BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi saat ini berjalan dengan cepatnya, dan banyak sekali keuntungan yang bisa di dapatkan dari perkembangan teknologi informasi ini. Sebagai contohnya di bidang binsis, teknologi informasi dapat digunakan untuk peningkatan promosi maupun untuk membantu pengolahan data-data yang ada untuk di jadikan sebuah informasi.

Untuk pengolahan data menjadi informasi salah satu contohnya adalah untuk pengolahan data atau transaksi sebuah pembelian dan penjualan, dimana dengan diolahnya data menggunakan komputer maka proses pengolahannya akan menjadi lebih cepat dan hasilnya jauh lebih baik daripada tanpa menggunakan komputer.

Juragan Tossa Motor merupakan salah satu showroom yang berada di Cirebon, Juragan Tossa Motor melayani penjualan motor roda tiga dengan pembayan cash atau via finance dan penjualan sparepart motor roda tiga. Dengan semakin berkembangnya showroom Juragan Tossa Motor dan bertambahnya konsumen maka showroom Juragan Tossa Motor memerlukan sistem informasi yang mampu memantau proses pengolahan dan penyimpanan data di bagian penjualan motor dan penjualan sparepart motor roda tiga.

Sistem yang baik dalam suatu perusahaan akan mampu membuat perusahaan itu lebih maju dan berkembang, karena dengan adanya sistem yang baik

maka segala kegiatan penjualan dan pembelian yang berlangsung di perusahaan itu bisa terkontrol dengan sangat baik, oleh karena itu setiap perusahaan di rasa perlu adanya penyesuaian sistem informasi.

Pengolahan data di showroom Juragan Tossa Motor baik penjualan maupun pembelian masih di kerjakan secara manual atau dengan kata lain dalam proses pengolahan data masih dengan cara menulis ulang dari nota penjualan ke dalam buku besar laporan penjualan, sehingga sering terjadi kesalahan penginputan data. Penyimpanan data masih dalam bentuk arsip yang tidak tersimpan secara rapih atau bertumpuk, sehingga sering ada arsip yang hilang dan pencarian arsip untuk membuat laporan bulanan / tahunan cukup memakan waktu yang lama.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka penulis akan mencoba memberikan solusi dengan membangun Sistem Informasi dengan judul **"SISTEM INFORMASI PENJUALAN DAN PEMBELIAN MOTOR DAN SPAREPART RODA TIGA PADA SHOWROOM JURAGAN TOSSA MOTOR CIREBON".**

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat diidentifikasikan beberapa pokok permasalahan, yaitu sebagai berikut :

1.2.1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis mengidentifikasi terjadi beberapa masalah yang terjadi di showroom Juragan Tossa Motor, yaitu :

1. Pengolahan data di showroom Juragan Tossa Motor masih di kerjakan dengan cara menulis ulang dari nota penjualan ke dalam buku besar laporan penjualan, sehingga sering terjadi kesalahan penginputan data.
2. Data yang disimpan masih dalam bentuk arsip dan tidak tersimpan secara rapih atau bertumpuk, sehingga sering ada arsip yang hilang dan pencarian arsip untuk membuat laporan bulanan / tahunan cukup memakan waktu yang lama.

1.2.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, penulis merumuskan masalah di showroom Juragan Tossa Motor sebagai berikut :

1. Bagaimana sistem informasi penjualan dan pembelian barang yang sedang berlangsung di showroom Juragan Tossa Motor.
2. Bagaimana membuat perancangan sistem informasi penjualan dan pembelian barang secara terintegrasi di showroom Juragan Tossa Motor.
3. Bagaimana mengimplementasikan perancangan sistem informasi penjualan dan pembelian motor dan sparepart di showroom Juragan Tossa Motor secara otomatis.

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1.3.1. Maksud Penelitian

Adapun maksud dilaksanakannya penelitian yaitu untuk membangun suatu rancangan sistem informasi baru yang mengembangkan sistem lama agar

dapat memecahkan masalah dan hambatan yang terjadi di showroom Juragan Tossa Motor.

1.3.2. Tujuan Penelitian

Adapun beberapa tujuan dari penelitian yang di lakukan adalah :

1. Untuk mengetahui sistem informasi penjualan dan pembelian motor dan sparepart yang sedang berjalan di showroom Juragan Tossa Motor.
2. Untuk membuat perancangan sistem informasi penjualan dan pembelian motor dan sparepart yang mampu mengelola data penjualan dan pembelian barang secara terintegrasi di showroom Juragan Tossa Motor.
3. Bagaimana mengimplementasikan perancangan sistem informasi penjualan dan pembelian motor dan sparepart di showroom Juragan Tossa Motor secara otomatis.

