BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Dengan Perkembangan kehidupan manusia saat ini sangat tinggi, yang ditunjang oleh berbagai aspek diantaranya teknologi, ekonomi, dan lain-lain, memaksa setiap orang yang bekecimpung dalam bidangnya untuk terus mengembangkan diri mengikuti perkembangan zaman agar dapat terus bersaing dalam kehidupan. Manusia maupun perusahaan harus melakukan suatu tindakan yang sesuai agar dapat bersaing. Tindakan yang akan di ambil oleh manusia maupun perusahaan memerlukan adanya informasi yang mendukung, agar tindakan tersebut sesuai dengan kebutuhan. Informasi dibutuhkan untuk mengurangi hal yang tidak pasti di dalam proses pengambilan keputusan tentang suatu keadaan. Kualitas dari suatu informasi tergantung pada tiga hal yaitu keakuratan, tepat waktu, dan relevan.

SQUARE LIVING perusahaan yang bergerak di bidang distributor furniture didirikan pada pertengahan 2009, lokasi SQUARE LIVING terletak di Jl. Terusan Gegerkalong girang no 21 Gegerkalong Bandung. Perusahaan ini di dirikan atas dasar keinginan pemilik untuk mencoba usaha lain dengan bahan dasar kayu, Keinginan mendirikan perusahaan akhirnya tercapai pada pertengahan tahun 2009 sampai sekarang dan mempunyai beberapa cabang di bandung.

SQUARE LIVING furniture yang sekarang telah menjadi sebuah industri yang sedang berkembang, mencatat lebih dari puluhan transaksi dalam setiap bulan, mengenai jumlah transaksi dari perusahaan SQUARE LIVING periode Juni 2015 sampai dengan.

Tabel 1.1. Transaksi Perusahaan SQUARE LIVING Juni-Desember 2015

(Sumber : laporan Order barang SQUARE LIVING Furniture[2])

Bulan 2015	**Transaksi 2015**	**Pendapatan 2015**	**Selisih Pendapatan 2015**
Juni	14	Rp 33 juta	-
Juli	25	Rp 47 juta	Rp 14 juta
Agustus	35	Rp 61 juta	Rp 14 juta
September	27	Rp 70 juta	Rp 9 juta
Oktober	52	Rp 90 juta	Rp 20 juta
November	63	Rp 117 juta	Rp 27 juta
Desember	74	Rp 139 juta	Rp 22 juta

Permasalahan yang muncul antara lain yaitu Pembayaran konsumen yang tidak terurut dengan rapi sistem seperti ini dapat mengurangi kepuasan pelayanan pada konsumen. Proses penjualan dan pembelian masih dilakukan secara manual sehingga mengasilkan resiko untuk terjadi kesalah pencatatan. Permasalahan Pengiriman barang yang telah dipesan oleh konsumen sebelumnya tidak sampai

tepat waktu atau tidak diantar karena data konsumen yang tidak tercatat atau catatan yang hilang. Selain itu pengadaan stock barang yang sedang berjalan di perusahaan kurang efektif, sehingga banyak konsumen yang tidak terbagi barang yang sedang popular, atau sedang laris di perusahaan.

Maka dengan hal-hal tersebut penulis merasa tertarik untuk merancang suatu aplikasi desktop yang digunakan pada untuk mengelola penjualan pembelian dan persediaan sehingga dapat mempermudah dan meningkatkan kualitas penjualan pembelian dan persediaan dengan baik. Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis dengan ini mengajukan sebuah judul penelitian skripsi ini yaitu "SISTEM INFORMASI PENJUALAN, PEMBELIAN, DAN PERSEDIAAN FURNITURE DI SQUARE LIVING"

1.2. Identifikasi Masalah dan Rumusan Masalah

Agar dapat mencapai sebuah tujuan yang di inginkan dalam mencapai suatu pekerjaan perlu di identifikasi serta di rumuskan masalah – masalahnya. Berikut ini identifikasi serta rumusan masalahnya.

1.2.1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan dari latar belakang di atas maka masalah yang akan di bahas yaitu sebagai berikut:

1. Pembayaran konsumen yang tidak terurut dengan rapi sistem seperti ini dapat mengurangi kepuasan pelayanan pada konsumen. Proses penjualan

dan pembelian masih dilakukan secara manual sehingga mengasilkan resiko untuk terjadi kesalah pencatatan.

2. Pengiriman barang yang telah dipesan oleh konsumen sebelumnya tidak sampai tepat waktu atau tidak diantar karena data konsumen yang tidak tercatat atau catatan yang hilang.
3. Pengadaan stock barang yang sedang berjalan di perusahaan kurang efektif, sehingga banyak konsumen yang tidak terbagi barang yang sedang popular, atau sedang laris di perusahaan.

1.2.2. Rumusan Masalah

Dalam hal pembangunan aplikasi perlu di rumuskan masalah-masalah agar dapat di sesuaikan dengan kebutuhan perangkat lunak yang akan di buat.

1. Bagaimana sistem informasi penjualan yang sedang berjalan di SQUARE LIVING.
2. Bagaimana cara merancang sistem informasi penjualan berbasis desktop di SQUARE LIVING.
3. Bagaiman pengujian sistem informasi penjualan berbasis desktop di SQUARE LIVING.
4. Bagaimana implementasi sistem informasi penjualan di SQUARE LIVING.

