BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Dengan terus berkembangnya teknologi sistem informasi, maka penyajian informasi yang cepat dan efisien sangat dibutuhkan oleh setiap orang. Perkembangan teknologi yang semakin pesat saat ini menuntut diubahnya sistem-sistem manual menjadi sistem yang terkomputerisasi, misalanya dalam penjualan toko sembako, yang bersekala kecil dan menengah pada saat ini sudah menggunakan teknologi informasi untuk mengolah semua data yang terdapat dalam toko tersebut dengan program software, contoh : Alfamaret, Indomaret dan lain-lain. Demikian juga halnya dengan pengolahan data yang dilakukan di industri kecil dan menengah, seperti pengolahan data pada koveksi pembuatan kaos.

Sony, Ucok, dan Iwan yang disingkat menjadi (SUI) Warehouse Production ini adalah salah satu perusahaan konfeksi yang ada dikota Bandung. Yang pada awalnya terbagun atas ide 3 orang teman yang pempunyai peran saham di perusahaan ini, perusahaan ini sendiri terbentuk pada tahun 2012 bulan februari dan masih berjalan hingga sekarang, yang kurang lebih sudah berjalan selama dua tahun. Nama SUI sendiri diambil dari asal inisial nama ke-3 pemilik perusahaan ini yaitu “S” Sony, “U” Ucok, dan “I” Iwan. Adapun arti lain yang dari kata SUI ini diambil dari bahasa Jepang yaitu AIR, dimana menjadi moto perusahaan ini “Nana Korobi Ya Oki” (tujuh kali terjauh delapannya kita, bangkit lagi, pada

perusahaan ini berjalan, belum mendapatkan konsumen yang tetap dan sering mengalami penurunan dalam omset yang di tergetkan, tapi setelah setahun berjalan, perusahaan ini memiliki pelanggan tetap. Walaupun perusahaan sudah memiliki pelanggan tetap, akan tetapi perusahaan pun masih menerima pemesanan sekala event, dan biasanya pelanggan yang awalnya memesan kepada SUI Warehouse Production untuk sebuah event bisa menjadi pelanggan tetap karena kualitas produk yang di berikan memuaskan. Adapun *costumer* yang sudah menjadi pelanggan tetap adalah, "Airplan System, Plag and Play, Go Denim dan masih banyak yang lainnya.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di SUI Warehouse Production diketahui bahwa dalam pengolahan data di konfeksi, masih menggunakan penataan dengan cara manual yaitu dengan mencatat keseluruan kegiatan dengan cara menulis dalam buku, dan untuk membantu pembuatan laporan SUI Warehouse menggunakan s*oftware Microsoft excel* dan *Microsoft Word* tetapi kurang cukup membantu dalam pembuatan laporan kegiatan konfeksi, ataupun laporan dari pemesanan konsumen. Karena rawannya ke tidak akuratan data ketika proses seperti sering terjadinya redudansi data (pengulangan data yang sama), sehingga akan terjadi permasalahan ketika penghapusan data atau pembaharuan data (*update data*), dan akan menimpbulkan informasi yang salah (informasi yang tidak akurat), selain itu akan mengakibatakan penumpukan data saat membuat laporan bulanan, sehingga kurang efektif dalam pelayanan terhadap konsumen, maupun pemilik konfeksi tersebut. Selain itu akibat dari pengolahan

data yang secara manual ini pun menimbulkan masalah lain yaitu sulitnya mencari informasi dengan cepat dan akurat dari tumpukan data.

Maka dari itu SUI Warehouse Production membutuhkan suatu sistem informasi untuk dapat mengolah seluruh data dalam konfeksi terutama (Data pemesanan barang dan manajemen keuangan). Dengan adanya sistem informasi ini maka akan membantu SUI Warehouse Production dalam mengolah data bahan baku, data pemesanan, data keuangan, data karyawan, maupun data transaksi konfeksi. yang terjadi di SUI Warehouse Production. Sehingga dapat mengatasi permasalahan yang ditimbulkan dari pengolahan data yang masih dilakukan secara manual. Serta diharapkan dengan adanya sistem informasi ini, dapat juga membantu dalam pelayanan terhadap konsumen semakin baik, sehingga proses pengolahan keseluruhan datapun menjadi lebih efektif dan efisien.

Berdasarkan permasalahan yang ada di SUI Warehouse Prodction, maka dibutuhkan suatu sistem informasi konfeksi untuk dapat mengolah seluruh data yang terlibat dalam kegiatan SUI Warehouse Production. Dalam mendukung hal tersebut, maka akan dibangun "**Sistem Informasi Manajemen Pemesanan dan Pembayaran Barang Di SUI Warehouse Production**".

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang disebut diatas, permasalahan yang dapat diidentifikasi adalah:

1. SUI Warehouse Production mengalami kesulitan dalam mengeloa data pemesanan, pengiriman, return dan pembayaran (keuangan).
2. Penyajian informasi data pemesanan, dan data keuangan saat ini memerlukan waktu yang agak lama, sehingga kurang efektif, dan dalam penyajian informasi tersebut kurang akurat ketika membuat laporan akhir bulan pemesanan, pengiriman, return dan pembayaran.

1.3 Rumusan Masalah

1. Bagaimana membangun sebuah sistem yang dapat mengelola data pemesanan, pengiriman, return, dan pembayaran?
2. Bagaimana membangun sebuah sistem yang dapat menyajikan informasi dengan cepat dan akurat?

