BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat telah membawa perubahan yang besar dalam kehidupan manusia. Dunia pendidikan khususnya yang merupakan salah satu pilar utama yang membawa perubahan tersebut. Dengan semakin berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini, maka bermunculan media-media yang dapat digunakan sebagai media pengolahan data, penyajian atau penyampaian informasi, hal ini dikarenakan informasi sangat berharga dan mahal harganya.

Dalam menyajikan informasi, setiap instansi memiliki cara yang berbeda-beda pula, ada yang sudah menggunakan komputerisasi, tetapi ada juga yang masih menggunakan cara manual. Hal ini terjadi karena menggunakan komputerisasi membutuhkan dana yang mahal, selain faktor tersebut, brainware juga merupakan kendala serta kurangnya pengaruh eksternal yang masuk kedalam instansi tersebut. Hal ini banyak sekali terjadi, bukan saja pada daerah-daerah yang jauh dari ibukota provinsi, tetapi juga pada kota-kota besar seperti pada saat ini.

Underground Workshop merupakan salah satu dari sekian banyak toko yang bergerak dalam bidang penjualan pakaian, seperti baju, celana, jaket, sepatu, sendal, topi, dan aksesoris lainnya yang ada di Ambon yang berdiri pada tahun 2010. Tidak jauh berbeda dari toko-toko pakaian pada umumnya yang

mempertahankan sifat eksklusif suatu produk terutama tentang penjualan dan pembeliannya.

Pada toko Underground Workshop, dalam penyampaian informasi produk memiliki beberapa keterbatasan diantaranya, belum tersedianya media informasi yang menggunakan teknologi komputer sebagai fasilitas untuk mengelola dan mengolah data pembelian barang, retur barang ke *supplier* dan penjualan barang. Proses transaksi pembelian dan penjualan barang masih menggunakan media tertulis, yaitu dengan cara mencatat kedalam buku kas, sehingga belum terintegrasi, serta kurang efektifnya dalam pembuatan laporan transaksi pembelian dan penjualan barang. Karena itu dibutuhkan media penyajian informasi yang dapat digunakan oleh penjual untuk melakukan transaksi pembelian dan penjualan barang agar data pembelian dan penjualan barang bisa terkelola dengan baik. Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis membuat sebuah sistem informasi sebagai bahan skripsi dengan judul " SISTEM INFORMASI PEMBELIAN DAN PENJUALAN PAKAIAN PADA TOKO UNDERGROUND WORKSHOP".

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

Permasalahan yang ada hampir terjadi di segala bidang. Permasalahan itu tidaklah muncul dengan sendirinya, melainkan ada yang menyebabkan permasalahan tersebut muncul.

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, penulis mengidentifikasikan permasalahan sebagai berikut :

1. Belum tersedianya media informasi untuk data *supply* stok barang dan data retur pembelian, sehingga bagian gudang kesulitan dalam mengolah data *supply* stok barang dan data retur barang ke *supplier*.
2. Proses transaksi pembelian dan penjualan barang masih menggunakan media tertulis, yaitu dengan cara mencatat kedalam buku kas, sehingga belum terintegrasi.
3. Kurang efektifnya dalam pembuatan laporan transaksi pembelian dan penjualan barang.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah dan identifikasi yang telah diajukan, maka permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana sistem informasi pembelian dan penjualan barang yang saat ini berjalan di toko Underground Workshop.
2. Bagaimana merancang sistem informasi pembelian dan penjualan barang di toko Underground Workshop.
3. Bagaimana pengujian sistem informasi pembelian dan penjualan barang di toko Underground Workshop.

4. Bagaimana implementasi pengembangan sistem informasi pembelian dan penjualan barang di toko Underground Workshop ke dalam program aplikasi pembelian dan penjualan barang.

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud penelitian adan tujuan penelitian yang penulis buat adalah sebagai berikut:

1.3.1 Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk membangun Sistem Informasi Pembelian dan Penjualan Pakaian pada toko Underground Workshop guna meningkatkan dan mempermudah dalam proses pengelolaan data dari pembelian dan penjualan barang bagi toko Underground Workshop.

1.3.2 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang hendak dicapai dalam penelitan ini adalah :

1. Untuk mengetahui masalah pada sistem pembelian dan penjualan barang yang berjalan di toko Underground Workshop.
2. Untuk merancang sistem informasi pembelian dan penjualan barang yang akan dibangun di toko Undergorund Workshop.
3. Untuk melakukan pengujian terhadap sistem informasi pembelian dan penjualan barang yang telah dibuat ditoko Underground Workshop
4. Untuk mengetahui implementasi sistem informasi pembelian dan penjualan barang ditoko Underground Workshop ke dalam program aplikasi pembelian dan penjualan barang.

