Informasi terkomputerisasi. Salah satu perusahaan yang bergerak pada bidang penjualan adalah GN- SHOP. GN-SHOP adalah salah satu usaha yang bergerak dalam bidang penjualan perlengkapan wanita berupa pakaian , sepatu dan lain sebagainya. Pada toko tersebut, sistem informasi penjualan dan pembelian yang selama ini digunakan masih bersifat *manual*, hal tersebut tidak pernah menjadi masalah ketika perusahaan masih merupakan perusahaan kecil yang tidak memiliki jumlah pelanggan dan jumlah barang yang banyak.

Akan tetapi, dewasa ini perusahaan tumbuh menjadi perusahaan yang memiliki banyak pelanggan dan banyak barang yang dapat dijual. Tentu saja hal tersebut menjadi masalah bagi GN –SHOP. Karena proses pembuatan laporan – laporan pada perusahaan tersebut memerlukan waktu yang lebih lama sehingga keputusan pemilik perusahaan untuk melakukan pengecekan persediaan barang pun menjadi lebih sulit, yang kadang mengakibatkan lambatnya proses penyediaan barang dan membuat konsumen menjadi tidak puas. Selain itu , Data yang dihasilkan pun menjadi tidak akurat karena sering terjadi kesalahan perhitungan.

Jika dibiarkan seperti itu , Perusahaan akan kehilangan banyak pelanggan yang tentu saja akan memberikan dampak buruk bagi perusahaan. Untuk meningkatkan pelayanan informasi pada bagian-bagian yang terkait, maka diperlukan sebuah sistem yang mampu menyiapkan dokumen dengan efisien, mampu memberikan layanan informasi kepada *eksternal* maupun individu dengan

cepat dan tepat. Selain itu sistem informasi mampu meningkatkan kemampuan pemilik perusahaan untuk mengatasi masalah-masalah yang dihadapi terutama dalam laporan pembelian, laporan data barang dan laporan penjualan.

Oleh karena itu untuk meningkatkan efektifitas kegiatan penjualan dan pembelian di GN-SHOP tersebut penyusun mencoba untuk memperbaharui dan menerapkan sistem informasi penjualan dan pembelian secara komputerisasi.

Berdasarkan uraian diatas maka pada kesempatan ini penulis mengambil judul **"SISTEM INFORMASI PENJUALAN DAN PEMBELIAN PAKAIAN PADA GN-SHOP",** sebagai sistem usulan dan menjadi dasar yang melatarbelakangi penulisan tugas akhir ini.

## 1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah

Adapun identifikasi dan rumusan masalah dari penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

### 1.2.1. Identifikasi Masalah

Menurut pengamatan penulis , masalah yang ada pada GN-SHOP saat ini adalah :

1. Transaksi pembelian barang yang dilakukan oleh bagian gudang kepada *supplier* masih dicatat secara *manual*. Sehingga dapat mengakibatkan sulitnya mengetahui pertambahan stok barang setiap dilakukanya pembelian.

2. Transaksi penjualan barang yang dilakukan pada bagian kasir juga masih dilakukan dengan cara *manual* yaitu dengan mencatat setiap nota barang penjualan yang mengakibatkan sulitnya mengetahui jumlah stok.
3. Perusahaan tidak dapat menyediakan laporan – laporan yang dibutuhkan dengan cepat. Sehingga keputusan untuk melakukan pembelian maupun penambahan barang baru tidak dapat diputuskan dengan cepat oleh pemilik perusahaan.
4. Karena dokumen yang digunakan masih berupa dokumen fisik maka resiko kehilangan data pun menjadi lebih besar dibandingkan dengan menyimpan data kedalam *database*.

### 1.2.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan pengamatan penulis, maka rumusan masalahnya adalah :

1. Bagaimana merancang Sistem Informasi pada GN-SHOP.
2. Bagaimana mengolah proses transaksi penjualan dan pembelian secara cepat dan akurat.
3. Bagaimana memberikan laporan penjualan dan pembelian yang cepat dan akurat kepada pimpinan.
4. Bagaimana membuat sistem penyimpanan data yang aman.

