BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Kemajuan teknologi dan informasi merupakan salah satu perkembangan dari simulasi dan teknologi. Pada kenyataannya, perkembangan peradaban dunialah yang memberikan banyak akses terjadinya perubahan pola kehidupan masyarakat dalam berbagai bidang. Perkembangan sistem informasi sampai dengan saat ini begitu pesatnya seiring waktu berjalan. Pesatnya kemajuan teknologi dalam kehidupan masyarakat, telah menjadikan semua persoalan dapat ditangani secara mudah dan cepat, melalui sistem yang berbasiskan teknologi. Saat ini pembelajaran yang berbasis komputer sudah menjadi salah satu teknik tercanggih, bahkan dalam urusan di dalam kehidupan manusia sekalipun.

Teknologi informasi yang makin berkembang menyebabkan kebutuhan akan informasi yang akurat dan valid sangat diperlukan oleh berbagai pihak. Karena itu perkembangan suatu sistem informasi sangat perlu ditingkatkan, sehingga fungsi informasi sebagai sarana pengambilan keputusan lebih terjamin. Sistem komputerisasi merupakan suatu sistem informasi yang sangat dibutuhkan guna mengikuti perkembangan zaman yang demikian pesatnya. Seiring dengan hal itu kebutuhan akan komputer juga semakin meningkat baik dari segi kualitas maupun

kuantitasnya, salah satu dari teknologi yang berkembang tesebut adalah di bidang *software* atau perangkat lunak yaitu sistem informasi.

Masa ke masa perkembanagan sistem informasi sudah sangat maju karena sudah memilik teknologi yang sangat canggih dan sangat cepat sekali berkembang. Terdapat banyak perusahaan atau instansi lain yang menggunakan teknologi untuk mempermudah suatu pekerjaan. Sistem informasi merupakan salah satu teknologi yang sedang berkembang di bidang *software*.

Perangkat lunak aplikasi adalah suatu subkelas perangkat lunak komputer yang memanfaatkan kemampuan komputer langsung untuk melakukan suatu tugas yang diinginkan pengguna. Biasanya dibandingkan dengan perangkat lunak sistem yang mengintegrasikan berbagai kemampuan komputer, tapi tidak secara langsung menerapkan kemampuan tersebut untuk mengerjakan suatu tugas yang menguntungkan pengguna.

Seragam sekolah adalah seperangkat standar pakaian yang dikenakan oleh anggota suatu organisasi saat turut berpartisipasi dalam organisasi kegiatan. Ada beberapa jenis seragam, misalnya seragam sekolah, seragam kantor, seragam *cleaning servis*, seragam pegawai bank, dan sebagainya. Pemakaian seragam biasanya mengikuti aturan yang berlaku dari instansi atau dinas tertentu.

Toko Remaja yang bertempat di Jalan Ahmad Nasution Blok B No.16 Ujungberung Bandung memiliki beberapa cabang yang terdapat di Kosambi Bandung yang merupakan salah satu perusahaan yang bergerak di bidang penjualan barang terutama seragam sekolah diantaranya seragam sekolah untuk

Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Atas (SMA), dan menyediakan seragam sekolah pramuka.

Pada Toko Remaja dalam penjualan dan pembelian masih bersifat konvensional belum terkomputerisasi yaitu pengelolaan data barang, dan transaksi penjualan masih disimpan dalam pembukuan.Begitu pula, daftar permintaan barangdari konsumen masih ditulis menggunakan catatan kecil dan data pemesanan *accessories* masih menggunakan kertas biasa dan ditulis tangan.

Konsumen toko ini adalah individu, sekolah atau toko lain yang akan menjual kembali produk seragam sekolah. Karena banyak konsumen, sehingga mereka harus menunggu lama untuk mendapatkan barang tersebut. Lamanya pelayanan Toko Remaja ini masih konvensional, yaitu pada proses perhitungan transaksi penjualan masih menggunakan kalkulator dan pada transaksi penjualan kepada konsumen masih menggunakan nota.

Transaksi penjualan dapat dilakukan secara tunai atau DP terlebih dahulu. Penjualan secara tidak tunai konsumen biasanya membayar pelunasan sering tidak membawa nota penjualan tidak tunai, sehingga bagian penjualan sulit untuk mencari data dan barangnya. Selain itu, dalam membuat laporan barang, laporan penjualan dan laporan pembelian untuk mencari data harus membuka juga semua data yang tersedia, seringnya terjadi kehilangan data laporan yang masih disimpan di arsip.

Dalam perhitungan stok barang bagian gudang sering lupa menuliskan jumlah barang yang telah tersedia sehingga dalam pengecekan stok barang sering tidak

terkontrol dan dapat terjadi kesalahan informasi dari bagian gudang.Dengan adanya kendala-kendala tersebut sebaiknya perlu adanya jembatan informasi. Jembatan informasi itu adalah pembuatan sistem informasi penjualan dan pembelian yang digunakan untuk mempermudah pada proses penjualan dan pembelian yang terdapat di Toko Remaja. Sehingga dalam sistem informasi yang diusulkan dapat memberikan solusi yang terbaik.

Sehubungan dengan kondisi tersebut, maka muncul gagasan untuk membuat suatu sistem aplikasi, khususnya yang menyangkut pada penjualan dan pembelian barang. Berdasarkan uraian dan kondisi diatas maka hasil rancangan tersebut dituangkan dalam bentuk penelitian dengan judul **"SISTEM INFORMASI PENJUALAN DAN PEMBELIAN SERAGAM SEKOLAH PADA TOKO REMAJA BANDUNG"** yang bertujuan untuk mengatasi permasalahan yang ada dan dibuat berbasis *desktop* yang terjaring satu komputer ke komputer lainnya dengan menggunakan terapan *client server.*

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penulis mengidentifikasikan dan merumuskan masalah yaitu sebagai berikut.

