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 jaman 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.

The Original Viking Persib Fanshop merupakan toko merchandise yang digunakan oleh organisasi, masyarakat atau orang-orang pencinta persib sebagai fashion yang trend dan modies. Toko the original viking persib fanshop merupakan penjualan merchandise resmi dalam organisasi supporter persib. Dengan menggunakan produk merchandise ini orang bisa membedakan mana supporter persib dan mana yang bukan supporter persib.

Toko Merchandise yang bertempatan di jalan Riau No.199 Bandung memiliki beberapa cabang yang terdapat di jalan Banda Blok 3s Bandung, dan Mobile Store dijalan Diponogoro (depan gedung sate) Bandung. Yang merupakan salah satu perusahaan yang bergerak di bidang penjualan barang terutama merchandise supporter persib.

Pada Toko The Original Viking Persib Fanshop dalam pencatatan barang dan penjualan barang masih bersifat konvensional belum terkomputerisasi yaitu pengelolaan data barang, dan transaksi penjualan masih disimpan dalam pembukuan dan nota transaksi penjualan masih berbentuk kwitansi.

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 pada Toko The Original Viking Persib Fanshop yang digunakan untuk mempermudah pada proses penjualan barang yang terdapat di Toko The Original Viking Persib Fanshop. 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 barang. Berdasarkan uraian dan kondisi diatas maka hasil rancangan tersebut dituangkan dalam bentuk penelitian dengan judul **“SISTEM INFORMASI PENJUALAN MERCHANDISE PADA TOKO THE ORIGINAL VIKING PERSIB FANSHOP ”** yang bertujuan untuk mengatasi permasalahan yang ada dan dibuat berbasis *desktop.*

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 The Original Viking Persib Fanshop, penulis mengidentifikasikan permasalahan adalah sebagai berikut :

1. Dalam proses pelaporan data penjualan masih manual, dan disimpan dalam pembukuan. Sehingga memakan waktu yang lama dalam proses pelaporannya.
2. Nota transaksi penjualan merchandise kepada konsumen masih menggunakan kwitansi, sehingga mudah rusak atau hilang.
3. Dalam pencarian data barang, laporan data barang, dan laporan hasil penjualan harus membuka semua data yang masih disimpan di arsip.
4. Dalam perhitungan stok barang bagian gudang sering terjadi kesalahan dan tidak terkontrol.

1.2.2 Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana Sistem Informasi penjualan merchandise yang sedang berjalan pada Toko The Original Viking Persib Fanshop.

2. Bagaimana perancangan Sistem Informasi penjulan merchandaise pada Toko The Original Viking Persib Fanshop.
3. Bagaimana pengujian Sistem Informasi penjualan merchandise pada Toko The Original Viking Persib Fanshop.
4. Bagaimana implementasi Sistem Informasi penjualan merchandise pada Toko The Original Viking Persib Fanshop.

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud penelitian yang diadakan oleh penulis adalah untuk membangun Sistem Informasi penjualan merchandise pada Toko The Original Viking Persib Fanshop, sedangkan tujuannya adalah untuk :

1. Untuk mengetahui permasalahan yang ada pada Sistem Informasi penjualan merchandise yang sedang berjalan pada Toko The Original Viking Persib Fanshop.
2. Untuk membuat perancangan Sistem Informasi penjulan merchandise pada Toko The Original Viking Persib Fanshop.
3. Untuk melakukan pengujian Sistem Informasi penjulan merchandise pada Toko The Original Viking Persib Fanshop.
4. Mengidentifikasikan masalah yang berkaitan dengan Sistem Informasi Penjualan merchandise pada Toko The Original Viking Persib Fanshop.
5. Untuk membuat implementasi Sistem Informasi penjulan merchandise pada Toko The Original Viking Persib Fanshop.

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 The Original Viking Persib Fanshop adalah dapat mengembangkan sistem informasi penjualan barang yang konvensional menjadi sistem informasi yang dapat terintegrasi dengan komputer sehingga tidak akan memakan waktu yang lama. Sedangkan untuk bagian penjualan dan bagian gudang Toko The Original Viking Persib Fanshop 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. Penlitian ini berguna bagi peneliti sebagai aplikasi ilmu, memberikan manfaat pengetahuan dan pengalaman bagi peneliti, khususnya dalam bidang penjulan barang.
4. 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 penjualan merchandise ini diperlukan beberapa batasan masalah, yaitu :

1. Sistem informasi yang dibangun meliputi data barang, data penjualan, dan data pemesanan kepada produksi.
2. Adanya laporan data barang, laporan transaksi penjualan, laporan pemesanan barang.
3. Pada sistem ini hanya menyediakan barang dengan ukuran all size saja pada jenis barang pakaian.

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian ini dilakukan pada Toko The Original Viking Persib Fanshop yang berlokasi di Jalan Riau No.199 Bandung. Waktu penelitian dilakukan selama 4 (empat) bulan dari bulan Maret 2013 hingga bulan Juni 2013. Metode pengembangan yang digunakan adalah metode pengembangan *prototype*. Adapun jadwal penelitian adalah sebagai berikut

Tabel 1.1 Jadwal Penelitian

No	Kegiatan	Tahun 2013															
		Maret				April				Mei				Juni			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Mengidentifikasi kebutuhan																
	a. Penelitian lapangan																
	b. Observasi																
	c. Wawancara																
2.	Membangun *prototype*																
3.	Evaluasi *prototype*																
4.	Pengkodean system																
5.	Pengujian system																
6.	Evaluasi system																
7.	Implementasi system																