BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Dalam era globalisasi saat ini, peranan teknologi informasi sangat diperlukan untuk menunjang kegiatan bisnis. Teknologi informasi dapat memberikan efektivitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan-tujuan tertentu.

Teknologi informasi dapat memberikan informasi yang cepat,tepat, dan akurat serta dapat mengatur dengan baik data dari sebuah perusahaan dalam jumlah yang tidak sedikit, sehingga dapat membantu mereka dalam pengaturan strategi serta pengambilan keputusan secara tepat .

Untuk menyajikan informasi yang cepat dan akurat dalam proses pengolahan data harus dilakukan secara terkomputerisasi dalam sebuah sistem yang biasa disebut sistem informasi.

Sistem informasi merupakan sekumpulan komponen yang saling berhubungan dan bekerja sama mengalirkan informasi untuk menunjang pengambilan keputusan dan pengawasan dalam suatu perusahaan. Sistem Informasi juga dapat diartikan sebagai kombinasi dari teknologi informasi dan aktivitas orang yang menggunakan teknologi itu untuk mendukung operasi dan manajemen.

Sistem informasi harus dirancang dengan baik, karena informasi yang handal, cepat dan tepat tidak akan diperoleh tanpa suatu sistem yang baik. Dengan sistem informasi yang baik, akan membuat perusahaan tersebut dapat bersaing dengan perusahaan lain.

Penyajian informasi yang cepat dan akurat ini semakin dibutuhkan oleh berbagai pihak, maka diperlukan suatu media atau alat yang dapat menyajikan informasi tersebut yaitu komputer.

Seiring dengan berkembangnya teknologi informasi dan juga meningkatnya aktifitas perusahaan, keberadaan komputer sebagai alat pengolahan data, ternyata telah menarik berbagai perusahaan baik kecil,menengah atau besar untuk menggunakannya. Salah satu diantaranya adalah HAFIDZ LAPTOP yang merupakan suatu perusahaan yang bergerak di bidang penjualan laptop.

Proses yang terjadi di HAFIDZ LAPTOP pada bagian penjualan dan pembelian masih kurang baik dalam penyaluran informasi, artinya informasi yang dihasilkan untuk setiap bagian kurang akurat, dikarenakan belum terintegrasinya antar bagian sehingga pencarian data atau informasi membutuhkan proses dan memakan waktu. Dengan masalah tersebut proses penjualan dan pembelian serta untuk membuat laporan-laporan terkadang banyak waktu yang terbuang sehingga tidak efisien.

HAFIDZ LAPTOP membutuhkan sistem informasi dalam mengelola dan menjalankan semua kegiatan operasionalnya, oleh karena itu diperlukan suatu rancangan sistem informasi penjualan dan pembelian yang tepat yang akan menjadi suatu informasi yang tepat, cepat dan akurat.

Berdasarkan latar belakang yang dijabarkan diatas, penulis merasa dibutuhkannya sebuah sistem informasi yang berfungsi sebagai pengolahan data pemebelian dan penjualan pada HAFIDZ LAPTOP. Maka judul yang akan diambil untuk penulisan skripsi ini adalah **"SISTEM INFORMASI PENJUALAN DAN PEMBELIAN LAPTOP PADA HAFIDZ LAPTOP".** Yang mana di harapan dapat memecahkan permasalahan yang ada, program aplikasi yang dapat menangani persoalan pengolah data penjualan dan pembelian yang lebih akurat, efektif serta efisien. Dengan adanya program aplikasi yang baik, diharapkan kinerja sistem yang ada akan sesuai harapan sebagai modal bertahannya suatu usaha dan dapat bersaing dengan kompetitor yang lain.

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah

Dalam penelitian ini Penulis mengidentifikasi dan merumuskan permasalahan yang ada pada HAFIDZ LAPTOP sebagai berikut:

1.2.1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan masalah yang telah diuraikan, maka dibutuhkan suatu pemecahan masalah untuk menyelesaikan masalah tersebut. Dari uraian tersebut, penulis mengidentifikasikan masalah sebagai berikut :

1. Dalam melayani pelanggan terkadang akan membutuhkan waktu yang tidak sedikit,karena kasir harus memastikan dahulu apakah barang tersedia atau tidak dengan bertanya ke bagian gudang.
2. Disebabkan oleh kurangnya kontrol terhadap data persediaan barang mengakibatkan terkadang terjadi kesalahan data persediaan ataupun

kekosongan barang yang tidak terdeteksi.Dikarenakan keterangan stok masih di simpan dalam buku-buku.

3. Proses pembuatan laporan penjualan dan pembelian laptop masih terkadang terjadi kesalahan di karenakan belum adanya database yang dapat mendukung .

