

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Toko Bintang Makmur merupakan toko skala kecil menengah yang bergerak di bidang penjualan barang pecah belah, seperti piring, mangkok, sendok, dan lain-lain. Toko ini menjual sekitar 50 jenis barang. Toko Bintang Makmur melakukan kegiatan distribusi barang dari produsen ke konsumen, sehingga selain melakukan kegiatan penjualan, toko juga melakukan pemesanan barang ke *supplier* secara rutin untuk mengontrol kecukupan persediaan di dalam toko. Dalam kegiatan sehari-hari, seluruh kegiatan administrasi di dalam toko dicatat pada lembaran kertas dan buku. Toko tidak memanfaatkan perangkat komputer dan sistem informasi untuk membantu pencatatan data, perhitungan dan penyusunan laporan.

Sebagaimana usaha pada umumnya, Bintang Makmur melakukan kegiatan penjualan, pembelian dan kontrol persediaan. Masalah yang ditemukan pada kegiatan penjualan adalah lambatnya pengecekan harga dan kadang-kadang terjadi kesalahan dalam pemberian harga jual eceran dan harga jual grosir. Toko memiliki dua jenis harga jual barang, yaitu harga jual eceran dan harga jual grosir. Bila *customer* membeli barang dalam jumlah tertentu (misalnya 6 buah atau 12 buah), maka harga yang diberikan adalah harga yang lebih murah (harga grosir). Kontrol harga ini masih dilakukan oleh staf dengan menggunakan buku dan cukup merepotkan untuk jenis barang yang banyak. Terdapat beberapa kasus dimana staf memberikan harga yang salah, seperti penjualan barang eceran tetapi menggunakan harga grosir, sehingga setiap staf wajib mengecek kembali harga jual eceran dan grosir pada buku pada saat terjadinya penjualan, untuk menghindari kesalahan pemberian harga akibat *human error* atau adanya penyesuaian harga jual. Kegiatan ini dirasakan sangat lambat dan tidak efisien.

Masalah berikutnya adalah lamanya waktu dalam menghitung total penjualan pada faktur jual dengan menggunakan kalkulator, dan adanya risiko kerugian bila terjadi kesalahan (*human error*) dalam menghitung total penjualan. Bila jumlah barang yang terjual cukup banyak dalam satu faktur, staf harus mengulangi

perhitungan total penjualan dengan kalkulator sebanyak 2-3 kali untuk menghindari kesalahan perhitungan. Kegiatan ini dirasakan menyita waktu dan tidak efisien. Selanjutnya masalah yang ditemukan pada kegiatan pembelian adalah adanya keterlambatan dalam proses pembelian barang karena tidak adanya pengecekan batas minimum *stock*, sehingga menyebabkan masalah pesanan *customer* harus *indent* apabila *stock* toko tidak mencukupi. Beberapa *customer* yang tidak dapat menunggu akhirnya memutuskan untuk membeli dari toko lainnya, sehingga mengurangi potensi keuntungan toko. Masalah tidak terpenuhinya pesanan *customer* juga disebabkan oleh tidak adanya informasi yang cepat dan akurat mengenai jumlah persediaan di dalam gudang. Dari sisi persediaan, toko tidak mempunyai catatan mengenai jumlah barang yang rusak atau hilang akibat kurangnya kontrol terhadap jumlah persediaan di dalam gudang. Selain itu, toko tidak mempunyai catatan khusus mengenai sisa hutang *supplier* yang jatuh tempo akibat transaksi pembelian, sehingga pemilik toko tidak dapat menyiapkan dana pembayaran ke *supplier* dengan cepat. Pada beberapa kasus, hal ini menyebabkan masalah terhambatnya pengiriman barang dari *supplier* ke toko.

Berdasarkan uraian dari permasalahan yang dihadapi oleh toko, maka diusulkan sebuah solusi dengan merancang sistem informasi melalui tugas akhir yang berjudul “**Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan, Pembelian, dan Persediaan Pada Toko Bintang Makmur Pangkalan Brandan**”.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang, maka masalah-masalah yang dihadapi pada Toko Bintang Makmur meliputi:

1. Lamanya proses pengecekan harga eceran dan harga grosir akibat banyaknya jenis barang, yang disertai dengan adanya kasus pemberian harga yang salah.
2. Lamanya waktu dalam penghitungan total penjualan pada faktur jual dengan menggunakan kalkulator, dan adanya risiko kerugian bila terdapat *human error* dalam perhitungan total penjualan.
3. Pembatalan pesanan *customer* akibat tidak cukupnya *stock* toko.
4. Tidak adanya catatan mengenai jumlah barang yang rusak atau hilang akibat kurangnya kontrol terhadap jumlah persediaan di dalam gudang.

5. Terhambatnya pengiriman barang dari *supplier* ke toko, karena pemilik toko tidak dapat menyiapkan dana pembayaran hutang ke *supplier* dengan cepat, akibat tidak adanya catatan mengenai sisa hutang *supplier* yang jatuh tempo.

1.3. Ruang Lingkup

Adapun ruang lingkup pembahasan terhadap perangkat lunak yang akan dibangun adalah sebagai berikut:

1. *Input* data utama terdiri dari *supplier*, *customer*, barang (disertai dengan harga eceran, harga grosir dan batas minimum jumlah barang), transaksi pembelian, transaksi penjualan, transaksi retur pembelian, transaksi retur penjualan, transaksi penyesuaian barang dan transaksi pelunasan hutang.
2. *Output* sistem terdiri dari daftar *supplier*, daftar *customer*, laporan pembelian, laporan retur pembelian, nota retur pembelian, laporan penjualan, faktur penjualan, laporan retur penjualan, nota retur penjualan, laporan penyesuaian barang, nota penyesuaian barang, laporan persediaan, laporan riwayat saldo persediaan, informasi barang di bawah batas minimum, laporan pelunasan hutang, laporan sisa hutang dan nota pelunasan hutang.
3. Rancangan sistem informasi dibangun dengan menggunakan *software Balsamiq Wireframes for Desktop*.
4. Perancangan *database* menggunakan *Microsoft SQL Server 2012*.
5. Perancangan laporan menggunakan menggunakan *Crystal Report 13.0.5*.

