BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang Penelitian

Usaha atau bisnis adalah suatu aktivitas yang berusaha untuk menyediakan barang ataupun jasa kepada pihak lain untuk memperoleh laba. Pada umumnya semakin besar ukuran suatu organisasi, maka semakin kompleks pula alur sistem yang ada di dalamnya. Pengerjaan suatu sistem pada saat ini banyak terbantu oleh hadirnya teknologi komputer, termasuk di dalamnya ukuran media penyimpanan yang semakin besar, koneksi internet dengan *bandwith* yang semakin tinggi dan lain sebagainya.

Kemudahan yang ditawarkan oleh berbagai teknologi informasi ataupun teknologi yang ada, menyebabkan persaingan menjadi semakin tinggi salah satu usaha yang dapat dilakukan oleh perusahaan untuk menjaga diri agar tetap berada dalam persaingan bisnis yang ada adalah dengan membuat suatu alur sistem yang sedemikian rupa mempermudah kinerja semua *stakholde*rnya. Salah satu dengan bantuan sistem informasi berbasis komputer.

Transaksi grosir merupakan alur sistem yang lebih rumit dibandingkan transaksi retail. Pada umumnya toko yang menjual dalam bentuk grosir menerapkan sistem *loyalitas* konsumen, dimana konsumen yang telah bertransaksi cukup lama dan dapat dipercaya, akan mendapatkan harga yang lebih murah, barang yang dapat diambil ditempat ataupun dikirim ke alamat yang di inginkan konsumen, ataupun

jangka waktu pembayaran hutang yang lebih panjang. Pengaturan loyalitas konsumen ini biasanya sangat bergantung pada kebijakan sepihak dari pemilik toko salah satunya pada FT Winner Clothing.

FT Winner Clothing merupakan toko yang menjual berbagai macam jaket. Kebutuhan konsumen akan jaket di FT Winner Clothing cukup tinggi, hal ini dapat dilihat dari jumlah konsumen yang rata-rata perharinya sampai 24-30 orang. Banyak konsumen yang memesan melalui telepon ataupun datang langsung, terkadang sering terjadi kesalahan dalam pencatatan karena data penjualan dan data barang yang disimpan dibuku catatan cukup memakan waktu untuk mencari data barang yang diinginkan konsumen, selain itu penjualan barang yang masih manual sangat rentan akan kesalahan baik jumlah barang ataupun total barang yang harus bayar oleh konsumen dimana hal ini mengakibatkan perhitungan total barang yang harus dibayar oleh konsumen dilakukan secara berulang-ulang untuk menghindari kesalahan perhitungan.

Selain masalah yang telah diatas FT Winner Clothing juga masih mempunyai masalah lain yaitu pemesanan barang ke *supplier*, penjual melakukan pengecekan stok barang yang masih manual dan sangat rentan kesalahan stok barang, seperti tidak tercatat barang yang kosong sehingga tidak terpesan ke *supplier*. Dari masalah tersebut untuk meningkatkan pelayanan terhadap konsumen adalah dengan membuat sistem aplikasi tentang Pengolahan Data Barang, Penjualan, Pembelian, dan Data Supplier.

Mengingat hal diatas sistem penjualan yang masih dilakukan secara manual di FT Winner Clothing. Dengan menggunakan Sistem Informasi berbasis komputer dapat merancang Sistem Informasi Penjualan di FT Winner Clothing yang cepat, mudah dan akurat.

Berdasarkan uraian yang telah penulis paparkan diatas menjadi latar belakang, maka penulis tertarik untuk mengambil judul **"SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA FT WINNER CLOTHING".**

1.2.Identifikasi dan Rumusan Masalah

Berikutidentifikasi dan rumusan masalah pada FT Winner Clothing.

