

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Peranan komputer dalam kehidupan manusia telah meningkat pesat seiring dengan berkembangnya dunia teknologi informasi. Salah satu peranan komputer yang sering digunakan adalah dalam dunia bisnis. Komputer dapat digunakan untuk mencatat transaksi pada sebuah toko atau perusahaan. Kelebihan yang diperoleh adalah pencatatan dapat dilakukan dengan cepat tanpa bantuan alat tulis dan buku, serta pencarian data dapat dilakukan dengan cepat sehingga dapat menghemat waktu. Selain itu, sistem pencatatan dapat dibangun dalam bentuk aplikasi sehingga aplikasi dapat melakukan proses perhitungan yang dibutuhkan secara otomatis, serta dapat menyusun dan menghasilkan laporan transaksi dengan cepat dan tepat.

Toko Gundaling merupakan toko yang bergerak di bidang penjualan barang-barang elektronik di kota Berastagi. Barang elektronik yang dijual seperti televisi, lemari es, *rice cooker*, blender, *mixer*, setrika, kipas angin, dispenser, bola lampu, dan peralatan elektronik lainnya. Pencatatan transaksi yang dilakukan saat ini masih dilakukan di buku. Permasalahan yang muncul adalah pemilik toko tidak mempunyai pencatatan atas jumlah barang di dalam toko, sehingga pemilik toko tidak dapat mengetahui jumlah barang yang terdapat di dalam toko, kecuali melakukan pengecekan barang secara fisik di gudang. Selain tidak dapat mengetahui jumlah persediaan, pemilik toko juga tidak mempunyai data mengenai nilai persediaan (dalam Rupiah) yang terdapat di dalam toko. Akibatnya, pemilik tidak mengetahui secara pasti nilai barang yang berada di dalam tokonya, apakah mengalami peningkatan atau bahkan kemunduran setiap tahunnya. Pada proses pembelian, untuk mengecek harga beli barang terakhir, pemilik toko harus menelusuri semua faktur pembelian sehingga menghabiskan banyak waktu dan apabila faktur hilang, maka pemilik toko tidak mempunyai catatan atas harga beli terakhir terhadap barang-barang tertentu. Pencarian data pada buku juga lambat dan membutuhkan proses, bahkan laporan omset penjualan per bulan hanya dapat diperoleh setelah pemilik toko melakukan rekapitulasi dan menjumlahkan transaksi penjualan per harinya.

Selain itu, proses klaim garansi barang elektronik dari *customer* tidak pernah dicatat dengan terstruktur. Akibatnya, proses *service* barang garansi tidak benar-benar dapat dipantau dengan baik, seperti barang yang telah selesai di-*service* tidak diberitahukan kepada *customer*, atau barang yang telah lama diserahkan kepada toko lupa diperbaiki. Dengan semua kelemahan yang timbul pada sistem pencatatan konvensional, maka sudah waktunya toko mengembangkan sebuah sistem informasi pembelian, penjualan, dan persediaan yang terkomputerisasi, sehingga pemilik toko dapat mengetahui jumlah persediaan, nilai persediaan, dan omset penjualan dengan cepat dan tepat, dimana proses pengembangan ini akan diawali dengan melakukan analisis dan perancangan.

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, maka akan dilakukan penelitian untuk menganalisis dan merancang sebuah sistem informasi dalam bentuk tugas akhir dengan judul “**Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Pembelian, Penjualan, dan Persediaan pada Toko Gundaling**”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang sebelumnya, maka rumusan masalah pada tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Pemilik toko tidak mempunyai pencatatan terhadap barang-barang di dalam toko, sehingga pemilik toko tidak dapat mengetahui jumlah barang dan nilai persediaan yang terdapat di dalam toko.
2. Pemilik toko harus menelusuri semua faktur pembelian sehingga menghabiskan banyak waktu untuk mengecek harga beli barang terakhir dan apabila faktur hilang, maka pemilik toko tidak mempunyai catatan atas harga beli terakhir terhadap barang-barang tertentu.
3. Penyusunan laporan omset penjualan per bulan membutuhkan waktu karena proses rekapitulasi dan penjumlahan data penjualan per hari dilakukan secara manual.
4. Proses *service* barang garansi tidak dapat dipantau dengan baik akibat tidak adanya pencatatan, seperti barang yang telah selesai di-*service* tidak diberitahukan kepada *customer*, atau barang yang telah lama diserahkan kepada toko lupa diperbaiki.