1.3. Maksud dan Tujuan

Ada pun maksud dan tujuan penelitian yang di lakukan sesuai latar belakang adalah:

1.3.1. Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk merancang sisitem informasi penjualan berbasis desktop yang diharapkan dapat menjadi inovasi yang mempermudah dalam mengelola data penjualan, laporan penjualan, data keuangan dan data barang yang ada di SQUARE LIVING.

1.3.2. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin di capai dalam penelitian ini di antaranya adalah :

1. Untuk mengetahui sistem informasi penjualan yang sedang berjalan di SQUARE LIVING.
2. Untuk membangun sistem informasi penjualan berbasis dekstop di SQUARE LIVING.
3. Untuk menguji sistem informasi penjualan berbasis dekstop di SQUARE LIVING.
4. Untuk mengimplementasikan sistem informasi penjualan di SQUARE LIVING.

1.4. Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan peneltian yang bersifat praktis dan juga akademis yang berkaitan dengan perancangan sistem informasi penjualan di SQUARE LIVING.

1.4.1. Kegunaan Praktis

1. Bagi pihak SQUARE LIVING di harapkan aplikasi ini dapat membantu dalam penjualan furniture.

2. Selain itu di harapkan dari hasil penelitian ini dapat membantu untuk mempercepat transaksi antara si penjual dan pembeli.

1.4.2. Kegunaan Akademis

1. Bagi penulis di harapkan dapat menambah pengetahuan dan juga dapat menerapkan ilmu-ilmu yang telah di dapat di bangku kuliah.

2. Dari segi ilmiah penelitian ini dapat di gunakan sebagai acuan bagi peneliti lain di bidang yang sejenis.

1.5. Batasan masalah

Untuk menghindari pembahasan di luar permasalahan penulispun melakukan pembatasan terhadap masalah yang di teliti, berikut ini pembatasan masalahnya:

1. Aplikasi ini berbasis dekstop.
2. Pembayaran dilakukan secara tunai.
3. Membuat sistem informasi penjualan yang memproses penjualan, pembelian, persediaan barang dan membuat laporan keuangan.
4. Tidak membahas retur.

1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian

Dalam rangka melakukan penelitian ini penulis telah memperoleh data yang di perlukan sebagai dasar untuk melakukan penelitian, dan penulis mengadakan penelitian di SQARE LIVING yang berlokasi Jl. Terusan Gegerkalong Girang No 27 Bandung. Adapun waktu penelitian yang dilakukan oleh penulis dilaksanakan pada bulan 1 Maret sampai dengan Juni 2016.

Tabel 1.2. Waktu Pelaksanaan Penelitian

KEGIATAN	Maret				April				Mei				Juni			
	2016				2016				2016				2016			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Requirement																
1. Observasi			■	■	■	■										
2. Wawancara			■	■	■	■	■									
3. studi pustaka					■	■	■									
Membangun Prototype																
1. merancang sistem usulan							■	■	■	■						
2. merancang database							■	■	■	■						
3. merancang interface program										■	■	■	■			
Menggunakan Prototype																
Revisi dan meningkatkan prototype										■	■	■	■	■	■	■
Penerapan Program dan Pemeliharaan													■	■	■	■

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan disusun untuk memberikan gambaran tentang penelitian yang dilakukan. Adapun sistematika dari penulisan dalam skripsi ini adalah sebagai berikut :

a) BAB I menguraikan tentang latar belakang masalah yang akan diangkat, identifikasi masalah, maksud dan tujuan dari penelitian, kegunaan dari penelitian, batasan masalah dan sistematika urutan penulisan skripsi per bab.
b) BAB II menjabarkan mengenai teori-teori yang menjadi landasan penulis dalam pelaksanaan penelitian, landasan teori tersebut digunakan penulis untuk memahami konsep yang digunakan dalam penelitian. Adapun sumber dari teori-teori tersebut berasal dari buku, internet, penelitian sebelumnnya, serta jurnal dan artikel.
c) BAB III menjelaskan tentang objek yang diteliti. Metode penelitian yang digunakan adalah seperti desain penelitian, metode pengumpulan data, pendekatan dan pengembangan sistem yang digunakan, analisisis sistem yang sedang berjalan meliputi alir dokumen, diagram konteks, data flow diagram (DFD) serta evaluasi dari sistem yang sedang berjalan.
d) BAB IV menjelaskan tentang hasil analisis sistem yang diusulkan mulai dari tujuan dari perancangan sistem, gambaran sistem yang diusulkan, serta menguraikan perancangan antar muka sistem yang dibuat, perancangan arsitektur jaringan, implemantasi sistem, dan pengujian terhadap sistem yang diusulkan.

e) BAB V menjelaskan tentang kesimpulan yang diperoleh dari penelitian yang telah dilakukan serta berisikan saran bagi perusahaan serta referensi bagi peneliti lainnya.

f) DAFTAR PUSTAKA Pada bagian ini berisi daftar pustaka yang dijadikan sumber penelitian bagi penulis, sumber tersebut didapat dari buku, jurnal, internet, maupun dari penelitian sebelumnya.

g) LAMPIRAN Pada bagian ini penulis melampirkan seluruh data-data yang dipeloreh sebagai pendukung dari penelitian ini.