

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada era perekonomian global saat ini kebutuhan informasi menjadi sangat penting dalam semua aspek kehidupan. Kebutuhan akan informasi yang cepat, relevan dan terpercaya menjadi hal yang pertama dan utama bagi para pengguna informasi tersebut. Oleh karena itu dukungan berupa Teknologi Informasi sangat dibutuhkan di era serba otomatis saat ini terutama dalam mengembangkan sistem informasi. Semua komponen yang terlibat dalam pembangunan sebuah sistem informasi saat ini tanpa terkecuali terus melakukan perbaikan dan pembaruan terhadap teknologinya demi memenuhi kebutuhan dalam memperoleh informasi yang cepat dan akurat sebagai sarana pengambilan keputusan [1].

Kios Kucing *Petshop* merupakan usaha yang bergerak di bidang hobi pencinta hewan yang proses transaksi jual belinya masih menggunakan buku pada pencatatan penjualan, pembelian, dan persediaan barang yang merupakan kegiatan utama dari proses bisnis. Dalam bisnisnya, Kios Kucing *Petshop* menjual hewan dan jasa pelayanan *grooming* dan penitipan hewan (hotel) khusus untuk kucing. Di samping itu, Kios Kucing *Petshop* juga menjual produk seperti makanan, kandang, mainan, aksesoris, obat-obatan, *parfume*, *shampoo* dan alat *grooming* untuk kucing dan anjing. Terdapat beberapa masalah pada Kios Kucing *Petshop* seperti, pencatatan data penjualan, pembelian, dan persediaan yang kurang akurat disebabkan seringnya kehilangan kelengkapan data, ditemukan produk yang sudah kadaluwarsa, stok barang dan harga pada produk yang dijual tidak diketahui secara pasti, dan membutuhkan waktu yang lama dalam mencari laporan penjualan, pembelian, dan persediaan.

Sistem informasi semakin diperlukan guna menunjang proses transaksi pada Kios Kucing *Petshop* yang memerlukan informasi seperti sistem penjualan, pembelian, dan persediaan. Dengan adanya bantuan dari sistem informasi, Kios Kucing *Petshop* dapat meningkatkan kualitas dan efektivitas perusahaan dalam mendapatkan informasi. Oleh karena itu, perlu dibuat sistem informasi untuk Kios Kucing *Petshop*. Dari permasalahan di atas, sehingga penulis akan menyusun Tugas Akhir dengan judul **“Pengembangan Sistem Informasi Penjualan, Pembelian, dan**

Persediaan pada Kios Kucing *Petshop*” dengan tujuan untuk meningkatkan produktivitas dan proses kegiatan pada Kios Kucing *Petshop* dapat berjalan dengan efektif dan efisien.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka ditemukan masalah yang perlu diselesaikan oleh penulis, yaitu:

1. Proses pencatatan data penjualan, pembelian, dan persediaan pada perusahaan tidak akurat.
2. Sulit mengetahui jumlah persediaan produk.
3. Sulit mengetahui kapan tanggal kadaluwarsa produk, seperti *shampoo*, obat-obatan, dan makanan kucing maupun anjing.
4. Membutuhkan waktu yang lama dalam mencari laporan penjualan, pembelian, dan persediaan.

1.3 Ruang Lingkup

Adapun ruang lingkup yang akan dibahas pada Tugas Akhir ini, yaitu:

1. *Input* meliputi data barang, data kategori barang, data merek, data satuan, data kucing, data jenis kucing, data warna kucing, data jasa, data *customer*, data *supplier*, data penjualan barang, data penjualan kucing, data penjualan jasa, data pelunasan piutang jasa, data pesanan pembelian, data penerimaan pembelian, data retur pembelian, data penerimaan retur pembelian, data pelunasan hutang, data penyesuaian barang, faktur pembelian, surat jalan, dan faktur pelunasan hutang.
2. Proses yang dikerjakan sistem meliputi transaksi penjualan barang, penjualan kucing, penjualan jasa, pembelian, persediaan barang, hingga pembuatan laporan.
3. *Output* yang dihasilkan meliputi faktur penjualan barang, faktur penjualan kucing, faktur penjualan jasa, surat perjanjian jual beli kucing, faktur pelunasan piutang jasa, daftar pesanan pembelian, daftar retur pembelian, bukti pelunasan hutang, laporan daftar barang, laporan daftar kucing, laporan daftar jasa, laporan daftar *customer*, laporan daftar *supplier*, laporan penjualan barang, laporan penjualan kucing, laporan penjualan jasa, laporan pelunasan piutang jasa, laporan pesanan pembelian, laporan penerimaan pembelian, laporan retur pembelian, laporan

penerimaan retur pembelian, laporan pelunasan hutang, laporan persediaan, laporan penyesuaian barang, dan laporan barang kadaluwarsa.

1.4 Tujuan dan Manfaat

Tujuan dari penulisan Tugas Akhir ini adalah membuat sebuah aplikasi sistem informasi penjualan, pembelian, dan persediaan yang lebih efisien dan efektif dalam menghasilkan laporan penjualan, pembelian, dan persediaan.

Manfaat yang bisa diperoleh dari penulisan Tugas Akhir ini adalah:

1. Menghasilkan proses pencatatan data penjualan, pembelian, dan persediaan yang terkomputerisasi sehingga meningkatkan efisiensi dan integrasi data.
2. Mudah mengetahui jumlah persediaan produk.
3. Mudah mengetahui kapan tanggal kadaluwarsa produk, seperti *shampoo*, obat-obatan, dan makanan kucing maupun anjing.
4. Adanya laporan penjualan, pembelian, dan persediaan yang disajikan tiap periode sehingga perusahaan mendapat informasi dalam mengambil keputusan mengenai kegiatan operasional perusahaan seperti hasil penjualan barang dan jasa.

