BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi dan informasi saat ini sangatlah pesat sehingga suatu perusahaan tidak terlepas dari penggunaan komputer sebagai alat bantu pengolahan data. Penggunaan komputer di perusahaan pada masa ini merupakan sebuah kebutuhan, namun penggunaan komputer haruslah didukung dengan software yang userfriendly, sehingga banyak pengguna baru yang dengan mudah mengoperasikannya.Pengolahan data dengan cara manual semakin banyak menunjukkan kelemahan dan kekurangannya. Tentu saja SDM yang mengolahnya akan merasakan kejenuhan dan lama-kelamaan informasi yang dihasilkan mungkin menjadi tidak akurat lagi. Selain itu, keterlambatan informasi yang diperlukan dapat menyebabkan tertundanya pencapaian tujuan perusahaan dan akhirnya akan mengganggu perkembangan perusahaan.

Dengan perkembangan teknologi yang terus maju, pengolahan data pun menjadi canggih danpesat, komputerisasi merupakan suatu alternatif tepat yang dibutuhkan seseorang guna mengolah data dari informasi untuk membantu menyelesaikan tugasnya. Suatu sistem pengolahan data menjadi informasi yang dapat dikembangkan harus ditunjang oleh kedisiplinan pelaksananya di dalam menginput,

mengolah, menyimpan, mengedit, dan mengupdate data serta menjabarkan ke dalam informasi dan tindak lanjutyang cepat dan tepat.

Perusahaan *Home* Industri Cempaka merupakan perusahaan yang bergerak dibidang *home* industri. Perusahaan yang membuat siomay kering seperti siomay mini, siomay kembung, siomay segitiga, siomay super, pangsit dan lain-lain . Perusahaan *Home* Industri Cempaka saat ini telah menjadi salah satu pemasok produk siomay kepasaran yang berada di wilayah bandung dan sekitarnya. Penjualan barang merupakan sebagian aktivitas yang terjadi dalam suatu perusahaan seperti halnya di *Home* Industri Cempaka salah satu kunci utama perusahaan berkembang dengan baik adalah mampu mengelola informasi secara baik. Dimana perusahaan masih mengalami kendala sistem penjualan dan pembelian yang berjalan pada *Home* Industri Cempaka selama ini belum menggunakan sistem komputerisasi dalam pengolahan data barang, sehingga masih terdapat kekurangan dalam melakukan pekerjaan baik dalam pengolahan data maupun dalam melakukan setiap transaksi yaitu terjadi penumpukan arsip yang tidak teratur dan belum tersedianya tempat penyimpanan arsip, sehingga keamanan dari datanya kurang terjamin, lambatnya dalam melayani pelanggan yang melakukan pembayaran karena proses transaksinya dituliskan dalam bentuk buku dan dokumen – dokumen, disamping itu untuk melakukan perhitungan masih menggunakan kalkulator sehingga dalam pengelolaan keluar masuk barang dibagian gudang belum terkendali sehingga mengakibatkan adanya kekurangan dalam perhitungan stok barang dan permasalahan lainnya seperti

proses penyampaian laporan yang tidak tepat waktu, serta pencarian data yang membutuhkan waktu lama. Hal ini pun menyulitkan bagian gudang dalam memberikan laporan kepada pemilik.

Tabel 1.2 : Data Produk *Home* Industri Cempaka

No	Nama Produk	Isi Kemasan	Harga
1	Siomay Mini	35biji/bungkus	Rp. 4.000,-
2	Siomay Super	20biji/bungkus	Rp. 3.500,-
3	Siomay Segitiga	10biji/bungkus	Rp. 3.000,-
4	Siomay kembung	20biji/bungkus	Rp. 2.500,-
5	Pangsit Mini	¾ kg/bungkus	Rp. 8.000,-
6	Makaroni	¾ kg/bungkus	Rp. 10.000,-

Sumber : Perusahaan *Home* Industri Cempaka.

