BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Sejalan dengan ketatnya persaingan dalam suatu bisnis, maka perkembangan teknologi pun mengalami kemajuan yang sangat cepat. Teknologi merupakan komponen yang tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan manusia seperti halnya komputer. Komputer sangat berperan penting dalam kehidupan manusia dalam membantu menyelesaikan dan memudahkan pekerjaan-pekerjaan manusia.

Dalam suatu usaha atau organisasi tidak hanya komputer yang dibutuhkan tetapi informasi yang lengkap, akurat, tepat waktu, dan relevan akan membantu pemilik atau pihak-pihak yang bertugas untuk menentukan langkah-langkah dalam mempertahankan dan mengembangkan organisasi atau usaha yang dijalankannya.

Dalam persaingan bisnis banyak organisasi atau usaha yang telah menggunakan suatu sistem guna mendukung dalam mencapai tujuannya. M-Vito Jaya Shoes adalah toko yang menjual sepatu yang didapat dari pemasok kemudian dijual kembali. Pada sistem Pembelian dan Penjualan di M-Vito Jaya Shoes belum adanya faktur transaksi penjualan kepada konsumen dan dalam pengolahan data barang dilakukan dengan menggunakan program aplikasi *Microsoft Excel* sehingga dianggap belum memanfaatkan kinerja komputer secara optimal dan keamanan data tidak terjamin. Hal ini dikarenakan belum adanya aplikasi yang sepenuhnya dapat

mengolah data pembelian dan penjualan secara otomatis dan belum tersedianya database yang dapat menyimpan data-data tersebut. Dalam pembuatan laporan masih dilakukan dengan pencatatan manual sehingga memerlukan waktu yang cukup lama.

Untuk mengurangi resiko-resiko tersebut maka sangat dibutuhkan suatu sistem untuk mengolah data barang dan transaksi pembelian dan penjualan. Dari permasalahan yang terjadi maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian pada toko M-Vito Jaya Shoes Bandung. Berdasarkan penelitian penulis berinisiatif untuk membangun suatu aplikasi pembelian dan penjualan dengan judul : ***"SISTEM INFORMASI PEMBELIAN DAN PENJUALAN PADA M-VITO JAYA SHOES BANDUNG"***

Aplikasi ini diharapkan dapat mengurangi terjadinya resiko-resiko kesalahan dalam mengolah data pembelian dan penjualan pada M-Vito Jaya Shoes Bandung.

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

1.2.1 Identifikasi Masalah

1. Dalam proses transaksi penjualan belum adanya bukti transaksi berupa faktur.
2. Pengolahan data barang dilakukan dengan menggunakan program aplikasi *Microsoft Excel* yang memungkinkan keamanan data tidak terjamin.
3. Dalam pembuatan Laporan memerlukan waktu yang cukup lama karena masih dilakukan dengan cara manual.

1.2.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana proses transaksi pembelian dan penjualan pada M-Vito Jaya Shoes Bandung.
2. Bagaimana pengolahan data barang pada M-Vito Jaya Shoes Bandung.
3. Bagaimana menangani keterlambatan pembuatan laporan pada M-Vito Jaya Shoes Bandung.

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.3.1 Maksud Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, maksud dari penelitian ini adalah untuk merancang Sistem Informasi Pembelian dan Penjualan pada M-Vito Jaya Shoes Bandung yang akan dijadikan data dalam penulisan Skripsi yang kemudian akan diimplementasikan dengan membangun Sistem Informasi Pembelian dan Penjualan pada M-Vito Jaya Shoes Bandung untuk mempermudah kinerja toko M-Vito Jaya Shoes Bandung dalam pengolahan data pembelian dan penjualan.

1.3.2 Tujuan Penelitian

Berikut adalah tujuan yang diharapkan dari pembuatan Skripsi ini :

a. Untuk mengetahui proses pembelian dan penjualan pada M-Vito Jaya Shoes Bandung.

b. Untuk merancang dan membangun Sistem Informasi Pembelian dan Penjualan pada M-Vito Jaya Shoes Bandung.

1.4 Kegunaan Penelitian

1.4.1 Kegunaan Praktis

Kegunaan praktis hasil penelitian bagi :

a. Admin (bagian gudang) dapat mengolah data barang, mengolah transaksi pembelian dan membuat laporan dengan cepat dan benar.
b. Kasir dapat mengolah transaksi penjualan dengan cepat.
c. Pemilik dapat dengan cepat melihat laporan transaksi dan laporan stok barang sendiri.

1.4.2 Kegunaan Akademis

Kegunaan Akademis hasil penelitian bagi :

a. Peneliti dapat mengetahui bagaimana kenyataan yang sesungguhnya dilapangan.
b. Peneliti dapat mengimplementasikan pelajaran yang telah di dapat saat perkuliahan.

1.5 Batasan Masalah

Agar penelitian yang dilakukan lebih terarah sesuai dengan tujuan penelitian, serta memudahkan dalam pengumpulan dan pengolahan data, analisa serta menarik kesimpulan, maka ruang lingkup penelitian dibatasi sebagai berikut :

a. Aplikasi pembelian dan penjualan menggunakan Desktop dengan bahasa pemrograman *Java* dan interfacenya menggunakan *Netbeans* dengan koneksi database *MySQL*.
b. Perancangan aplikasi ini hanya membahas tentang informasi pembelian dan penjualan dimulai dari memesan barang ke pemasok, menerima barang dari pemasok, kemudian konsumen membeli barang.
c. Pada aplikasi ini hanya terdapat 3 jenis sepatu dan hanya dijual untuk orang dewasa yaitu boot, casual dan sport.
d. Pada aplikasi ini hanya terdapat 5 ukuran sepatu yaitu 39 sampai 43 dan ukuran tidak mempengaruhi harga.
e. Pada aplikasi ini M-Vito Jaya Shoes mengambil keuntungan 30% dari harga pembelian.
f. Aplikasi ini tidak membahas mengenai retur penjualan.
g. Pada aplikasi ini retur pembelian kepada pemasok dilakukan hanya dalam kondisi rusak/cacat.
h. Aplikasi ini hanya berjalan di M-Vito Jaya Shoes Bandung.

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penulis melaksanakan Penelitian Skripsi ini yaitu secara langsung datang ke Toko M-Vito Jaya Shoes Bandung yang berlokasi di Jl.Surapati No.239D Bandung dengan cara observasi/ wawancara dengan pihak toko. Adapun waktu penelitian adalah sebagai berikut :

Tabel 1.1 Waktu Penelitian

No	Aktivitas	Tahun															
		Februari				Maret				April				Mei			
		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																
7	Menggunakan Sistem																