1.4. Kegunaan Penelitian

Dalam penelitian ini diharapkan akan memberikan manfaat baik secara praktis maupun akademis, sebagai berikut :

1.4.1. Kegunaan Praktis

Sebagai informasi berupa masukan pemikiran bagi tempat atau lembaga yang bergerak dalam bidang penjualan motor Roda Tiga yang sama dalam sistem informasi. Dan mampu memecahkan permasalahan yang terdapat di showroom Juragan Tossa Motor. Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu proses transaksi penjualan dan pembelian motor dan sparepart dan dalam pembuatan laporan secara lebih cepat, efiktif dan menghemat waktu.

1.4.2. Kegunaan Akademis

1. Bagi Dunia Ilmu Pengetahuan

   Untuk memperluas sistem informasi yang ada, dengan adanya sistem informasi penjualan dan pembelian motor dan sparepart mampu memberikan inspirasi dan pengetahuan yang bagus bagi peneliti lain dalam mengkaji sistem informasi.

2. Bagi Penulis

   Yaitu dengan melakukan penelitian ini penulis akan dapat memahami penerapan teori-teori yang didapat selama duduk di bangku kuliah terutama yang berkaitan dengan judul yang telah dipilih.

1.5. Batasan Masalah

Dalam penyusunan ini penulis memberikan batasan masalah agar dalam penjelasannya nanti akan lebih mudah, terarah dan lebih sesuai dengan yang penulis harapkan. Dimana batasan-batasan permasalahan yang disajikan penulis pada penelitian ini mencakup beberapa hal yaitu :

1. Aplikasi yang dibuat hanya mencakup pengolahan data penjualan dan pembelian barang secara tunai, penjualan dan pembelian sparepart motor roda tiga, dan laporan penjualan dan pembelian barang.
2. Penjualan motor secara kredit atau leasing hanya mengeluarkan persyaratan-persyaratan yang diminta oleh pihak leasing seperti faktur penjualan motor.
3. Untuk penjualan motor dan sparepart motor roda tiga secara tunai sistem mengeluarkan faktur penjualan motor / sparepart.

4. Untuk penjualan motor sistem mengeluarkan surat jalan untuk motor (sementara STNK/BPKB belum ada).
5. Sistem mencetak surat purchase order untuk penjualan motor yang tidak tersedia di Showroom.
6. Untuk harga motor bisa disesuaikan dengan harga yang berlaku di pasaran pada saat pembelian motor dari Supplier.
7. Sistem hanya menangani penjualan dengan pembayaran secara tunai.
8. Sistem dapat menampilkan simulasi harga untuk pembayaran kredit dengan leasing Salimas.

1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian

1.6.1. Lokasi Penelitian

Dalam melaksanakan penelitian, penulis mengambil tempat di showroom Juragan Tossa Motor, yang beralamat di SPBU 34.451.40 Jl. Raya H. Juanda No. 07 Kec. Tengah Tani Kab. Cirebon.

1.6.2. Waktu Penelitian

Lamanya penelitian yang dilakukan oleh peneliti dapat di lihat pada jadwal penelitian terdapat pada table di bawah ini :

Tabel 1.1 Waktu Penelitian

No	Kegiatan	Maret				April				Mei				Juni			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Mengumpulkan data																
2	Mengidentifikasi kebutuhan untuk pemakai																
3	Perancanaan Sistem																
4	Pembuatan sistem																
5	Menguji sistem																
6	Implementasi sistem																

1.7. Sistematika Penulisan

Penulisan perancangan ini terdiri dari beberapa bab. Keseluruhan bab ini berisi uraian tentang usulan pemecahan masalah secara berurutan. Uraian berikut ini adalah uraian singkat mengenai bab – bab tersebut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan : Latar belakang, Perumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan dan Manfaat Penelitian, Sistematika Penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang penjelasan, pengrtian, landasan teori tentang analisa dan perancangan sistem berorientasi obyek serta teori pendukung lainnya yang berkaitan dengan masalah yang akan dibahas.

BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN

Bab ini membahas mengenai tinajauan organisasi, uraian prosedur, analisis sistem yang digunakan sebagai dasar pembuatan aplikasi yang dibangun. Disamping itu juga bab ini membahas tantang permodelan sistem yang menggambarkan muatan dan aliran informasinya. Menggambarkannya menggunakan Unified modeling languange (UML) yang berupa activity diagram, use case diagram, class diagram, sequence diagram, dan kemudian mengidentifikasi kebutuhan sistem yang akan datang.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang urain spesifikasi program dan pengelolaan data yang terdiri dari hasil tampilan program dan skenario pengujian, rancangan kode. Rancang keluaran, rancangan masukan, rancang dialog layar yang berupa sturkur tampilan layar dan terakhir rancangan activity diagram.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi tentang kesimpulan dari pembahasan pada bab-bab sebelumnya dan beberapa saran yang diharapkan bermanfaat sebagai bahan pertimbangan untuk pengembangan nantinya.