

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Tingkat persaingan dunia usaha di Indonesia sangat ketat karena beberapa pemilik toko senantiasa berusaha untuk dapat meningkatkan pangsa pasar dan meraih pelanggan baru. Untuk memperlancar serta bertahan, suatu badan usaha harus mempunyai kualitas kerja yang baik dan terstruktur. Sistem informasi sangat penting bagi setiap badan usaha, sebab dengan adanya sistem informasi akan lebih mengarahkan dan memperlancar kegiatan manusia sehari-hari. Dalam sebuah pemilik toko, peranan sistem informasi dalam penjualan, pembelian, dan persediaan barang akan menentukan kelangsungan hidup pemilik toko. Dampak positif atas adanya suatu sistem informasi barang yang terkendali dengan baik adalah pihak pemilik toko dapat mengetahui dengan tepat tentang kuantitas barang, kualifikasi barang yang masih tersedia, dan keadaan barang sesuai dengan catatan yang ada [1].

CV. Mulia Baru merupakan toko yang bergerak dalam bidang jual beli peralatan rumah tangga. CV. Mulia Baru selalu ramai dikunjungi pelanggan baik dari dalam kota maupun dari luar kota. Barang yang dijual pun bervariasi seperti lemari, meja, kompor, dispenser dan sebagainya. Proses pembelian dan penjualan dapat dilakukan secara pembayaran tunai dan kredit, untuk pembayaran tunai tidak dijumpai kendala yang berarti, namun pada pembayaran kredit sering terjadi pembayaran hutang kepada *supplier* dan penagihan piutang kepada pelanggan menjadi terlambat, karena informasi mengenai tanggal jatuh tempo hanya dapat diketahui dengan melihat langsung data dari nota pembelian dan penjualan. Informasi persediaan barang juga tidak *up to date*, sehingga pada proses pembelian sering terjadi pembelian barang yang masih banyak dan sebaliknya, demikian juga pada proses penjualan karena tidak ada informasi yang *up to date* sering terjadi pelanggan membeli dalam jumlah banyak ketika sudah proses pembelian dilakukan

jumlah produk yang tersedia tidak bisa memenuhi permintaan pelanggan sehingga pelanggan merasa kecewa.

Sebagai solusi dari permasalahan di atas, maka penulis membuat analisis dan perancangan sistem untuk permasalahan tersebut sebagai skripsi dengan judul **“Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Pembelian, Persediaan dan Penjualan pada CV. Mulia Baru”**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, permasalahan yang akan dikaji di dalam skripsi ini dapat dirumuskan dalam beberapa rumusan masalah sebagai berikut:

1. Belum adanya sistem yang bisa menginformasikan tanggal jatuh tempo mengakibatkan pembayaran hutang dan piutang sering melewati tanggal pembayaran.
2. Informasi barang yang tidak *up to date* sehingga terjadi pembelian barang yang jumlahnya masih banyak dan penjualan dalam jumlah banyak namun barang yang tersedia tidak mencukupi.
3. Kegiatan pengelolaan penjualan terlambat karena memiliki kendala dalam melakukan rekapan data penjualan yang tidak diperbaharui secara rutin.

1.3 Ruang Lingkup

Agar perancangan ini dapat menghasilkan informasi yang terarah dan sejalan dengan rumusan masalah, maka penulis membatasi ruang lingkup pembahasan yaitu pada pemberian informasi sebagai berikut:

1. Rancangan *Input* yang digunakan meliputi: data retur pembelian, data pembelian, data pemasok, data pelanggan, data penjualan, data pembayaran piutang, data retur penjualan, data pembayaran piutang, data pembayaran hutang, data barang, data pembelian, data penyesuaian persediaan.
2. Rancangan *Process* meliputi pengelolaan proses pembelian, pengelolaan proses penjualan, proses pengelolaan persediaan, proses pembayaran hutang dan piutang dan proses pembuatan laporan.

3. Rancangan *Output* yang digunakan meliputi: faktur penjualan, faktur pelunasan piutang, data retur penjualan, daftar pemasok, daftar pelanggan, laporan barang, laporan penjualan, laporan pembelian, laporan retur pembelian, laporan retur penjualan, laporan penyesuaian persediaan, laporan hutang jatuh tempo, laporan piutang jatuh tempo, laporan hutang, laporan piutang.

1.4 Tujuan dan Manfaat

Tujuan dari rancangan sistem ini adalah untuk menghasilkan *blueprint* dari sistem informasi yang sesuai dengan kebutuhan dan proses bisnis pada CV. Mulia Baru.

Manfaat dari *blueprint* yang dihasilkan adalah pemilik dapat menggunakannya untuk dilanjutkan ke tahap pengembangan sistem.

1.5 Metodologi Perancangan Sistem

Metodologi yang di gunakan untuk perancangan sistem adalah metodologi *System Development Life Cycle (SDLC)* yang terdiri dari beberapa tahapan yaitu:

1. Mengidentifikasi masalah, peluang dan tujuan

Pada tahap ini, kegiatan yang dilakukan adalah mengidentifikasi permasalahan yang ada pada perusahaan menggunakan *fishbone* agar peluang yang didapat lebih besar dalam peningkatan penggunaan sistem informasi yang bertujuan untuk memberi gambaran yang jelas dan menghasilkan rancangan desain yang sesuai kebutuhan untuk dapat dikembangkan secara komputerisasi.

2. Menentukan syarat-syarat informasi

Pada tahap ini, penulis memasukkan apa saja yang menjadi syarat-syarat informasi kepada pengguna sistem. Adapun kegiatan yang dilakukan sebagai berikut:

- a. Menggambarkan struktur organisasi CV. Mulia Baru.
- b. Menganalisis dokumen masukan dan keluaran yang akan digunakan pada sistem perusahaan.
- c. Analisis prosedur dan sistem berjalan dengan DFD.

- d. Mengidentifikasi kebutuhan non-fungsional sistem dengan menggunakan kerangka PIECES.
3. Menganalisis kebutuhan-kebutuhan sistem

Setelah mengidentifikasi syarat-syarat informasi, pada tahap ini penulis akan mengidentifikasi kebutuhan sistem usulan. Adapun kegiatan yang dilakukan sebagai berikut:

 - a. Analisis kebutuhan sistem usulan dengan *Data Flow Diagram* (DFD)
 - b. Membuat kamus data.
 4. Merancang sistem yang direkomendasikan.

Pada tahap ini, penulis mulai merancang sistem yang sudah ditentukan. Adapun rancangan yang dibuat sebagai berikut:

 - a. Merancang *user interface* yang digunakan sebagai masukan (*input*) menggunakan *Visual Studio 2017*.
 - b. Merancang tampilan laporan yang akan digunakan sebagai keluaran (*output*) menggunakan *Crystal report*.
 - c. Membuat *normalisasi*
 - d. Merancang pembuatan *database*.

UNIVERSITAS
MIKROSKIL