Berdasarkan hasil wawancara penulis dengan pihak pemilik perusahaan, maka penulis tertarik untuk mengembangkan suatu program aplikasi yang diharapkan dapat memberikan dampak yang sangat berarti dalam mendapatkan informasi yang akurat dan cepat. Dengan pembaharuan yang penulis rancang pada *Home* Industri Cempaka, diharapkan dapat meningkatkan kinerja sistem informasi penjualan, pembeliandan persediaan dalam mewujudkan visi perusahaan *Home* Industri Cempaka, maka dari latar belakang diatas penulis mengambil judul :**“SISTEM INFORMASI**

PEMBELIAN , PENJUALAN dan MANUFAKTUR pada *HOME* INDUSTRI CEMPAKA BERBASIS *CLIENT SERVER”*

1.2 Identifikasi masalah dan Rumusan Masalah

Sebagai hasil kajian terhadap latar belakang munculnya permasalahan di atas, maka penulis dapat mengidentifikasi permasalahan yang menjadi beberapa pertanyaan untuk dijawab dengan harapan dapat memperoleh solusi dari permasalahan yang terjadi.

1.2.1 Identifikasi masalah

Penulis akan mengidentifikasikan masalah yang menjadi pedoman penelitian dalam membuat sistem informasi pengolahan data barang yang efektif dalam pengolahan data-datanya. Adapun permasalahan yang menjadi kendala bagi pihak *Home* IndustriCempaka saat ini adalah sebagai berikut:

1. Dalam proses pencatatan masih ditemukan permasalahan dalam menghitung jumlah barang yang diterima atau barang yang keluar dan dalam penghitungan jumlah barang masih digunakan kalkulator sehingga memperlambat proses perhitungan.
2. Sering terjadi kesalahan yang dibuat dikarenakan kesalahan- kesalahan yang terjadi seperti rusaknya dokumen atau hilangnya dokumen dan salahnya pencatatan dikarenakan sistem belum terkomputerisasi.

3. Dokumen data transaksi belum disimpan dalam media penyimpanan yang teratur dan aman, sehingga dokumen data transaksi bertumpuk dan tidak tersusun dengan baik.
4. Laporan transaksi dan persediaan barang masih berupa catatan-catatan sehingga seringkali terdapat beberapa data yang hilang.

1.2.2 Rumusan masalah

Adapun dasar dari rumusan masalah yang digunakan untuk membangun sistem informasi di *Home* Industri Cempaka yaitu :

1. Bagaimana sistem informasi penjualan dan pembelian yang ada di *home* industri cempaka.
2. Bagaimana merancang sistem informasi penjualan dan pembelian barang di *home* industri cempaka.
3. Bagaimana melakukan pengujian program sistem informasi penjualan dan pembelian barang berbasis *dekstop* di *home* industri cempaka.
4. Bagaimana mengimplementasikan sistem informasi penjualan dan pembelian barang di *home* industri cempaka.

1.3 Maksud Dan Tujuan

Maksud dan Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membangun sistem informasi yang memiliki fasilitas penjualan dan pembelian pada *home* industri cempaka. Maksud dan tujuannya adalah sebagai berikut:

1.3.1 Maksud

Adapun maksud dari tugas akhir ini adalah untuk membangun sistem informasi pembelian,penjualan dan manufakturing berbasis *dekstop* yang diharapkan dapat membantu *home* industri cempaka dalam memproses pengolahan data penjualan dan pembelian barang yang dapat mempermudah pencarian dan pembuatan laporan penjualan.

1.3.2 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka penelitian ini bertujuan untuk :

1. Untuk mengetahui sistem informasi penjualan dan pembelian yang berjalan di *home* industry cempaka.
2. Untuk merancang sistem informasi penjualan dan pembelian pada *home* industri cempaka.
3. Untuk melakukan pengujian terhadap perancangan sistem informasi penjualandan pembelian berbasis *dekstop* yang dibuat untuk *home* industry cempaka.
4. Untuk mengimplementasikan *aplikasi* dengan fasilitas penjualan dan pembelian pada *home* industri cempaka, sehingga dapat membantu proses penjualan dan pembelian barang serta memberikan informasi.