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang ada, maka maksud dari penulisan adalah untuk membangun ‘‘Sistem Informasi Pemesanan dan Pembayaran Di SUI Warehouse Production”. Adapun tujuan yang ingin dicapai dari penulisan adalah sebagai berikut:

1. Membantu mempermudah dalam pengolahan data pemesanan, pengiriman, return, dan pembayaran yang terlibat di SUI Warehouse Production.
2. Untuk membantu menyajikan informasi dengan lebih cepat dan akurat.
3. Untuk membantu pembuatan laporan dengan mudah Untuk lebih menginkatkan pelayanan terhadap konsumen.
4. Untuk lebih meningkatkan pelayanan terhadap konsumen.

1.5 Kegunaan Penelitian

Kegunaan penelitian adalah hal-hal yang menjadi tujuan dari diadakanya sebuah penelitian. Penelitian yang dilakukan diharapkan bisa memberikan manfaat bagi pihak-pihak yang berkepentingan.

1.5.1 Kegunaan Praktis

1. Bagi Perusahaan

   Keuntungan yang didapat dari penelitian ini akan dirasakan juga oleh perusahaan yang menjadi objek penelitian, karena produk akhir dari penelitain ini berupa program, maka perusahaan dapat menggunakan produk ini, dari produk ini diharapkan akan dapat meningkatkan produktifitas perusahaan

2. Bagi Pegawai

   Kegunaan akan didaptkan juga oleh pegawai, dikarenakan penelitian ini dilakukan salah satunya untuk dapat meringankan pekerjaan dari para pegawai, sehingga akan lebih baik dalam melakukan pekerjaan ataupun pelayanan.

1.5.2 Kegunaan Akademis

1. Bagi Pengembangan Ilmu

   Dengan penulisan penelitian ini diharapkan akan menambah karya ilmiah yang akan memberikan pengetahuan baru dalam teori yang didapat selama perkuliahan dan kenyataan yang didapat dilapangan bagi para pembaca, khususnya di lingkungan jurusan Sistem Informasi agar dapat membuat suatu karya ilmiah yang dapat bermanfaat bagi semua pihak.

2. Bagi Penulis

   Dari penelitian ini terdapat banyak manfaat yang didapkan oleh penulis. Penulis dapat lebih memperdalam teori dalam perkuliahan karena langsung diimplementasikan di lapangan. Selain itu dapat menemukan ilmu baru yang tidak didaptkan di perkuliahan tapi bermanfaat dalam melakukan penelitian ini.

3. Bagi Penelitian Selanjutnya / Pengembangan

   Kegunaan bagi penelitian selanjutnya adalah dapat mengembangkan penelitain yang sudah dibuat, ataupun dapat mengkoreksi penelitain yang sudah ada. Selain itu dapat dijadikan bahan pembanding untuk penelitian selanjutnya.

1.6 Batasan Masalah

Adapun beberapa batasan masalah yang akan dibahas dalam pembuatan sistem ini adalah sebagai berikut :

1. Sistem yang akan dibangun berbasis desktop, dengan bahasa pemograman yang digunakan adalah C#, dan sistem operasi yang digunakan adalah windows.
2. Data yang akan diolah dalam sistem ini adalah data bahan baku, berupa kain dan sablon, data pemesanan, data keuangan, data costumer dan data karyawan.
3. Pada sistem ini dibagi menjadi tiga hak akses yaitu Kasir, melayani pemesanan barang, mengatur pengiriman barang, mengatur pengembalian barang yang tidak sesuai, dan mengeloa transaksi pembayaran produk yang dipesan. Admin meneglola data bahan sablon, bahan kain, mengedit atau menghapus data costumer, data petugas. Pemilik melihat laporan pemesanan barang, laporan pengiriman barang, laporan pembayaran barang dan laporan return barang.
4. Dalam melakukan penjualan SUI Warehose Production melakukan sistem pembayaran berkala dengan menyepakati terlebih dahulu pembayaran awal antara kedua belah pihak sebesar 20%, adapun pembayaran SUI Warehose Production melakukan pembayaran secara cash untuk membeli bahan baku yang akan diproduksi untuk pemesanan.

1.7 Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian yang dilakukan bertempat di SUI Warehose Production yang beralamat di Jl. Terusan Suryani, Gg. Abadi dalam RT/RW 05/02 No. 1 Bandung. Adapun jadwal penelitian yang akan dilakukan adalah sebagai berikut :

Tabel 1.1 Jadwal Kegiatan

No.	Tahapan	2014 / 2015																			
		September				October				November				December				January			
		I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV
1.	**Communication** a. Analysis kebutuhan User b. Analysis kebutuhan system																				
2.	**Planning** a. Ss b. ss																				
3.	**Modelling** a. Analysis design																				
4.	**Contraction** a. Pengkodean b. Testing																				
5.	**Deployment** a. Implementasi b. Pemeliharaan																				

1.8 Sistematik Penulisan

Sistematika penulisan Tugas Akhir ini disusun sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan

Berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penulisan, batasan masalah, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II Landasan Teori

Bab ini berisi penjelasan tentang teori yang digunakan.

BAB III Pembahasan

Bab ini membahas atau berisi tentang apa-apa saja yang akan dibahas dalam pembuatan program yang akan diusulkan.

BAB IV Rancangan Sistem dan Implementasi Program

Bab ini menguraikan secara lengkap tentang rancangan sistem yang merupakan hasil pemikiran dan analisa yang diusulkan.

BAB V Penutup

Bab ini merupakan penutup yang berisi uraian singkat tentang kesimpulan dan saran dari hasil pembahasan penelitian sistem yang diusulkan.