1.4 Kegunaan Penelitian

Kegunaan dari penelitian ini bagi penulis adalah untuk menerapkan ilmu dan pengembangan pengetahuan yang didapat selama berada dibangku kuliah. Dengan penyusunan proposal pengajuan skripsi ini diharapkan timbul suatu motivasi untuk meningkatkan kemampuan penguasaan disiplin ilmu yang ditekuni dalam bidang komputer dan dalam pembuatan aplikasi, untuk menambah pengetahuan dan pengalaman dalam ruang lingkup dunia kerja yang sesungguhnya.

1.4.1 Kegunaan Praktis

Bagi Konsumen

1. Dengan adanya aplikasi ini maka dapat dijadikan media untuk mempermudah dalam memberikan pelayanan kepada pelanggan.
2. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan konsumen dapat mendapatkan pelayanan penjualan dengan lebih cepat dan efektif.

1.4.2 Kegunaan Akademis

1. Bagi Penulis

   Dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan nilai guna bagi peneliti sendiri, yang khususnya dapat menambah wawasan dan pengalaman dalam melakukan kegiatan penelitian dan menjadi bahan pembelajaran dalam membangun, merancang serta mengembangkan suatu aplikasi didalam suatu badan usaha yang dapat digunakan dan diimplementasikan dan juga memiliki nilai guna bagi orang-orang.

2. Bagi Perusahaan

   Dengan adanya penelitian ini dapat memberikan sumbangan pemikiran sebagai bahan masukan dan pertimbangan bagi toko dalam menentukan kebijakan, khususnya yang berkaitan dengan pembelian dan penjualan barang.

3. Bagi Peneliti Lain

   Diharapkan penelitian ini dapat dikembangkan oleh peneliti lain agar dapat menambahkan nilai guna penelitian ini serta dapat dijadikan sebagai bahan referensi dan acuan ketika dibutuhkan.

1.5 Batasan Masalah

Batasan masalah bertujuan untuk membatasi adanya penyimpangan dalam penulisan laporan penelitian. Sistem ini membatasi pembahasan Sistem Informasi Penjualan dan Pembelian barang, batasan-batasan itu diantaranya adalah:

1. Perancangan dibuat untuk pemesanan barang yang dilakukan saat pemilik toko melakukan pemesanan barang ke *supplier*.
2. Perancangan dibuat untuk penerimaan barang yang dilakukan saat bagian gudang menerima barang yang telah dikirim oleh *supplier*.
3. Perancangan dibuat untuk retur barang yang dilakukan saat pengembalian barang dari toko ke *supplier*.
4. Perancangan dibuat untuk penjualan yang dilakukan secara tunai.
5. Sistem informasi ini hanya digunakan untuk toko Underground Workshop.
6. Tidak membahas mengenai pengolahan data karyawan.

7. Tidak membahas mengenai laporan keuntungan dan kerugian dari toko Underground Workshop.

1.6 Lokasi Dan Waktu Penelitian

1.6.1 Lokasi Penelitian

Penulis melaksanakan penelitian di Toko Underground Workshop yang beralamat di Ambon Plaza, Jl. Sultan Hairun No.126 Lantai 1, Blok B, No.4, Ambon, Maluku.

1.6.2 Waktu Penelitian

Waktu penelitian dimaksdukan untuk menunjukkan keterangan, dan juga kegiatan apa saja yang dilakukan oleh penulis selama penelitian. Kegiatan penelitian dibuat dalam bentuk tabel gant chart.

Waktu Penelitian

Tabel 1.1 Waktu Penelitian

No	Kegiatan	Waktu Bulan/ Minggu														
		SEP 2014			OKT 2014				NOV 2014				DES 2014			
		2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Analysis															
	a. Observasi b. Wawancara															
2	Design															
	a. Mendesain struktur data b. Mendesain asitektur perangkat lunak c. Mendesain representasi interface d. Mendesain algoritma prosedural															
3	Coding															
	a. Pembuatan syntax b. Pembuatan database c. Testing program															
4	Testing															
	a. Pengenalan program kepada user b. Pengujian program kepada user															
5	Maintenance															
	a. Perbaikan jika ada eror pada program b. Perbaikan kekurangan baru yang ditemukan pada program															

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi akan diuraikan menjadi lima bab, diantaranya:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan ruang lingkup permasalahan yang terjadi, terdiri dari latar belakang masalah, identifikasi dan rumusan masalah, maksud dan tujuan penelitian, kegunaan penelitian, batasan masalah, serta lokasi dan waktu penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan mengenai teori-teori yang berkaitan dengan perancangan sistem informasi pembelian dan penjualan menggunakan bahasa pemrograman java.

BAB III OBJEK DAN METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menguraikan mengenai sejarah perusahaan, sistem yang berjalan pada perusahaan, dan kelemahan dari sistem yang berjalan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menguraikan sistem informasi pembelian dan penjualan yang akan dibuat, bagaimana rancangan sistem yang diusulkan, bagaimana pengujian sistem yang diusulkan, dan juga bagaimana implementasi sistem yang diusulkan.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini menguraikan kesimpulan dan saran dari hasil analisis penelitian yang dilakukan.