1.2.1.Identifikasi Masalah

Adapun masalah yang dapat di identifikasi adalah sebagai berikut :

1. Penjualan barang yang masih ditulis pada buku penjualan barang,sehingga sangat rentan akan kesalahan baik jumlah barang ataupun total barang yang harus bayar oleh konsumen.
2. Pengecekan stok barang yang masih dilakukan dengan mengecek barang satu-persatu langsung ke tempat menyimpan barang,sehingga mengecek satu persatu barang yang kosong membutuhkan waktu yang cukup lama.
3. Sering terjadi kesalahan dalam pencatatan karena data penjualan dan data barang yang disimpan dibuku catatan cukup memakan waktu untuk mencari data barang yang diinginkan konsumen.

4. Laporan penjualan yang masih di tulis tangan pada buku laporan sehingga rentan akan kesalahan pada data barangnya.

1.2.2.Rumusan Masalah

Atas dasar identifikasi masalah diatas, maka penulis mencoba merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana sistem penjualan yang sedang berjalan pada FT Winner Clothing.
2. Bagaimana merancang Sistem Informasi Penjualan pada FT Winner Clothing.
3. Bagaimana pengujian sistem pada FT Winner Clothing.
4. Bagaimana implementasi Sistem Informasi Penjualan pada Toko FT Winner Clothing.

1.3.Maksud dan Tujuan Penelitian

1.3.1.Maksud Penelitian

Maksud penulis melakukan penelitian ini adalah untuk membangun Sistem Informasi Penjualan pada Toko FT Winner Clothing, yang handal dan mudah digunakan dengan menggunakan bahasa pemograman java.

1.3.2.Tujuan Penelitian

Tujuan penulis melakukan penelitian ini sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui gambaran sistem penjualan di FT Winner Clothing.
2. Menghasilkan Sistem Informasi Penjualan pada Toko FT Winner Clothing.

3. Untuk mengetahui pengujian sistem yang telah dibuat di FT Winner Clothing.
4. Untuk mengimplementasikan Sistem Informasi Penjualan yang telah dibuat di FT Winner Clothing.

1.4.Kegunaan Penelitian

Dalam penelitian ini diharapkan akan memberikan manfaat baik secara praktis maupun akademis, yaitu sebagai berikut :

1.4.1.Kegunaan Praktis

Bagi FT Winner Clothing dengan adanya penelitian ini bisa mengganti sistem penjualan yang masih manual ke sistem aplikasi berbasis komputer, sehingga dapat memberikan kemudahan dalam memberikan pelayanan terhadap konsumen dan kemudaha bagi pemilik toko dalam pengecekan data barang, penjualan, pembelian, dan supplier

1.4.2.Kegunaan Akademis

Secara akademis diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat, diantaranya :

1. Bagi pengembang ilmu pengetahuan, dapat memberikan suatu karya penelitian baru yang dapat mendukung dalam pengembangan Sistem informasi penjualan.

2. Bagi peneliti, dapat menambah wawasan dengan mengimplementasikan ilmu yang telah diperoleh.
3. Bagi peneliti lain, dapat dijadikan sebagai referensi terhadap pengembangan ataupun pembuatan dalam penelitian yang sama agar menjadi lebih baik.

1.5.Batasan Masalah

Batasan masalah diperlukan agar penelitian tidak keluar dari jalur yang sudah ditetapkan. Maka dalam penelitian ini, batasan masalah yang diangkat sebagai berikut:

1. Sistem Informasi yang dibangun meliputi data barang, pembelian, transaksi penjualan, dan data supplier.
2. Transaksi pembayaran dilakukan secara tunai.
3. Pada sistem ini hanya membahas stok yang tersedia saja
4. Tidak menerima pengantaran barang karena keterbatasan pegawai
5. Pada sistem ini tidak membahas mengenai data customer.
6. Tidak membahas tentang size dan warna barang.

1.6.Lokasi Penelitian dan Waktu Penelitian

1.6.1.Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian yaitu di FT Winner Clothing Jl.Ibu Inggit Garnasih no.24 Bandung

1.6.2.Waktu Penelitian

Tabel 1.1. Jadwal Penelitian

2013																
No	Kegiatan	Maret				April				Mei				Juni		
		I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV
1	Pengumpulan kebutuhan																
2	Membangun																
3	Evaluasi Prototyping																
4	Pengkodean Sistem																
5	Menguji Sistem																
6	Evaluasi Sistem																