## 1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan dari penulisan tugas akhir ini adalah :

### 1.3.1. Maksud Penelitian

Maksud penulis melakukan kegiatan penelitian ini adalah membuat perancangan Sistem Informasi penjualan berbasis *desktop* untuk toko GN-SHOP yang diharapkan dapat membantu menyelesaikan permasalahan yang dihadapi toko GN-SHOP.

### 1.3.2. Tujuan Penelitian

Dalam penulisan tugas akhir ini ada beberapa tujuan diantaranya :

1. Untuk mengetahui sistem informasi yang sedang berjalan pada GN-SHOP berikut dengan permasalahan yang sedang dihadapi.
2. Untuk membuat perancangan Sistem Informasi penjualan dan pembelian pada GN-SHOP agar kesalahan dalam pembelian dan penjualan dapat diminimalisir .
3. Untuk mempermudah pembuatan laporan penjualan pada GN-SHOP setiap harinya.

## 1.4 Kegunaan Penelitian

Terdapat dua kegunaan dalam penulisan tugas akhir ini yaitu kegunaan praktis dan kegunaan akademis, diantaranya :

### 1.4.1. Kegunaan Praktis

Sistem Informasi Penjualan berbasis *desktop* ini diharapkan dapat dimanfaatkan secara maksimal oleh pengguna untuk dapat mendukung kegiatan proses bisnis di GN-SHOP.

### 1.4.2. Kegunaan Akademis

Kegunaan akademis terdiri dari :

1. Untuk penulis berguna sebagai dasar dalam penyusunan Tugas Akhir untuk mendapatkan data yang akurat.
2. Penulis juga dapat mengukur sampai sejauh mana tingkat kompetensi dan kemampuan penulis dalam mengimplementasikan ilmu pengetahuan yang di dapat selama menjalani perkuliahan dipelajari selama perkuliahan di Universitas Komputer Indonesia.
3. Selain itu penulis juga mengharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu pengetahuan tentang sistem informasi penjualan berbasis *desktop*. Membantu peneliti lain yang akan mengambil penelitian di bidang / masalah yang sama dengan penulis, sebagai bahan referensi untuk perbaikan maupun pengembangan ilmu.

## 1.5. Batasan Masalah

Agar masalah yang dibahas terpola dan mencapai suatu sasaran, maka diperlukan suatu batasan masalah dalam sitem Informasi penjualan di GN-SHOP yaitu tentang penyajian laporan yang berkaitan dengan penjualan agar menjadi sistem yang secara cepat, tepat, akurat dan releven, yang meliputi :

1. Sistem Pengolahan data penjualan secara tunai kepada konsumen.
2. Pengadaan produk pada toko GN-SHOP melalui *supplier*.
3. Sistem tidak membahas *return* penjualan dan *return* pembelian
4. Sistem terbatas pada penjualan yang hanya melayani penjualan pada skala kecil sehingga tidak ada perhitungan mengenai potongan harga.

## 1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi tempat penulis pencari data, mengumpulkan data, merancang aplikasi, dan menerapkan aplikasi tersebut yang di lakukan pada Perumahan Sindang Amanah blok D no 16 Sumedang.

Tabel 1.1 Jadwal Penelitian

| Tahap Pekerjaan | Maret 2013 | | | | April 2013 | | | | Mei 2013 | | | | Juni 2013 | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Observasi | ■ | | | | | | | | | | | | | | |
| Wawancara | | ■ | ■ | | | | | | | | | | | | |
| Identifikasi Kebutuhan *User* | | | | ■ | ■ | ■ | | | | | | | | | |
| Membagun *Prototype* | | | | | | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | | | | | |
| Menggunakan *Prototype* | | | | | | | | | | ■ | ■ | | | | |
| Meningkatkan *Prototype* | | | | | | | | | | | ■ | ■ | | | |
| *Prototype* Lengkap | | | | | | | | | | | | | | ■ | ■ |