BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Dalam era globalisasi sekarang ini, perkembangan teknologi semakin pesat dan tidak terbendung, terutama dalam bidang Teknologi Informasi. Dengan adanya perkembangan Teknologi Informasi saat ini, individu maupun organisasi dapat bekerja secara lebih efektif dan efisien. Karena itulah banyak perusahaan ataupun instansi pemerintah mulai beralih dari sistem manual ke sistem komputerisasi dalam pengerjaan setiap kegiatan. Seorang pimpinan dituntut untuk dapat mengambil sebuah keputusan yang tepat dalam menyelesaikan suatu masalah yang dihadapi, dengan adanya Sistem Informasi dapat membantu seseorang dalam menyelesaikan masalahnya. Dalam hal ini, informasi bisa sebagai penunjang dalam pengambilan sebuah keputusan yang efektif dan efisien.

Pesatnya perkembangan teknologi dan informasi dibuktikan dengan semakin menjamurnya Software House dan semakin banyaknya Sistem Informasi yang dihasilkan untuk berbagai macam kebutuhan sistem informasi. Tidak lepas dari perkembangan teknologi tersebut maka dibutuhkan sarana pendukung yang memadai seperti komputer. Komputer adalah salah satu sarana terpenting bagi perusahaan dimana kita dapat mengolah dan mengakses data yang diperlukan dengan cepat dan tepat sehingga perusahaan dapat memanfaatkan waktu secara efektif dan efisien.

Untuk meningkatkan kinerja suatu perusahaan adalah dengan cara membangun sistem yang dapat menghasilkan suatu informasi yang tepat, relevan, dan terkontrol dengan baik. Komputer adalah suatu alat yang dapat menyimpan data, mengolah data, dan memberikan informasi yang diinginkan secara tepat dan akurat yang berguna bagi perusahaan untuk kemajuan usahanya. Komputer juga merupakan salah satu bentuk teknologi yang banyak di gunakan di berbagai perusahaan baik perusahaan besar maupun perusahaan kecil. Dengan demikian teknologi dapat mempengaruhi dunia bisnis sehingga membawa perubahan-perubahan yang terjadi. Hal ini terlihat pada kecenderungan orang atau suatu badan usaha untuk selalu menggunakan komputer dalam segala aktifitas kegiatan usahanya terutama dalam hal pengolahan data atau informasi dan pengambilan keputusan akan lebih efektif dan efisien , apalagi jika dilengkapi sistem informasi dalam penyajian informasi yang berjalan dengan waktu relatif cepat dan akurat.

Sinar Kencana Meubel adalah salah satu dari sekian banyak toko meubel yang ada di kota Bandung. Tidak berbeda jauh dengan toko-toko meubel pada umumnya, Sinar Kencana Meubel mengutamakan kualitas produk yang dipasarkannya dan kualitas pelayanan terhadap konsumen.

Proses transaksi penjualan dan pembelian barang yang ada di Sinar Kencana Meubel saat ini masih menggunakan tulisan tangan atau secara manual dan belum terkomputerisasi, sehingga rentan terjadi kesalahan dalam proses pencatatan. Dengan cara yang masih manual, prosedur pelayanan penjualan terhadap konsumen dan pembelian barang kepada supplier menjadi tidak efektif dan menghambat proses dalam mendapatkan informasi mengenai penjualan dan

pembelian barang. Penyimpanan data yang masih dalam bentuk arsip sehingga dapat memperlambat pembuatan laporan. Pencarian data yang masih manual sehingga membutuhkan waktu yang lama untuk menemukan data yang dicari. Belum diterapkannya sistem komputerisasi pada Sinar Kencana Meubel, memungkinkan terjadinya kesalahan pencatatan dalam rekapitulasi data penjualan, data barang, dan juga kesalahan dalam proses perhitungan transaksi penjualan dan pembelian barang guna untuk mendapatkan informasi mengenai pendapatan dan pengeluaran pada Sinar Kencana Meubel.

