BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Teknologi informasi merupakan bagian penting yang sangat berperan dalam perkembangan hidup manusia di era globalisasi ini. Teknologi informasi itu sendiri saat ini mengalami perkembangan yang sangat pesat. Hal ini juga memberikan berbagai dampak, seperti dampak positif dan dampak negatif. Dampak dari perkembangan teknologi informasi itu sendiri saat ini dapat dirasakan oleh banyak individu, termasuk di sebuah lembaga, organisasi, maupun suatu bidang usaha.

Pesatnya perkembangan teknologi saat ini memeiliki respon positif oleh berbagai kalangan. Dalam melakukan aktivitasnya manusia selalu memiliki tuntutan kemudahan dalam menyelesaikan pekerjaanya. Dengan banyaknya ragam aktivitas yang disertai dengan kadar kesibukan dari aktivitas yang dikerjakan. Kehadiran dari pada teknologi informasi dengan kekuatan prosesnya telah mampu memberikan kemudahan dalam hal menyimpan, mengorganisasikan, dan melakukan pengambilan terhadap berbagai data fakta.

Sejalan dengan pesatnya persaingan di bidang ekonomi, maka perkembangan teknologi pun melakukan penyesuaian untuk kemudahan melakukan suatu proses yang dilakukan pada bidang-bidang tertentu, seperti pada bidang ekonomi. Ilmu pengetahuan dan teknologi sebagai komponen yang tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan manusia, memiliki arti yang sangat penting. Salah satu ilmu pengetahuan yang berperan dalam kegiatan perekonomian adalah

komputerisasi. Komputerisasi sangat di butuhkan oleh perusahaan maupun badan usaha lainnya, dalam menilai dan menentukan posisi manajemen perusahaan. Perkembangan komputerisasi peranannya sangat membantu kegiatan dan pekerjaan manusia, tidak terkecuali di bidang penjualan dan pembelian.

Sehingga dalam melakukan suatu pengolahan data maka diperlukan suatu sistem pengolahan data berbasis komputer untuk menjamin keakuratan data. Dikarenakan banyaknya data yang akan diolah, maka hal ini perlu dilakuakan agar data tersebut dapat teratur. Sehingga pada saat melakukan proses pengolahan data tidak akan memerlukan waktu lama.

Straight Flush adalah salah satu distro yang bergerak dalam bidang penjualan dan pembelian barang dengan jumlah pelanggan yang sudah cukup banyak. Dengan banyaknya penjualan dan pembelian maka proses pekerjaan yang dilakukan harus cepat khususnya dalam melakukan pengolahan data baik data penjualan maupun data pembelian di Distro Straight Flush Bandung. Dalam melakukan proses pengolahan data di Distro Straight Flush Bandung, masih dilakukan dengan proses yang belum terkomputerisasi sehingga mengakibatkan adanya kesalahan dalam pengelolaan data barang masuk dan barang keluar karena masih dalam bentuk arsip. Selain itu dalam melakuan pencarian data barang yang tersedia membutuhkan waktu lama dikarenakan data barang yang masih di simpan dalam bentuk arsip dan pembuatan laporan yang masih dilakukan dengan tulis tangan. Sehingga data yang tersedia dan pembuatan laporan terkadang menjadi tidak sesuai dalam penulisan dan perhitungannya.

Berdasarkan fakta permasalahan yang sedang dialami, maka dengan demikian diharapkan selesainya perancangan perangkat lunak ini akan membantu

melakukan proses pengolahan data penjualan barang yang lebih akurat, efektif dan efisien serta dapat menghemat waktu pengerjaannya. Adapun hasil dari pengerjaan tersebut penulis tuangkan dalam skripsi ini, yang berjudul :

"SISTEM INFORMASI PENJUALAN DAN PEMBELIAN BARANG PADA DISTRO STRAIGHT FLUSH BANDUNG".

Diharapakan dengan adanya aplikasi ini nantinya berguna dan membantu distro Straight Flush untuk melakukan proses transaksi dan memberikan pelayanan yang lebig baik kepada konsumenya.

1.2. Identifikasi Masalah dan Rumusan Masalah

Identifikasi masalah adalah upaya untuk melakukan pencarian dan pendataan masalah-masalah yang akan dibahas. Masalah perlu dirumuskan dengan tujuan agar permasalahan jelas dan tidak menimbulkan keragu-raguan atau tafsir yang berbeda-beda. Setelah dilakukan pengamatan terhadap masalah yang sedang dialami, maka penulis mencoba mengidentifikasikan permasalahan sebagai berikut :

1.2.1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat di identifikasikan permasalahan yang terjadi di Distro Straight Flush Bandung adalah sebagai berikut :

1. Dalam melakukan pengolahan data penjualan dan pembelian barang masih dilakukan secara manual atau masih dilakukan dengan menggunakan tulisan tangan sehingga dalam melakukan pengelolaan stok barang menjadi tidak akurat.