1.3 Ruang Lingkup

Adapun ruang lingkup dari tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. *Input* dari sistem dibatasi pada data *supplier*, data *customer*, data barang, data pemesanan pembelian, data pembelian, data retur beli, data penjualan, data retur jual, data penyesuaian persediaan, data klaim garansi masuk, data proses *service* dan data klaim garansi keluar.
2. Proses di dalam sistem dibatasi pada proses mencatat data *supplier*, proses mencatat data *customer*, proses mencatat data barang, proses mencatat pemesanan pembelian, proses mencatat data pembelian, proses mencatat data retur pembelian, proses mencatat data penjualan, proses mencatat data retur penjualan, proses mencatat data penyesuaian persediaan, proses klaim garansi dan proses membuat laporan.
3. *Output* sistem berupa nota pemesanan pembelian, nota retur beli, faktur jual, nota retur jual, nota penyesuaian, bukti klaim masuk, bukti *service*, bukti klaim keluar, laporan pembelian, laporan retur pembelian, laporan penjualan, laporan omset penjualan per bulan, laporan retur penjualan, laporan penyesuaian, laporan persediaan, laporan nilai persediaan, laporan harga beli barang terakhir, dan laporan klaim garansi.

1.4 Tujuan dan Manfaat

Tujuan dari tugas akhir ini adalah untuk menganalisis permasalahan yang terdapat pada Toko Gundaling dan menghasilkan rancangan sistem informasi pembelian, penjualan, dan persediaan pada Toko Gundaling.

Manfaat dari tugas akhir ini adalah hasil rancangan dapat dikembangkan lebih lanjut menjadi sistem informasi sehingga dapat mengatasi berbagai permasalahan yang dihadapi toko, seperti jumlah barang dan nilai persediaan (dalam Rupiah) yang tidak dapat diketahui dengan cepat, pengecekan harga beli barang terakhir yang membutuhkan banyak waktu, omset penjualan yang tidak dapat diketahui dengan cepat, dan proses klaim garansi yang tidak dapat dipantau dengan baik.

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi yang digunakan pada tugas akhir ini mengacu pada metodologi Siklus Hidup Pengembangan Sistem dengan tahapan-tahapan sebagai berikut:

1. Mengidentifikasi masalah, peluang, dan tujuan

Kegiatan-kegiatan yang dikerjakan pada tahapan ini adalah merumuskan masalah yang dihadapi oleh sistem yang sedang berjalan pada toko dengan menggunakan narasi, mendefinisikan tujuan yang ingin dicapai, dan menyusun proposal untuk mengusulkan sistem baru.

2. Menentukan syarat-syarat informasi

Kegiatan-kegiatan yang dikerjakan pada tahapan ini adalah:

- a. Menjelaskan sejarah singkat dan gambaran umum toko.
- b. Menggambarkan struktur organisasi toko serta menjelaskan tugas dan tanggung jawab dari setiap bagian yang ada di struktur organisasi.
- c. Mengumpulkan dan menganalisis dokumen-dokumen keluaran dan masukan yang digunakan pada sistem berjalan.
- d. Menganalisis proses sistem berjalan.

3. Menganalisis kebutuhan sistem

Kegiatan-kegiatan yang dikerjakan pada tahapan ini adalah:

- a. Menggambarkan proses sistem berjalan dengan menggunakan *Data Flow Diagram (DFD)*.
- b. Mengidentifikasi kebutuhan sistem usulan secara fungsional dengan menggunakan narasi, dan mengidentifikasi kebutuhan non fungsional dengan menggunakan kerangka *PIECES (Performance, Information, Economy, Control, Efficiency dan Service)*.
- c. Merancang proses sistem usulan dengan menggunakan DFD.
- d. Merancang kamus data sistem usulan.

4. Merancang sistem yang direkomendasikan

Kegiatan-kegiatan yang dikerjakan pada tahapan ini adalah:

- a. Merancang format laporan yang akan digunakan sebagai keluaran (*output*) sistem usulan dengan menggunakan Crystal Report.

- b. Merancang bentuk antarmuka pemakai (*user interface*) berupa masukan (*input*) dan struktur menu sistem usulan dengan menggunakan Microsoft Visual Studio 2012.
- c. Merancang struktur basis data yang akan digunakan oleh sistem usulan yang terdiri dari struktur tabel dan hubungan antar tabel (*relationship*) dengan menggunakan Microsoft SQL Server 2012.



UNIVERSITAS
MIKROSKIL