Dari penjelasan diatas, penulis mencoba untuk menyusun Tugas Akhir dengan judul "**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN DAN PEMBELIAN BARANG PADA SINAR KENCANA MEUBEL".**

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah

1.2.1. Identifikasi Masalah

Berdasrkan latar belakang di atas, penulis mengidentifikasi permasalahan yang terjadi sebagai berikut :

1. Proses pengolahan data barang, mulai dari data penjualan dan pembelian masih dilakukan secara manual serta pencatatan data barang belum tersimpan di dalam database sehingga menyulitkan dalam melakukan pencarian data barang dan stock barang.
2. Penyimpanan data yang masih dalam bentuk arsip sehingga dapat memperlambat pembuatan laporan.

3. Pencarian data masih manual sehingga membutuhkan waktu yang lama untuk menemukan data yang dicari.

1.2.2. Rumusan Masalah

Berdasrkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana sistem pembelian dan penjualan yang sedang berjalan pada Sinar Kencana Meubel.
2. Bagaimana perancangan Sistem Informasi Penjualan dan Pembelian pada Sinar Kencana Meubel sehingga diharapkan dapat memenuhi kebutuhan.
3. Bagaimana implementasi Sitem Informasi Penjualan dan Pembelian Barang pada Sinar Kencana Meubel.
4. Bagaimana pengujian Sistem Informasi Penjualan dan Pembelian Barang pada Sinar Kencana Meubel.

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk membangun Sistem Informasi Penjualan dan Pembelian Barang pada Sinar Kencana Meubel dalam meningkatkan kepuasan pelanggan dan untuk mempermudah proses pengolahan data dan pembuatan laporan.

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu :

1. Untuk mengetahui sistem yang sedang berjalan pada Sinar Kencana Meubel.
2. Untuk membuat perancangan Sistem Informasi Penjualan dan Pembelian Barang pada Sinar Kencana Meubel sehingga diharapkan dapat memenuhi kebutuhan.
3. Untuk melakukan Implementasi dari perancangan Sistem Informasi Penjualan dan Pembelian Barang pada Sinar Kencana Meubel sehingga dapat berjalan dengan baik.
4. Untuk melakukan pengujian Sistem Informasi Penjualan dan Pembelian Barang pada Sinar Kencana Meubel.

1.4. Kegunaan Penelitian

Kegunaan dari penelitian ini bagi penulis adalah untuk menerapkan ilmu dan pengembangan pengetahuan yang didapat selama 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 Akademis

Bagi penulis sebagai sarana pembelajaran dan pengembangan ilmu Sistem Informasi yang telah di dapat selama di bangku kuliah. Dan penulis berharap dapat memberikan ilmu pengetahuan dan teknologi bagi pembacanya,

1.4.2. Kegunaan Praktis

Bagi perusahaan, sistem Informasi penjualan dan pembelian barang ini diharapkan dapat dimanfaatkan sebaik-baiknya oleh Sinar Kencana Meubel sehingga akan lebih mudah dalam melakukan pengolahan data.

1.5. Batasan Masalah

Mengingat luasnya masalah yang dikaji, maka ruang lingkup penelitian dibatasi pada :

1. Sistem informasi yang dirancang meliputi proses pengolahan transaksi penjualan, pemesanan barang, dan pembelian barang dari supplier pada Sinar Kencana Meubel.
2. Tidak membahas tentang retur barang yang rusak atau cacat dari konsumen.
3. Dalam proses transaksi penjualan dan pembelian, pembayaran dilakukan secara tunai.
4. Tidak membahas pemesanan barang dari konsumen.
5. Penjualan barang barang hanya di dalam kota bandung.
6. Tidak membahas pembayaran secara debit maupun kredit.

1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian yang dilakukan penulis adalah di Sinar Kencana Meubel, yang beralamat di Jalan Raya Ujung Berung No. 163 Bandung Telp. (022) 7800089. Sedangkan waktu penelitian eyang dilakukan penulis pada bulan Maret 2013.

Tabel 1.1

Waktu Kegiatan Penelitian

No	Kegiatan Penelitian	Bulan													
		Maret				April				Mei				Juni	
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2
1	**Identifikasi Kebutuhan**														
	Observasi														
	Wawancara														
2	**Membuat Rancangan Aplikasi Prototype**														
	Perancangan Prosedur														
	Pernacangan Diagram														
	Perancangan Program														
3	**Menguji Prototype**														
4	**Memperbaiki Prototype**														