1.2.2. Perumusan Masalah

Dari identifikasi masalah yang dijabarkan diatas, maka rumusan masalahnya adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana sistem informasi penjualan dan pembelian laptop yang sedang berjalan pada HAFIDZ LAPTOP.
2. Bagaimana perancangan sistem informasi penjualan dan pembelian pada HAFIDZ LAPTOP agar proses pengolahan data maupun persediaan barang dapat berjalan dengan baik sehingga dapat memudahkan dalam pencarian dan permintaan data barang dan stok barang.
3. Bagaimana pengaplikasian sistem informasi penjualan dan pembelian laptop pada HAFIDZ LAPTOP.
4. Bagaimana pengujian sistem informasi penjualan dan pembelian laptop pada HAFIDZ LAPTOP berjalan dengan baik dan lancar sehingga tidak menghambat kinerja pegawai.

1.3 Maksud penelitian dan Tujuan Penelitian

Sesuai dengan identifikasi masalah diatas maka maksud dari kegiatan penelitian adalah untuk merancang suatu sistem informasi penjualan dan pembelian barang dalam hal ini laptop yang mana dengan adanya rancangan sistem yang dibangun nantinya akan membantu mempermudah mengolah data untuk diperolehnya informasi.

1.3.1. Maksud Penelitian

Adapun maksud dari penelitian ini adalah untuk membangun sebuah Sistem Informasi penjualan dan pembelian laptop guna untuk meningkatkan pelayanan terhadap konsumen dan memberikan kemudahan dalam proses pengolahan data.

1.3.2. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui sistem yang sedang berjalan pada HAFIDZ LAPTOP.
2. Untuk membuat sistem informasi penjualan dan pembelian pada HAFIDZ LAPTOP.
3. Untuk mengaplikasian sisem informasi penjualan dan pembelian pada HAFIDZ LAPTOP.
4. Untuk menganalisis dan menguji sistem informasi penjualan dan pembelian pada HAFIDZ LAPTOP.

1.4. Kegunaan Penelitian

Kegunaan dari penelitian yang akan diperoleh dari hasil penelitian yang penulis lakukan adalah:

1.4.1. Kegunaan Praktis

1. Memberikan masukan atau pendapat untuk pengolahan data sebagai bahan patokan,rujukan dan pertimbangan dalam pengembangan cara yang telah ada sebelumnya.
2. Membantu proses pembelian dan penjualan laptop di HAFIDZ LAPTOP **.**

1.4.2. Kegunaan Akademis

1. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu bahan referensi yang dapat menambah wawasan, pengetahuan, dan meningkatkan pemahaman tentang penggunaan sistem informasi penjualan dan pembelian.
2. Bisa memberikan gambaran tentang sejauh mana sistem informasi penjualan dan pembelian yang digunakan dapat memberi pengaruh terhadap proses bisnis .
3. Bagi mahasiswa lain dapat digunakan sebagai bahan untuk menambah pengetahuan maupun bahan perbandingan dalam membuat penelitian di bidang sistem informasi .

1.5. Batasan Masalah

Batasan masalah yang penulis coba batasi yang akan di bahas yaitu :

1. Proses pembayaran transaksi yang di bahas hanya dilakukan dengan pembayaran tunai
2. Proses yang dibahas dalam sistem informasi ini mengenai proses transaksi penjualan dan pembelian laptop juga pengolahan persediaan laptop,kemudian laporan-laporan yang terkait dengan proses bisnis seperti laporan penjualan , laporan pembelian , laporan pemesanan, dan struk-struk,yaitu struk penjualan dan struk pemesanan.
3. Proses kondisi transaksi penjualan barang adalah dengan per barang karena setiap barang dibedakan dengan nomor seri.

1.6. LOKASI DAN WAKTU PENELITIAN

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis mengadakan penelitian di HAFIDZ LAPTOP yang bertempat di Jl. Janturan No.95 , D.I Yogyakarta. Penelitian sendiri dilakukan mulai bulan Februari 2013.

Adapun jadwal penyelesaian skripsi adalah sebagai berikut :

Tabel 1.1 Jadwal Penelitian

No	Kegiatan	Februari				Maret				April				Mei			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Metode Pengujian Mengembangkan *Prototype*																
	a. Analisis *Prototype*				■	■											
	b. Desain *Prototype*					■	■										
	c. Coding *Prototype*							■	■								
2	Pengguna mencoba *Prototype* (diterima atau tidaknya *Prototype*)																
	a. *Testing Prototype*								■	■							
	b. Memperbaiki *Prototype*										■	■	■				
3	Menggunakan (implementasi) *Prototype*													■	■	■	