BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Saat ini bangsa Indonesia sudah memasuki era globalisasi, dimana persaingan sudah semakin ketat, terutama persaingan di bidang ekonomi dan bisnis. Seperti kita ketahui sekarang, semakin banyak perusahaan/toko yang berdiri di Indonesia. Namun setiap perusahaan/toko memiliki struktur, trik, metode yang berbeda. Tujuan umum dari setiap perusahaan adalah untuk memperoleh laba tertentu, dan hal itu akan tercapai apabila kegiatan penjualan dapat dilaksanakan secara berhasil sesuai yang direncanakan.

Kegiatan penjualan tidak lepas dari media komputer. Saat ini kemajuan teknologi komputer sangat luar biasa, baik dari segi hardware atau software. Penggunaan komputer disegala bidang disebabkan karena kecenderungan pemakai agar dapat lebih cepat, teliti, aman dan praktis dalam menyelesaikan suatu masalah.

Dengan menggunakan komputer, perusahaan dapat mudah melakukan kegiatan bisnisnya. Komputer merupakan sarana untuk menyelesaikan pekerjaan dengan cepat dan efisien. Dengan adanya media komputer dalam bidang usaha dagang , maka komputer sebagai alat bantu dapat mempermudah perusahaan/toko dalam transaksi penjualan dan pembuatan laporan yang dibutuhkan, terutama laporan mengenai data-data yang berkaitan dengan perusahaan/toko.

Toko Bahagia merupakan toko yang bergerak dalam bidang usaha dagang yaitu penjualan bahan-bahan untuk kebutuhan pokok dan kebutuhan sehari-hari, yang beralamat di Jalan IR.H.Juanda 198 Bandung. Toko Bahagia menyediakan bahan-bahan seperti makanan, minuman, obat-obatan dan perlengkapan lainnya. Sistem pembayaran di Toko Bahagia secara tunai. Sistem Informasi di Toko Bahagia masih menggunakan cara manual, belum terkomputerisasi, sehingga kinerja belum efektif dan efisien.

Adapun permasalahan yang terjadi pada sistem yang sedang berjalan, seperti : Pencatatan data barang masih manual, sehingga membutuhkan waktu yang lama. Pada transaksi penjualannya dibantu oleh mesin *cash register* hitung, transaksi menggunakan mesin *cash register* hitung akan mengalami kesulitan dalam mengetahui informasi tentang pembelian dan penjualan, tidak adanya mengenai informasi persediaan barang yang ada dan kesulitan dalam mencari penjualan yang sering terjual.

Dengan adanya sistem yang belum terkomputerisasi, penulis akan membuat suatu sistem untuk membantu Toko Bahagia dalam bidang penjualan, yaitu **"SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA TOKO BAHAGIA"** yang berbasis Desktop menggunakan bahasa pemrograman Java dan untuk laporan memakai IReport serta database My SQL. Diharapkan sistem ini dapat memecahkan solusi permasalahan dalam proses pengolahan barang dan transaksi, serta dapat memudahkan proses kerja Toko Bahagia Bandung.

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian diatas, identifikasi masalah dapat diuraikan sebagai berikut:

a. Tidak adanya pencatatan khusus untuk mencatat data barang, untuk mengetahui data barang hanya dari faktur pembelian saja. Sehingga jika faktur pembelian hilang akan mengalami kesulitan untuk mengetahui informasi data barang sebelumnya.
b. Masih lambatnya untuk pengecekan stok barang yang tersedia dan tidak tersedia dengan tepat dan akurat.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, rumusan masalah dapat diuraikan sebagai berikut:

a. Bagaimana prosedur penjualan yang sedang berjalan pada Toko Bahagia.
b. Bagaimana perancangan dan pembangunan sistem informasi penjualan pada Toko Bahagia.
c. Bagaimana pengujian sistem informasi penjualan pada Toko Bahagia.
d. Bagaimana implementasi sistem informasi penjualan pada Toko Bahagia.

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.3.1 Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah membangun suatu sistem untuk membantu Toko Bahagia dalam pendataan barang, transaksi penjualan dan pembelian, pengecekan persediaan barang serta pembuatan laporan.

1.3.2 Tujuan Penelitian

Berikut ini adalah tujuan yang diharapkan dalam pembuatan skripsi ini :

a. Untuk mengetahi prosedur yang sedang berjalan pada Toko Bahagia
b. Untuk melakukan perancangan dan pembangunan sistem informasi penjualan di Toko Bahagia.
c. Untuk melakukan pengujian sistem informasi penjualan di Toko Bahagia.
d. Untuk mengimplementasikan sistem informasi penjualan di Toko Bahagia.

1.4 Kegunaan Penelitian

Hasil dari penelitian yang dilakukan penulis diharapkan nantinya dapat berguna baik dari kegunaan Praktis maupun dari kegunaan Akademis.

1.4.1 Kegunaan Praktis

Kegunaan hasil penelitian bagi Toko Bahagia adalah membantu proses penjualan barang menjadi terkomputerisasi dan mengetahui persediaan barang yang akurat, sehingga memudahkan proses kinerja menjadi lebih efektif.

1.4.2 Kegunaan Akademis

Kegunaan hasil penelitian bagi:

1. Peneliti

Dapat memperluas wawasan pengetahuan, baik teori maupun praktek, menganalisis dan melatih daya fikir untuk mengambil kesimpulan atas permasalahan yang ada.

2. Peneliti lain

   Sebagai bahan referensi peneliti lain yang sedang megerjakan tugas akhir atau skripsi dengan pembahasan yang sama

1.5 Batasan Masalah

Agar tidak menyimpang dari tujuan penelitian ini, maka penulis membatasi masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini:

a. Adanya proses login untuk membatasi sistem. Hak akses yaitu Admin, Kasir dan Pemilik.
b. Admin mengolah data master yaitu data pemasok, barang dan pengguna. Lalu mengolah transaksi pembelian meliputi pemesanan dan penerimaan.
c. Kasir mengolah data transaksi penjualan.
d. Pemilik dapat megetahui hasil laporan dan mencetak laporan.
e. Pengambilan keuntungan yaitu dari 7.5 % sampai dengan 40 %
f. Transaksi penjualan tidak memakai sistem barcode.
g. Alat bantu pembuatan sistem menggunakan bahasa pemrograman JAVA dengan antarmuka Netbeans
h. Database yang digunakan yaitu My SQL (XAMPP).
i. Pembuatan laporan menggunakan IReport
j. Sistem ini hanya berjalan di Toko Bahagia Bandung

1.6 Lokasi dan waktu penelitian

Penelitian ini dilakukan di Toko Bahagia yang beralamat di Jalan IR.H.Juanda (Pasar Simpang Dago) 198 RT 1 Bandung, Jawa Barat 40132. Telepon 022-91618365. Adapun jadwal penelitian selama penyusunan skripsi sebagai berikut:

Tabel 1.1 Jadwal Penelitian

No	Aktivitas	Tahun 2013															
		Maret				April				Mei				Juni			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pengumpulan Data																
	a. Observasi	■	■														
	b. Wawancara			■	■												
	c. Studi Pustaka				■	■											
2	Membangun Prototyping																
	a. Mempelajari data					■	■										
	b. Membangun Interface						■	■									
3	Evaluasi Prototyping																
	a. Uji desain oleh user							■	■								
4	Mengkodekan Sistem																
	a. Menetapkan Coding								■	■	■						
	b. Menerapkan Aplikasi									■	■	■					
5	Menguji Sistem																

	a. Uji coba aplikasi																
	b. Uji coba design																
6	Evaluasi Sistem																
	a. Uji Sistem oleh user																