BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Perkembangan teknologi informasi saat ini semakin maju dan modern. Hal ini terjadi karena dipicu oleh semakin berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya teknologi berbasis komputer. Keadaan tersebut secara tidak langsung akhirnya membawa masyarakat untuk memasuki sebuah era baru yang sering disebut sebagai era informasi. Pada era ini, informasi mendapat posisi yang sangat penting sebagai sebuah kebutuhan utama dalam masyarakat, terutama dalam dunia usaha. Hal ini terjadi karena dengan informasi tersebut para pengusaha dapat memprediksi keadaan ataupun kebutuhan masa depan, sehingga mereka dapat mengambil keputusan dan melakukan tindakan yang terbaik untuk kemajuan usahanya. Dengan adanya kepentingan tersebut, maka informasi yang tersedia haruslah informasi yang berkualitas yakni informasi yang akurat, tepat waktu dan relevan.

Berkaitan dengan hal di atas, bahwa kebutuhan terhadap informasi yang berkualitas tersebut dirasakan pula oleh suatu badan usaha, yakni *Cubicle's DJ Store* yang bergerak pada bidang jual beli pakaian beserta peralatan untuk DJ, dengan menjual produk ke dalam maupun luar daerah. *Cubicle's DJ Store* mengalami peningkatan dalam hal pemasaran yaitu bertambahnya konsumen untuk berbelanja karena kualitas dari produk yang ditawarkan oleh *toko* ini tidak mengecewakan para konsumennya.

Seiring dengan peningkatan pemasarannya, *toko* ini mempunyai kendala dalam hal pengolahan datanya terlihat dari sistem informasi yang sedang berjalan, pencatatan dan pengolahan data *stock* barang, jumlah dan harga barang serta transaksi penjualan masih dilakukan secara manual. Manual disini yaitu seperti pencatatan dan pengolahan data *stock* barang masih dilakukan dengan ditulis tangan yang dimana penambahan dan pengurangan *stock* barang harus dicatat dahulu dihitung satu per satu dan dicocokan dengan *stock* yang ada kemudian diketik pada *Microsoft Excel*.

Banyaknya jumlah barang yang dijual dan tingkat keramaian pembeli besar *(Buyer)* dapat mengakibatkan penjual mengalami kesulitan untuk mengelola dan menghitung transaksi penjualan secara cepat, tepat, dan mudah digunakan. Selain itu pihak *Cubicle's DJ Store* tidak dapat mencari dan memantau *stock* barang dengan cepat, dan harus membuat suatu nota pada saat adanya transaksi penjualan, dan penanganan laporan *stock* maupun penjualan tiap minggu, bulan juga tahun yang terkesan lambat dan kurang modern.

Selain itu pembuatan laporan masih dengan menggunakan ketikan *Microsoft Word.* Hal ini dapat dikatakan kurang cepat dan memuaskan pihak *Cubicle's DJ Store* ini sendiri, dikarenakan sulit dan lambatnya pencatatan dan penghitungan banyaknya jumlah jenis barang yang ada, maupun besarnya jumlah harga.

Dengan adanya permasalahan di atas penulis berharap bahwa hasil akhir dari kegiatan penelitian ini yakni memperbaiki sistem informasi *Cubicle's DJ Store* yang dapat memberikan solusi terbaik terhadap permasalahan-permasalahan

yang ada seperti membantu melakukan sistem penjualan kepada konsumen tanpa adanya kekeliruan. Selain itu, sistem informasi penjualan tersebut dapat melakukan serangkaian aktifitas pengolahan data yang dapat menghasilkan informasi yang dibutuhkan oleh pihak *toko* itu sendiri.

Berdasarkan pada permasalahan diatas, maka penulis mencoba untuk menyusun Tugas Akhir dengan membuat sebuah perangkat lunak (*Software*) **"SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA CUBICLE'S DJ STORE".**

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah

Berikut ini akan dijabarkan mengenai identifikasi masalah dan rumusan masalah dari penelitian

1.2.1. Identifikasi Masalah

Penulis melakukan pengumpulan data masalah dan mengidentifikasi yang terjadi pada *Cubicle's DJ Store* serta melakukan perumusan masalah dari hasil pengumpulan data permasalahan.

Sebelumnya proses pencatatan *Cubicle's DJ Store* di lakukan secara manual, yaitu sebagai berikut:

1. Banyaknya kesalahan pengolahan data *stock* barang dan lambatnya transaksi penjualan barang pada *toko* karena masih dilakukan secara manual yaitu ditulis tangan lalu diketik pada *Microsoft Excel*.
2. Sulitnya dalam pencarian data *stock* dan penjualan barang, karena banyaknya arsip sehingga pihak *toko* tidak dapat memantau jumlah

stock barang dengan cepat karena harus mencari data dari banyaknya arsip *stock* dan penjualan.

3. Pembuatan laporan yang masih belum maksimal karena masih dirancang manual dan disusun menggunakan *Microsoft Word.*

1.2.2. Rumusan Masalah

Dari masalah-masalah diatas, maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan diantaranya :

1. Bagaimana menggambarkan proses/prosedur penjualan yang sedang berjalan pada *Cubicle's DJ Store* Bandung.
2. Bagaimana membuat sistem informasi penjualan barang pada *Cubicle's DJ Store* agar dapat membantu dalam pengolahan data penjualan barang.
3. Bagaimana implementasi sistem informasi penjualan yang diusulkan di *Cubicle's DJ Store* agar dapat meningkatkan pelayanan terhadap konsumen dan menjadikan sistem informasi yang ada menjadi lebih optimal.
4. Bagaimana melakukan pengujian terhadap sistem informasi penjualan yang diusulkan sehingga mengurangi terjadinya kesalahan-kesalahan fungsionalis sistem di *Cubicle's DJ Store*.