1.4 Kegunaan Penelitian

Kegunaan hasil penelitian ini penulis berharap dapat bermanfaat dan berarti bagi peneliti dan perusahaan *Home* Industri Cempaka, baik secara langsung maupun tidak langsung untuk berbagai pihak yang terkait dapat memberikan dua kegunaan , yaitu :

1.4.1 Kegunaan Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat mengatasi beberapa permasalahan yangterjadi pada Cempaka diantaranya :

1. Bagi Perusahaan *Home* Industri Cempaka

   Memudahkan pegawai dalam melakukan transaksi dengan pelanggan, memudahkan dalam pengelolaan serta menyusun laporan untuk pemilik dan meminimalkan kesalahan yang sering terjadi.

1.4.2 Kegunaan Akademis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran dalam bidang ilmu manajemen, khususnya mengenai kualitas pelayanan dalam kaitannya dengan loyalitas pelanggan *Home* Industri Cempaka di wilayah Bandung. Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi beberapa pihak yaitu:

1. Bagi Pengembangan Ilmu

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan untuk memajukan ilmu tentang sistem informasi yang sudah ada agar dapat diterapkan pada kehidupan dan dapat menguntungkan banyak pihak.

2. Bagi Peneliti Lain

Dapat membantu peneliti lain yang akan melakukan penelitian di bidang ataumasalah yang sama dengan penulis, sebagai bahan referensi untukperbaikan dan diharapkan dapat mengembangkan pengetahuan peneliti lain tersebut.

3. Bagi Penulis

Dapat meningkatkan pengetahuan penulis dalam melakukan penelitian danmengukur tingkat kompetensi dan kemampuan penulis dalammengimplementasikan sistem informasi penjualan dan pembelian barang berbasis *dekstop* ini ke dunia nyata atau dalam kehidupan sehari-hari.

1.5 Batasan Masalah

Dalam suatu perusahaan terdapat berbagai masalah yang mungkin dihadapi, akan tetapi pada kesempatan ini penulis membatasi ruang lingkup pembahasan, agar terarah pada pokok permasalahan sebagai berikut :

1. Aplikasi ini hanya sebagai aplikasi untuk pengelolaan data, dan berbasis desktop bukan web.

2. Perancangan sistem informasi penjualan,pembelian dan manufakturing berbasis *dekstop* yang dibuat mencakup proses transaksi penjualan ,transaksi pembelian dan manufaktur.
3. Pada *aplikasi* penjualan dan pembelian ini hanya mengolah data bahan baku,data produk ,data supplier.
4. Laporan barang masuk (pembelian), laporan barang keluar (penjualan),laporan data supplier serta stok barang yang ada di gudang.
5. Diskon hanya berlaku jika pelanggan membeli minimal 20 bungkus.
6. Pembayaran hanya menggunakan uang tunai.
7. Tidak membahas proses pendaftaran pelanggan.

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi Produksi

Lokasi yang dijadikansebagai tempat penelitian di Jl.Astana Anyar Gg.Entit Blok No.6 Bandung 40242, Jawabarat . No.telepon (022)6124576. Waktu pelaksanaan penelitian dimulai pada bulan septembersampai desember.

Jadwal Pelaksanan kegiatan penelitian di *Home* Industri Cempaka Bandung sebagai berikut :

Tabel 1.2 : Jadwal pelaksanaan penelitian

NO	KEGIATAN	TAHUN 2013															
		Februari				Maret				April				Mei			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Identifikasi Kebutuhan																
	a.Observasi																
	b.Wawancara																
	c.Pengumpulan Data																
2	Membuat *Prototype*																
	a.Perancangan Prosedur																
	b.Perancangan *Flowmap*																
	c.Perancangan Diagram Konteks																
	d.Perancangan *Data Flow Diagram*																
3	Menguji *Prototype*																
4	Pengkodean Sistem																
	a.Struktur Program																
	b.Struktur Menu																
	c.Kodefikasi																
	d.Desain Input/Output																
5	Pengujian Sistem																
6	Evaluasi Sistem																
7	Implementasi Sistem																