2. Penyimpanan data masih dilakukan dalam bentuk arsip. Sehingga pada saat melakukan pengelolaan data atau penyajian data memerlukan waktu yang cukup lama dikarenakan pencarian data pada arsip yang begitu banyak. Belum lagi keamanan data pada arsip yang mudah mengalami kerusakan.
3. Laporan penjualan barang, laporan pembelian barang dan laporan penerimaan barang masih disajikan berupa tulisan tangan sehingga dalam pembuatan laporan memerlukan waktu lama dan sering terjadi kesalahan dalam penulisan dan perhitungan data.

1.2.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi permasalahan diatas maka penulis dapat merumuskan permasalahan yang harus diselesaikan sebagai berikut :

1. Bagaimana sistem informasi yang sedang berjalan pada Distro Straight Flush Bandung.
2. Bagaimana perancangan sistem informasi penjualan dan pembelian barang guna menunjang proses penjualan dan pembelian pada Distro Straight Flush Bandung.
3. Bagaimana pengujian sistem informasi penjualan dan pembelian barang pada Distro Straight Flush Bandung.
4. Bagaimana implementasi sistem informasi penjualan dan pembelian barang pada Distro Straight Flush Bandung.

1.3. Maksud Dan Tujuan Penelitian

Maksud dan Tujuan Penelitian yang dilakuan pada Distro Straight Flush Bandung adalah sebagai berikut :

1.3.1. Maksud

Maksud dari penelitian ini adalah untuk membangun "Sistem Informasi Penjualan Dan Pembelian Barang Pada Distro Straight Flush Bandung", yang berguna untuk mempermudah dan membantu menyelesaikan permasalah dalam pengelolaan data penjualan barang yang terjadi pada Distro Straight Flush Bandung.

1.3.2. Tujuan

Tujuan dari pada penelitian ini :

1. Untuk mengetahui sistem yang sedang berjalan pada Distro Straight Flush Bandung.
2. Untuk membangun sistem informasi penjualan dan pembelian barang pada Distro Straight Flush Bandung.
3. Untuk melakukan pengujian terhadap Sistem Informasi Penjualan dan Pembelian Barang pada Distro Straight Flush Bandung
4. Untuk melakukan implementasi Sistem Informasi Penjualan pada Distro Straight Flush Bandung.

1.4. Kegunaan Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

1.4.1. Kegunaan Praktis

Dengan diterapkannya sistem informasi ini, diharapkan dapat membantu dalam melakukan proses pekerjaannya. Sehingga pengelolaan data barang masuk dan keluar (penjualan), keamanan data yang disimpan, serta waktu yang

digunakan dalam melakukan serangkaian pekerjaan menjadi lebih efektif dan efisien.

1.4.2. Kegunaan Akademis

Kegunaan dari penelitian ini ditinjau dari segi Akademis, yaitu :

1. Bagi pengembangan ilmu pengetahuan, dalam melakukan penelitian lanjutan dapat digunakan sebagai rujukan atau tambahan dalam melakukan penelitian yang sama yang dapat dilakukan penelitian pada objek berbeda.
2. Bagi penulis, hasil dari penelitian ini dapat menambah wawasan dalam mengimplementasikan kemampuan dalam merancang sistem informasi sesungguhnya pada kehidupan masyarakat.

1.5. Batasan Masalah

Agar pembahasan masalah pembangunan sistem informasi pada Distro Straight Flush ini menjadi terarah serta permasalaham yang akan di teliti tidak terlalu luas, maka batasan masalah yang akan di bahas adalah :

1. Proses transaksi penjualan barang yang di lakukan bersifat tunai.
2. Hanya membahas mengenai retur pembelian barang dari supplier.

1.6. Lokasi Dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Distro Straight Flush Bandung di Plaza Parahyangan Jl. Dalem Kaum Lt.1. R1 No 4A. Waktu penelitian yang dilakukan penulis adalah kurang lebih dari bulan April 2013 sampai dengan bulan Juni 2013.

Penelitian dilakukan selama 3 bulan dengan perincian seperti tertulis pada tabel 1.1 dibawah ini :

Tabel 1.1

Jadwal Kegiatan Penelitian

No	Tahapan Pekerjaan	2013											
		April				Mei				Juni			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Mendengarkan Kebutuhan User :												
	a. Observasi												
	b. Wawancara												
	c. Pengambilan Dokumen												
	d. Studi Pustaka												
2.	Membangun Sistem :												
	a. Identifikasi kebutuhan sistem												
	b. Membuat *prototype*												
	c. Menguji *prototype*												
	d. Memperbaiki *prototype*												
	e. Mengembangkan Versi Produksi												