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian

Berikut ini akan penulis jelaskan mengenai maksud dan tujuan dari penelitian yang dilakukan di *Cubicle's DJ Store*.

1.3.1. Maksud Penelitian

Berdasarkan masalah yang penulis identifikasi, maka maksud pembuatan Tugas Akhir ini yaitu untuk membuat sistem informasi penjualan barang pada *Cubicle's DJ Store* Bandung dengan menyediakan sarana yang terkomputerisasi, sehingga aktifitas pengolahan dan penjualan barang dapat dilakukan dengan lebih praktis serta memudahkan dalam memantau jumlah *stock* barang secara cepat dan memudahkan dalam pembuatan laporan *stock* maupun laporan penjualan.

1.3.2. Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui sistem informasi penjualan yang sedang berjalan pada *Cubicle's DJ Store*.

1. Untuk menggambarkan proses/prosedur yang sedang berjalan pada *Cubicle's DJ Store*.
2. Untuk membuat sistem informasi penjualan pada *Cubicle's DJ Store*.
3. Untuk melakukan pengujian terhadap sistem informasi penjualan yang diusulkan pada *Cubicle's DJ Store*.
4. Untuk melakukan implementasi terhadap sistem informasi penjualan yang diusulkan.

1.4. Kegunaan Penelitian

Berikut ini akan penulis jelaskan mengenai kegunaan penelitian terhadap penelitian yang telah dilakukan di *Cubicle's DJ Store*.

1.4.1. Kegunaan Praktis

Berikut ini penulis akan menjelaskan tentang kegunaan praktis dari hasil penelitian.

1. Bagi *Cubicle's DJ Store,* hasil penelitian ini diharapkan dapat sebagai bahan masukan khususnya dalam pengolahan data terutama pada bag.*stock* untuk dapat mengembangkan sistem informasi pengolahan data, serta memberikan gambaran perbandingan antara kedua sistem tersebut dalam kinerja pengolahan data di *Cubicle's DJ Store*. Dan kegunaan sistem tersebut agar dapat bermanfaat bagi semuanya.
2. Bagi Kasir Membantu proses transaksi penjualan serta pembelian barang.

1.4.2. Kegunaan Akademis

Berikut ini penulis akan menjelaskan tentang kegunaan akademis dari hasil penelitian.

1. Bagi pengembangan ilmu akan memberikan masukan ilmu bagi jurusan Manajemen Informatika tentang aplikasi pengolahan data.
2. Bagi penulis untuk meningkatkan wawasan serta pengetahuan baik teori maupun praktek sebagai pembanding ilmu yang diperoleh dibangku kuliah dengan aplikasi di lapangan.

3. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran kepada peneliti lain atau para akademis yang akan mengambil skripsi atau tugas akhir dalam kajian yang sama sekaligus referensi dalam penulisan.

1.5. Batasan Masalah

Untuk memudahkan dalam penyelesaian masalah di *Cubicle's DJ Store*, agar terarahnya penyusunan tugas akhir ini, maka penulis akan membatasi ruang lingkup masalah dan yang akan dibahas adalah:

1. Sistem informasi ini hanya meliputi bagian penjualan, pembelian barang, pelaporan penjualan dan pembelian pada *Cubicle's DJ Store*.
2. Transaksi penjualan dan pembelian barang yang dimaksud hanya untuk penjualan secara langsung dan tunai.

1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian

Dalam menyelesaikan tugas akhir ini penulis melakukan penelitian pada perusahaan *Cubicle's DJ Store* yang beralamat di Jl. Arya Jipang No 10 Bandung.

Tabel 1.1 Jadwal Penelitian

Tahap Pengerjaan	2014															
	Maret				April				Mei				Juni			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Identivikasi kebutuhan pengguna																
Pengumpulan data	■	■	■													
Analisis Sistem				■												
Pengambilan dokumen yang di butuhkan																
Perancangan Prototype						■										
Coding								■	■	■	■					
Penerapan Prototype																
Testing											■	■	■			
Implementasi															■	■

1.7. Sistematika Penulisan.

Dalam penyusunan laporan tugas akhir ini, terdiri dari susunan beberapa bab yang berisikan kerangka pembahasan dengan uraian sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN.

Di dalam bab ini, menjelaskan tentang latar belakang, identifikasi dan rumusan masalah, maksud dan tujuan penelitian, batasan masalah, lokasi dan waktu penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI.

Di bab ini memuat tentang teori teori yang menjadi dasar pengetahuan yang digunakan sebagai acuan dalam menyusun laporan tentang membangun **Sistem Informasi Penjualan Pada Cubicle's DJ Store.**

BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN.

Di bab ini menjelaskan tentang objek yang dijadikan sebagai tempat penelitian juga di jelaskan pula tentang metode yang digunakan dalam penelitian, metode pendekatan dan pengembangan sistem, serta analisis sistem yang berjalan.

BAB IV HASIL & PEMBAHASAN.

Bab ini menjelaskan tentang perancangan sistem, perancangan antarmuka, perancangan arsitektur jaringan dan juga proses implementasi.

BAB V KESIMPULAN & SARAN.

Bab ini berisikan tentang kesimpulan dan saran dari hasil penyusunan laporan tugas akhir yang telah di susun.