BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan suatu bidang usaha sangatlah tinggi dimana sekarang banyak orang yang membangun perusahaan untuk mengelola sendiri dan membuka lapangan pekerjaan bagi orang yang membutuhkannya. Sedangkan itu tidak mudah karena ketatnya persaingan dalam membuka suatu usaha pada zaman sekarang ini semakin ketat.

Maka dari itu dalam mengelola sistem informasi suatu perusahaan harus didukung dengan tersedianya perangkat teknologi komputer agar dalam pengelolaan bisa terorganisasi dan terkomputerisasi sehingga dalam membangun suatu usaha tidak akan menurunnya kinerja suatu perusahaan atau organisasi dibidang usaha dengan memanfaatkan teknologi komputer.

Adanya teknologi komputer yang sangat berkembang pesat saat ini dan sudah memberikan perubahaan pola kehidupan masyarakat didalam berbagai bidang terutama dalam bidang usaha, maka dari itu semua persoalan dapat ditangani dengan mudah dan cepat dengan sistem yang berbasiskan teknologi komputer. Sistem komputerisasi merupakan suatu sistem teknologi komputer yang sangat dibutuhkan dalam suatu bidang usaha, misalnya salah satu teknologi yang berkembang yaitu dibidang *software* atau perangkat lunak merupakan salah satu sistem informasi yang dibutuhkan dalam suatu perusahaan.

Perkembangan teknologi sistem informasi sudah semakin sangat maju sehingga banyak perusahaan yang memanfaatkan teknologi komputer untuk mempermudah dan mempercepat suatu pekerjaan. Sistem informasi merupakan salah satunya yang berkembang didalam bidang *software* yang banyak digunakan oleh suatu perusahaan.

MR.Racing merupakan toko yang menjual berbagai jenis aksesoris *spare part* kendaraan motor, toko ini berdiri sekitar tahun 2008. Awalnya toko ini menjual berbagai jenis helm saja, seiring berjalannya waktu toko ini menjual berbagai jenis kebutuhan bagi kendaraan sepeda motor yang dikenal dengan menjual berbagai jenis *spare part* kendaraan bermotor.

MR.Racing ini beralamat di Jl.Pungkur No.182 Bandung. Merupakan salah satu perusahaan yang bergerak dibidang penjualan *spare part* kendaraan bermotor.

Toko MR.Racing ini yang hampir melakukan aktifitas melakukan transaksi penjualan dan pembelian serta pendataan barang yang masih secara manual misalnya dalam transaksi penjualan masih menggunakan nota yang berbentuk bon dan pencatatan barang pada bagian gudang yang masih menggunakan buku yang bersifat manual, sehingga dalam pengecekan barang membutuhkan waktu yang cukup lama dan pengelolaan data barang masih disimpan dalam pembukuan yang tidak terorganisasi dengan baik.

Dengan demikian mengakibatkan penumpukan arsip dan berkas-berkas transaksi dan proses yang masih secara manual mungkin saja masih bisa terjadi kesalahan dalam pencatatan transaksi yang mungkin bisa merugikan toko ini. Sehingga perlu adanya sistem informasi penjualan pada MR.Racing ini yang bisa

mengelola data-data penjualan lebih terstruktur dengan baik dan penyimpanan data lebih aman.

Berdasarkan uraian diatas, maka muncul gagasan untuk membuat suatu sistem aplikasi terutama yang menyangkut dalam penjualan *spare part* motor pada MR.Racing. Maka dari itu berdasarkan uraian diatas penulis akan merancang yang dituangkan dalam penelitian skripsi dengan judul "SISTEM INFORMASI PENJUALAN *SPARE PART* MOTOR PADA MR.RACING BERBASIS DESKTOP".

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka penulis mengidentifikasi masalah yang muncul pada toko MR.Racing yaitu :

1. Proses transaksi penjualan dan pembelian barang serta pencatatan data barang masih manual sehingga membutuhkan waktu yang cukup lama.
2. Belum amannya penyimpanan arsip atau berkas yang mengakibatkan hilangnya data dan penumpukan arsip atau berkas-berkas transaksi.
3. Dalam pembuatan laporan yang bisa saja terjadi kesalahan karena hilangnya data-data transaksi penjualan dan pembelian.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan Identifikasi diatas maka penulis merumuskan masalah diantaranya :

1. Bagaimana perancangan sistem informasi penjualan *spare part* pada MR.Racing.
2. Bagaimana pengujian sistem informasi penjualan *spare part* pada MR.Racing.
3. Bagaimana implementasi sistem informasi penjualan *spare part* pada MR.Racing.