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang terdapat pada Toko Remaja, penulis mengidentifikasikan permasalahan adalah sebagai berikut :

1. Banyak kendala yang ditemukan pada pencatatan data barang, data penjualan, data pembelian masih disimpan dalam pembukuan.

2. Daftar permintaan barang dari konsumen masih ditulis menggunakan catatan kecil.
3. Data pemesanan *accessories* masih menggunakan kertas biasa dan ditulis tangan.
4. Masih lambatnya dalam melayani konsumen dalam pembayaran sehingga konsumen menunggu lama.
5. Transaksi penjualan tunai maupun tidak tunai kepada konsumen masih menggunakan nota.
6. Penjualan secara tidak tunai konsumen biasanya membayar pelunasan sering tidak membawa nota penjualan tidak tunai, sehingga bagian penjualan sulit untuk mencari data dan barangnya
7. Dalam membuat laporan barang, laporan penjualan dan laporan pembelian untuk pencarian data barang harus membuka semua data yang masih disimpan di arsip.
8. Dalam perhitungan stok barang bagian gudang sering tidak terkontrol.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan diatas, maka yang menjadi perumusan masalah adalah :

1. Bagaimana Sistem Informasi penjualan dan pembelian seragam sekolah yang sedang berjalan pada Toko Remaja Bandung.
2. Bagaimana perancangan Sistem Informasi penjualan dan pembelian seragam sekolah pada Toko Remaja Bandung.

3. Bagaimana implementasi Sistem Informasi penjualan dan pembelian seragam sekolah pada Toko Remaja Bandung.
4. Bagaimana pengujian Sistem Informasi penjualan dan pembelian seragam sekolah pada Toko Remaja Bandung.

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud penelitian yang diadakan oleh penulis adalah untuk membangun Sistem Informasi penjualan dan pembelian seragam sekolah pada Toko Remaja, sedangkan tujuannya adalah untuk :

1. Untuk mengetahui permasalahan yang ada pada Sistem Informasi penjualan dan pembelian seragam sekolah yang sedang berjalan di Toko Remaja.
2. Untuk membuat perancangan Sistem Informasi penjualan dan pembelian seragam sekolah di Toko Remaja.
3. Untuk membuat implementasi Sistem Informasi penjualan dan pembelian seragam sekolah di Toko Remaja.
4. Untuk melakukan pengujian Sistem Informasi penjualan dan pembelian seragam sekolah di Toko Remaja.

1.4 Kegunaan Penelitian

Dalam kegunaan penelitian ini dibagi menjadi dua yaitu kegunaan praktis dan kegunaan akademis.

1.4.1 Kegunaan Praktis

Kegunaan penelitian bagi pemilik Toko Remaja adalah dapat mengembangkan sistem informasi penjualan dan pembelian yang konvensional menjadi sistem informasi yang dapat terintegrasi dengan komputer sehingga tidak akan memakan waktu yang lama. Sedangkan untuk bagian penjualan dan bagian gudang dapat memberikan kemudahan dalam melakukan suatu pekerjaan, tidak memakan waktu lama dalam melakukan pekerjaan dan memperkecil kesalahan yang terjadi.

1.4.2 Kegunaan Akademis

1. Bagi Pengembangan ilmu pengetahuan, dapat memberikan suatu karya penelitian baru yang dapat mendukung dalam pengembangan.
2. Bagi peneliti adalah untuk menambah wawasan dan menambah pengalaman dan mendapatkan ilmu yang luas. Penelitian ini diharapkan dapat menambah masukan dan pengeluaran dalam mengaplikasikan ilmu yang didapat.
3. Bagi peneliti lain adalah dapat menjadi referensi dan menambah ilmu secara luas bagi peneliti yang akan melakukan penelitian.

1.5 Batasan Masalah

Dalam perancangan sistem informasi pemesanan dan penjualan seragam sekolah ini diperlukan beberapa batasan masalah, yaitu :

1. Sistem informasi yang dibangun meliputi data barang, transaksi penjualan, transaksi pembelian, pelunasan, data konsumen, data supplier dan pemesanan (PO).
2. Adanya laporan barang, laporan barang habis, laporan penjualan, laporan pembelian dan laporan kadaluarsa.
3. Transaksi penjualan dilakukan secara langsung minimal 1 (kodi), tidak untuk konsumen individu, pembayaran dapat dicicil 1 (satu) kali dengan DP minimal 50 % dan barang diberikan kepada konsumen ketika lunas.
4. Pada sistem ini hanya menyediakan barang jadi saja tidak membahas bahan baku seragam dan bahan baku *accessories.*
5. Pada sistem ini tidak membahas retur penjualan dari konsumen dan retur pembelian ke supplier.

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian ini dilakukan pada Toko Remaja yang berlokasi di Jalan Ahmad Nasution Jalan Ahmad Nasution Blok B No.16 Ujungberung Bandung. Waktu penelitian dilakukan selama 5 (lima) bulan dari bulan Februari 2013 hingga bulan Juni2013. Metode pengembangan yang digunakan adalah metode pengembangan *prototype*. Adapun jadwal penelitian adalah sebagai berikut.

Tabel 1.1 Jadwal Penelitian

No	Kegiatan	Tahun 2013																			
		Februari				Maret				April				Mei				Juni			
		1	2	3	4	1	1	2	3	4	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Pengumpulan kebutuhan																				
2.	Perancangan																				
3.	Evaluasi *prototype*																				