BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Pada era komputerisasi sekarang ini informasi dan teknologi berkembang dengan sangat pesat sehingga membuat ketergantungan dalam dunia usaha untuk menyeimbangkan informasi dan teknologi. Agar penyelesaian masalah yang menyangkut cara kerja perusahaan dapat teratasi dengan baik. Komputer menjadi salah satu alat untuk mendapatkan informasi tersebut secara efektif dan efisien. Sebelum adanya era komputerisasi ini kebanyakan para user menyelesaikan pekerjaannya dengan cara yang masih manual.

Kebutuhan akan tenaga yang berbasis teknologi informasi masih terus meningkat, hal ini bisa terlihat dengan banyaknya jenis pekerjaan yang memerlukan kemampuan di bidang teknologi informasi di berbagai bidang. Salah satu contohnya yaitu dalam hal penjualan. Saat ini, proses bisnis jual beli sudah sering dilakukan dimana pun, kapan pun, dan oleh siapa pun. Penjualan merupakan proses jual beli yang dilakukan oleh dua orang atau lebih. Tentunya dalam hal penjualan pun akan memerlukan teknologi informasi dalam melakukan prosesnya. Sudah banyak system penjualan yang menggunakan teknologi informasi dengan menggunakan media komputer. Namun masih banyak juga proses penjualan yang tidak menggunakan komputer.

Distro Blackjack ini merupakan sebuah toko yang bergerak dibidang penjualan pakaian, celana, sweater, jaket, dan kemeja toko ini beralamatkan di Jl.Trunojoyo No.34 Bandung. Terdapat beberapa kegiatan yang menyangkut operasional penjulan, antara lain yaitu penjualan, pembelian, penambahan persediaan barang dan transaksi penjualan masih menggunakan cara manual. Manual disini seperti pencatatan dalam lembaran kertas.

Banyaknya jumlah barang yang dijual mengakibatkan penjual mengalami kesulitan dalam menghitung jumlah transaksi penjualan dengan cepat dan akurat, serta lambatnya dalam pencarian maupun pengecekan persediaan pakaian. Pembuatan laporan pun masih dilakukan dengan catatan, sehingga hasil laporan perbulan pun kurang efektif.

Disini penulis melihat berbagai permasalahan diatas, maka penulis tertarik untuk menyusun Laporan Tugas Akhir dengan judul **"SISTEM INFORMASI PENJUALAN DI DISTRO BLACKJACK BANDUNG".**

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan penulis, maka dapat diidentifikasikan permasalahan yang terjadi, yaitu :

1. Pengolahan data stock dan penjualan barang pada distro tersebut masih mengalami banyak kesalahan karena masih dilakukan secara manual yaitu ditulis tangan dan diketik di Microsoft word, pencatatan manual dan penghitungan kalkulator.
2. Sulitnya dalam pencarian data stock dan penjualan barang, karena terlalu banyaknya arsip stock dan penjualan barang sehingga data atau informasi stock baru yang dicari terkadang mengalami kekeliruan karena tidak biasa melakukan pencarian secara otomatis.
3. Pihak distro tidak dapat memantau jumlah stock barang dengan cepat karena harus mencari data dari banyaknya arsip stock dan penjualan.

Berdasarkan identifikasi diatas dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana sistem penjualan barang yang sedang berjalan pada Distro Blackjack.
2. Bagaimana perancangan sistem penjualan barang pada Distro Blackjack agar dapat membantu dalam pengolahan data penjualan barang.
3. Bagaimana pengujian sistem penjualan barang pada Distro Blackjack.
4. Bagaimana implementasi system penjualan barang pada Distro Blackjack agar dapat mempermudah dan memaksimalkan laporan stock maupun penjualan barang.

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dari penelitian yang dilakukan penulis adaah untuk mendapatkan data-data yang dibutuhkan untuk mengetahui sistem penjualan yang sedang berjalan di Distro Blackjack. Lalu setelah mengetahui sistem yang sedang berjalan, penulis akan mengusulkan sistem informasi yang baru. Hal ini bertujuan untuk mengurangi kesalahan dan kekurangan yang ada.

Adapun tujuan dari penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui sistem penjualan yang sedang berjalan pada Distro Blackjack.
2. Untuk merancang sistem penjualan pada Blackjack Clothing.
3. Untuk menguji sistem penjualan pada Blackjack Clothing.
4. Untuk mengimplementasikan program pada Blackjack Clothing agar dapat mempermudah dan memaksimalkan laporan stock maupun penjualan barang.

1.4. Kegunaan Penelitian

Kegunaan dari penelitian ini untuk memperoleh manfaat dari hasil penelitian yang dilakukan pada Distro Blackjack.

1.4.1 Kegunaan Praktis

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi tambahan bagi perusahaan tentang sistem informasi, agar kedepannya perusahaan dapat mengembangkan sistem informasi ini dan agar perusahaan dapat menganalisis kekurangan atau kelemahan

dari sistem informasi yang dibuatnya. Hal ini akan membuat perusahaan menjadi lebih baik dan dapat meningkatkan kinerja sistemnya.

1.4.2 Kegunaan Akademis

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan penulis, diharapkan dapat memberikan sebuah informasi bagi pihak-pihak lain.

1. Bagi Penulis

   Untuk menambah wawasan dan ilmu pengetahuan penulis, serta mendapatkan pengalaman setelah melakukan penelitian dan menerapkan ilmu yang di dapat dari bangku kuliah ke lapangan.

2. Bagi Pengembangan Ilmu Pengetahuan

   Memberikan tambahan ilmu tentang sistem informasi di jurusan Manajemen Informatika.

3. Bagi Pihak Lain

   Bagi pembaca ataupun pihak lainnya, diharapkan hasil penelitian ini dapat menambah wawasan dan informasi yang bermanfaat untuk pembangunan sistem informasi.

1.5 Batasan Masalah

Ruang lingkup penelitian yang dilakukan hanya pada sistem informasi pengolahan data penjualan barang. Pembahasan masalah hanya berisi mengenai pengolahan data penjualan barang, dimana data yang diolah tersebut adalah data

barang yang akan dijual dan persediaan barang. Untuk pengembangan sistemnya, hanya mencakup pada sistem proses penjualan barang yang di terapkan pada perangkat lunak yang dibangun.

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan di Distro Blackjack yang beralamat di Jl.Trunojoyo No 34 Bandung. Untuk waktu penelitian dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1.1. Jadwal Penelitian

No.	TahapanPengerjaan	2013											
		APRIL				MEI				JUNI			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Mengidentifikasi Kebutuhan Pemakai												
	a. Pengumpulan Data	■	■	■									
	a. AnalisisSistem				■	■							
2.	Pengambilan dokumen yang dibutuhkan												
	a. Perancangan Prototype						■	■					
	b. Coding								■	■	■	■	
3.	Penerapan Prototype												
	a. Testing											■	
	b. Implementasi												■