

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Teknologi informasi terus berkembang seiring dengan kemampuan komputer memberi solusi bagi permasalahan diberbagai bidang . Salah satu perkembangan teknologi informasi yaitu adanya sistem informasi yang bisa memberikan solusi untuk proses pengolahan data penjualan . CV. RIZKI JAYA PRODUCTION merupakan perusahaan yang bergerak dibidang penjualan jaket, sweater dan kemeja. Pada perusahaan ini penjualan masih dilakukan secara konvensional sehingga berdampak terhadap keterlambatan didalam memperoleh informasi. CV. RIZKI JAYA PRODUCTION lumayan memiliki banyak konsumen, namun kadang kala sering kali terjadi kesalahan dalam penghitungan keuangan. Transaksi dan data yang semakin banyak menyebabkan timbulnya beberapa kelemahan dan permasalahan dalam sistem penjualan . Pada pengolahan data barang serta laporan penjualan dicatat pada buku, hal ini membuat tidak efisiennya pengolahan data transaksi penjualan serta sering terjadi hilangnya nota-nota dan laporan-laporan penjualan yang merupakan bukti-bukti dari transaksi yang dilakukan.

Menurut Astuti (2011:34) menyimpulkan bahwa :

Untuk menghitung dan memproses data penjualan obat yang dilakukan secara konvensional akan memakan banyak waktu dan tenaga , belum lagi kesalahan yang rentan terjadi . Biasanya data-data yang masuk akan dicatat kedalam sebuah buku, pencatatan ini merupakan pekerjaan yang tidak mudah dan selain membutuhkan waktu juga sangat menguras tenaga . Selain itu penyusunan data-data pada apotek yang ada juga akan terhambat dengan dilakukannya cara-cara pengelolaan yang masih bersifat konvensional . Dalam pembuatan laporan apotek juga mengalami kendala , memerlukan waktu dan tenaga untuk mengolah laporan

untuk data-data yang masih berbentuk kertas sehingga laporan-laporan yang diperlukan tidak dapat langsung disediakan .

Berdasarkan latar belakang tersebut , maka diperlukan suatu sistem informasi transaksi penjualan pada CV. RIZKI JAYA PRODUCTION berbasis komputer untuk meningkatkan kinerja serta mendukung pencapaian tujuan organisasi secara efektif dan efisien.

1.2 Identifikasi Permasalahan

Berdasarkan latar belakang masalah maka dilakukan *observasi* dan mengidentifikasi masalah – masalah. Hal ini diperlukan sebagai bahan atau data dalam pembangunan sistem informasi dengan tujuan untuk memberikan jalan keluar atau solusi yang efektif, efisien. Adapun dari masalah – masalah yang perlu dibenahi adalah sebagai berikut :

1. Penjualan pada CV. RIZKI JAYA PRODUCTION saat ini masih berjalan kurang efektif. Dalam proses transaksi hanya memanfaatkan media kertas yaitu dalam bentuk pencatatan dalam buku dan nota.
2. Pembuatan laporan masih secara konvensional. Hal ini menyebabkan pengelolaan laporan kurang efektif, laporan yang tersaji tidak tepat waktu dan sering kali informasi yang dihasilkan tidak akurat.

1.3 Perumusan Masalah

Berdasarkan adanya sistem informasi dibuat agar bagaimana sistem penjualan pada CV. RIZKI JAYA PRODUCTION dapat menyelesaikan masalah yang ada untuk mengimplementasikan sistem informasi data-data barang dan pembuatan laporan.

1. Bagaimana cara merancang sistem informasi penjualan barang pada CV. RIZKI PRODUCTION yang efektif dan efisien ?
2. Bagaimana tindakan yang dilakukan untuk perbaikan data apabila terjadi kesalahan pada proses pencatatan?
3. Bagaimana mengatasi pencarian data-data yang kurang efektif ?

1.4 Maksud dan tujuan

Adapun maksud dari penulisan skripsi ini adalah :

1. Memperbaharui sistem yang ada dengan sistem yang sudah terkomputerisasi agar lebih efisien, cepat, dan akurat serta mampu mendukung perusahaan dalam perkembangan kegiatan usaha selanjutnya.
2. Untuk merancang dan mengimplementasikan sistem informasi agar sesuai dengan standar yang dibutuhkan dalam menunjang kelancaran kegiatan usaha.
3. Menghasilkan laporan penjualan yang lebih spesifik dengan akurat dan tepat waktu.
4. Memberikan kesempatan pada penulis untuk mendapatkan perbandingan antara ilmu yang diperoleh dalam perkuliahan dengan dunia kerja dan dapat dijadikan gambaran untuk memasuki lapangan kerja yang

diharapkan dapat memahami dan mampu mengawasi tugas-tugas pekerjaan yang diberikan, serta wawasan berpikir yang lebih luas.