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk membuat sebuah aplikasi sistem informasi penjualan *spare part* motor berbasis desktop pada toko MR.Racing, agar laporan dan transaksi pada toko ini bisa secara terkomputerisasi dengan mudah dan aman serta bisa menghemat waktu dalam pembuatan laporan. Dan tujuannya adalah :

1. Untuk membuat perancangan sistem informasi penjualan pada MR.Racing.
2. Untuk melakukan pengujian sistem informasi penjualan pada MR.Racing.
3. Untuk membuat implementasi sistem informasi penjualan pada MR.Racing.

1.4 Kegunaan Penelitian

Kegunaan atau manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.4.1 Kegunaan Akademis

Bagi Pengembangan Ilmu, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi dokumen akademik yang berguna untuk dijadikan acuan bagi sivitas akademika.

Bagi Peneliti, dari semua rangkaian kegiatan dan hasil penelitian diharapkan dapat lebih meningkatkan lagi penguasaan membuat aplikasi berbasis dekstop yang di pelajari selama mengikuti Program Studi Sistem Informasi di Universitas Komputer Indonesia .

Bagi Peneliti Lain, dari hasil penelitian diharapkan bisa menambah wawasan dan bisa menjadi contoh bagi para peneliti untuk penelitian yang akan dilakukan.

1.4.2 Kegunaan Praktis

Bagi toko MR.Racing, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi suatu aplikasi yang berguna dan bermanfaat bagi toko ini sehingga bisa mempermudah dalam proses memajukan MR.Racing ini.

1.5 Batasan Masalah

Dengan keterbatasan kemampuan penulis, maka dibatasi pada :

1. Sistem yang dibangun untuk mengolah data transaksi penjualan dan pembelian barang serta mengolah keluar masuknya data barang dan retur barang ke *supplier*.

2. Data yang ada untuk data barang yang dimiliki dan data *supplier*.
3. Transaksi penjualan dan pembelian, berupa transaksi tunai.
4. Laporan yang dibuat pada sistem ini adalah laporan penjualan dan pembelian, laporan persediaan stok barang dan laporan retur pembelian ke *supplier*.

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian dilakuakan pada toko MR.Racing Jl.Pungkur No.182 Bandung. Dan waktu penelitian pelaksaan dilaksanakan pada tanggal 23 September 2014.

Tabel 1.1 Waktu Penelitian

No	**Kegiatan**	**2014**											
		September				**Oktober**				**November**			
1	Identifikasi Kebutuhan												
2	Pengembangan Prototype :												
	a. Analisis												
	b. Design												
	c. Pengujian												
3	Evaluasi dan Revisi												
4	Penggunaan/Implementasi												

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan Latar belakang masalah, identifikasi dan rumusan masalah, maksud dan tujuan masalah, kegunaan penelitian, batasan masalah, lokasi dan waktu penelitian hingga sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas penjelasan dan pengertian landasan teori tentang analisa dan perancangan serta aplikasi yang digunakan yang berkaitan dengan masalah yang akan dibahas.

BAB III OBJEK DAN METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini membahas mengenai objek penelitian yang penulis teliti pada perusahaan, lalu metode pengumpulan data berupa (wawancara, observasi dan dokumentasi). Analisis sistem yang sedang berjalan dengan menggunakan metode *Object Oriented Programing* (OOP) dan membahas tentang evaluasi sistem yang sedang berjalan saat ini.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas mengenai perancangan sistem yang diusulkan dan membahas perancangan basis data yang diusulkan, perancangan antar muka (struktur menu, perancangan input dan perancangan output) hingga membahas implementasi dari hasil yang sudah dirancang dan pengujian.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini membahas tentang kesimpulan dari pembahasan pada bab-bab sebelumnya dan saran yang diharapkan bermanfaat sebagai bahan pertimbangan untuk pengembangan nantinya.