1.4. Tujuan dan Manfaat

Tujuan pada penulisan tugas akhir ini adalah untuk menganalisis dan merancang sebuah sistem informasi penjualan, pembelian, dan persediaan pada Toko Bintang Makmur Pangkalan Brandan.

Manfaat yang didapat dari tugas akhir ini adalah analisis dan perancangan sistem informasi ini dapat menjadi suatu ide untuk mulai mengembangkan dan menggunakan sistem informasi dalam kegiatan operasional sehari-hari.

1.5. Metodologi Penelitian

Metodologi yang digunakan dalam penyelesaian tugas akhir ini adalah metodologi pengembangan sistem *System Development Life Cycle (SDLC)* atau juga dikenal sebagai Siklus Hidup Pengembangan Sistem (SHPS). Tahapan *SDLC* memiliki 7 (tujuh) tahapan, namun penelitian ini hanya melakukan analisis dan perancangan, sehingga hanya menggunakan 4 (empat) tahapan *SDLC*, yang terdiri dari:

1. Identifikasi masalah, peluang dan tujuan.

Proses yang dilakukan pada tahap awal adalah mengidentifikasi masalah, peluang, dan tujuan-tujuan yang hendak dicapai. Masalah yang terdapat pada toko dianalisis, kemudian melihat peluang dimana terdapat situasi yang akan menguntungkan apabila sistem informasi diimplementasikan, serta mengidentifikasi tujuan dari penggunaan sistem informasi.

2. Menentukan syarat-syarat informasi.

Pada tahapan ini, dimasukkan segala sesuatu yang menentukan syarat-syarat informasi untuk para pemakai yang terlibat. Proses-proses yang dikerjakan pada tahapan ini adalah:

a. Mengidentifikasi gambaran umum toko, tugas dan tanggung jawab dari struktur organisasi toko yaitu: siapa (orang-orang yang terlibat), apa (kegiatan bisnis), dimana (lingkungan pekerjaan dilakukan), kapan (waktu), bagaimana (prosedur yang dijalankan) dari sistem berjalan.

b. Mengumpulkan dan menganalisis dokumen-dokumen masukan dan keluaran yang digunakan dalam sistem berjalan.

c. Melakukan analisis terhadap sistem berjalan dengan menggunakan *Data Flow Diagram (DFD)*.

3. Menganalisis kebutuhan sistem.

Proses-proses yang dilakukan pada tahapan ini adalah:

a. Melakukan analisis terhadap kebutuhan sistem yang akan dirancang.

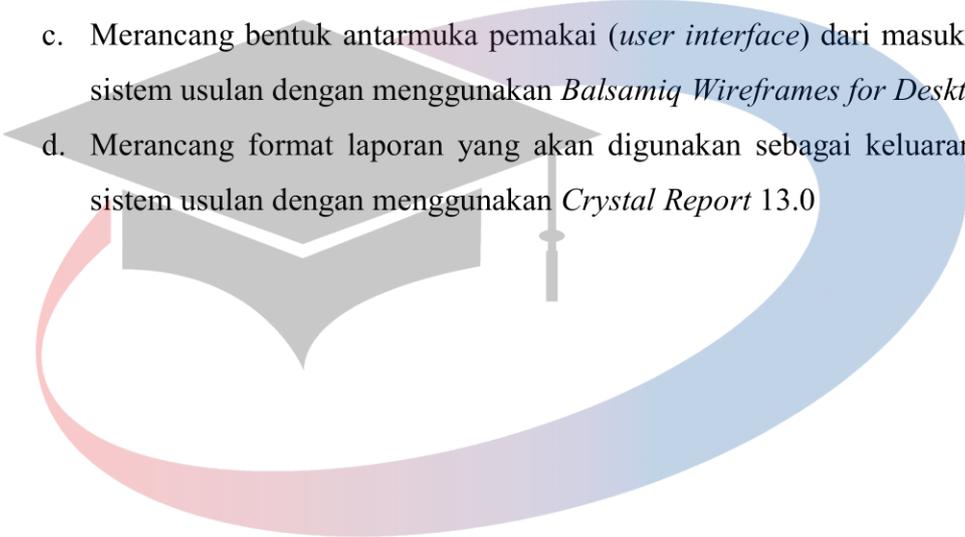
b. Melakukan analisis kamus data yang akan digunakan dalam perancangan tabel dalam *database*.

c. Melakukan analisis fungsional dengan menggunakan *Data Flow Diagram (DFD)*.

4. Merancang sistem yang direkomendasikan.

Proses-proses yang dikerjakan pada tahapan ini adalah:

- a. Merancang basis data (*database*) yang akan digunakan oleh sistem usulan yang terdiri dari struktur tabel dan hubungan antar tabel (*relationship*) dengan menggunakan *Microsoft SQL Server 2012*.
- b. Menentukan menu-menu yang akan dipakai dalam sistem terkomputerisasi yang diusulkan.
- c. Merancang bentuk antarmuka pemakai (*user interface*) dari masukan (*input*) sistem usulan dengan menggunakan *Balsamiq Wireframes for Desktop*.
- d. Merancang format laporan yang akan digunakan sebagai keluaran (*output*) sistem usulan dengan menggunakan *Crystal Report 13.0*



UNIVERSITAS
MIKROSKIL