Tujuan penyusunan Skripsi ini adalah sebagai salah satu persyaratan kelulusan Program Strata Satu (S1) program studi Sistem Informasi pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Nusa Mandiri Jakarta .

1.5 Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan suatu cara bagaimana seorang penulis dapat memahami suatu pembahasan permasalahan dan pemecahan masalah didalam sebuah sistem penjualan, maka penulis menggunakan beberapa metode, sebagai berikut :

1.5.1 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan beberapa tahap pencarian yaitu :

A. Observasi

Dalam metode ini penulis secara langsung mengumpulkan data dengan melakukan pengamatan secara langsung kegiatan penjualan pada CV. RIZKI JAYA PRODUCTION untuk mengetahui masalah yang terjadi dalam sistem berjalan.

B. Wawancara

Dalam metode ini penulis mengadakan tanya jawab langsung dengan bapak Cipto Roso selaku kepala toko pada CV. RIZKI JAYA

PRODUCTION untuk mendapatkan data dan kelengkapan didalam penulisan.

C. *Study pustaka*

Dalam metode ini penulis mengumpulkan data dengan membaca dan memahami permasalahan melalui buku-buku, internet dan jurnal.

1.5.2 Model Pengembangan Sistem

A. *Analisa Kebutuhan Software*

Penulis menganalisa kebutuhan apa saja yang dibutuhkan dalam pembuatan sistem informasi penjualan berbasis desktop menggunakan model waterfall, diantaranya bentuk dokumen masukan (data barang, data petugas, data *customer*, dokumen keluaran (laporan-laporan).

B. *Desain*

Pada tahap ini penulis melakukan perancangan sistem informasi penjualan berbasis desktop meliputi desain sistem menggunakan UML(*Activity Diagram, Use Case Diagram, Component Diagram, Deployment Diagram*) desain database menggunakan ERD, *manajemen user*, modul-modul pada aplikasi, kontribusi isi program aplikasi dan manajemen database.

C. *Code Generation*

Penulis menggunakan pemrograman *Visual Basic* dan *mysql* database dalam pembuatan sistem informasi penjualan berbasis *desktop*. Sistem yang dibangun tersebut termasuk kedalam pemrograman terstruktur.

D. Testing

Pembuatan program memang butuh uji coba yang harus dilakukan sebelum dipasarkan kehalayak ramai. Kali ini penulis menggunakan *Blackbox Testing* untuk menguji *form login*, *form data user*, *form data pelanggan*, *form data barang*, dan *form transaksi*. Metode uji coba *blackbox* memungkinkan pengembangan *software* untuk membuat himpunan kondisi input yang akan melatih seluruh syarat-syarat fungsional suatu program. Uji coba *blackbox* berusaha untuk menemukan kesalahan dalam beberapa kategori, diantaranya fungsi-fungsi yang salah atau hilang, kesalahan *interface*, kesalahan dalam struktur data atau akses database *eksternal*, kesalahan *performa*, kesalahan inisialisasi dan terminasi.

E. Support

Dalam mendukung aplikasi yang akan dikerjakan diperlukan perangkat keras (*hardware*) yaitu peralatan dalam bentuk fisik yang menjalankan perangkat lunak (*software*) dan peralatan ini berfungsi untuk menjalankan intruksi-intruksi yang diberikan dan mengeluarkannya dalam bentuk informasi. Adapun spesifikasi minimum perangkat keras yang digunakan untuk mendukung pembuatan program aplikasi ini sebagai berikut :

1. *Prosesor Dual-Core 2.20 GHz.*
2. *Ram 2.00 GB.*
3. *Hardisk 8.0 GB.*
4. *Printer sebagai alat untuk mencetak laporan.*
5. *Mouse, Keyboard dan monitor sebagai alat antar muka.*

1.6 Ruang Lingkup

Dalam penulisan skripsi ini penulis membatasi pembahasan masalah, hanya pada pembahasan pengolahan data *user*, pengolahan data barang, pengolahan data pelanggan, pengolahan data transaksi penjualan dan laporan-laporan pada CV. RIZKY JAYA PRODUCTION.