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi yang digunakan dalam pengembangan sistem informasi ini adalah metodologi *System Development Life Cycle* (SDLC). Pada tahapan SDLC yang sebenarnya, terdapat 7 tahapan pengembangan sistem informasi namun, penulis melakukan pengembangan sistem hanya sampai pada tahap ke-5. Adapun ke-5 tahapan pengembangan sistem informasi tersebut, yaitu:

1. Mengidentifikasi masalah, peluang, dan tujuan

Pada tahapan pertama ini, masalah diidentifikasi menggunakan diagram *fishbone*. Penerapan pengembangan sistem informasi ini agar memperoleh peluang untuk meningkatkan efisiensi dalam pencatatan proses penjualan, pembelian, dan persediaan. Diagram *fishbone* diterapkan dengan tujuan untuk membantu mengidentifikasi akar penyebab dari suatu masalah dan membantu menemukan ide-ide untuk solusi suatu masalah.

2. Menentukan syarat-syarat informasi

Pada tahapan ini, penulis harus memahami informasi-informasi tentang persyaratan apa yang dibutuhkan sistem baru oleh pemakai sistem yang akan dianalisis dengan menggunakan *Data Flow Diagram* (DFD) pada sistem berjalan.

a. Observasi

Observasi dilakukan untuk mendapatkan informasi lebih jelas dengan mengamati bagaimana proses dan cara kerja karyawan dalam melayani *customer*. Penulis menggunakan *Data Flow Diagram* (DFD) untuk analisis proses kerja pada sistem berjalan.

b. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan mengajukan beberapa pertanyaan terkait proses penjualan, pembelian, dan persediaan dengan menggunakan 2 cara, yaitu:

i. Wawancara langsung

Memberikan pertanyaan kepada pemilik dan karyawan secara langsung / tatap muka.

ii. Wawancara tidak langsung

Memberikan pertanyaan kepada pemilik dan karyawan melalui *WhatsApp*. *WhatsApp* dinilai efektif dalam menyampaikan pesan dan informasi karena pesan lebih cepat diterima oleh sasaran. Jika pemilik sedang tidak berada di toko atau masih merasa kurang terhadap informasi yang didapat pada saat melakukan wawancara langsung, wawancara melalui *WhatsApp* dapat diandalkan.

c. *Sampling*

Sampling dilakukan dengan mengumpulkan beberapa laporan seperti laporan penjualan, pembelian, dan dokumen lainnya yang berkaitan dengan proses penjualan, pembelian, dan persediaan.

3. Menganalisis kebutuhan-kebutuhan sistem

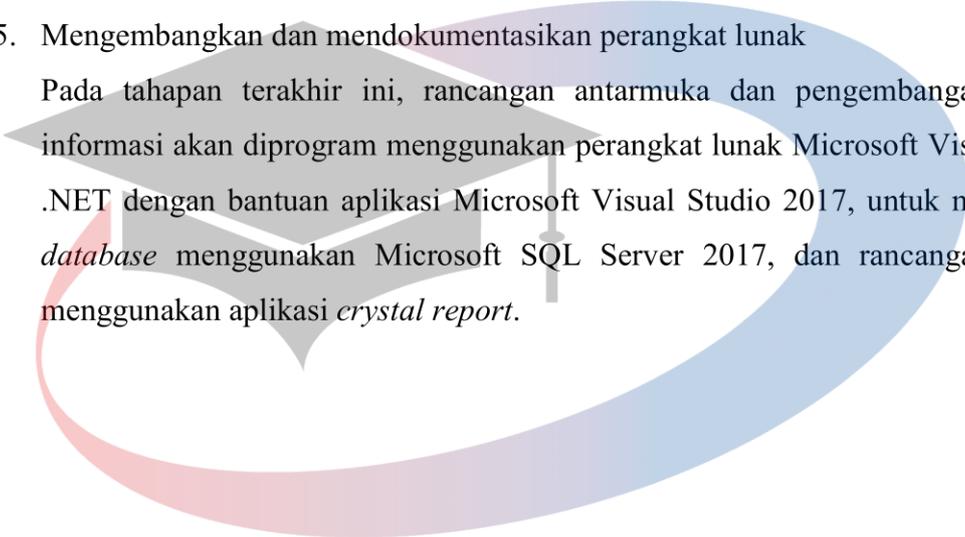
Pada tahapan ini, analisis kebutuhan sistem terbagi menjadi dua, yaitu kebutuhan fungsional dan non-fungsional. Di dalam analisis kebutuhan fungsional, menggunakan *Data Flow Diagram*, sedangkan pada analisis kebutuhan non-fungsional, menggunakan diagram PIECES (*Performance, Information, Economy, Control, Efficiency, and Service*) untuk mengetahui apa yang harus dimiliki pada sistem usulan.

4. Merancang sistem yang direkomendasikan

Pada tahapan ini, *tool* yang digunakan untuk merancang model sistem usulan yang baru adalah Kamus Data yang berfokus pada penjualan, pembelian, dan persediaan dengan merancang *interface* dan *input* menggunakan perangkat lunak Microsoft Visual Basic .NET dengan bantuan aplikasi Microsoft Visual Studio 2017, *database* menggunakan Microsoft SQL Server 2017, dan *output* menggunakan aplikasi *crystal report*.

5. Mengembangkan dan mendokumentasikan perangkat lunak

Pada tahapan terakhir ini, rancangan antarmuka dan pengembangan sistem informasi akan diprogram menggunakan perangkat lunak Microsoft Visual Basic .NET dengan bantuan aplikasi Microsoft Visual Studio 2017, untuk merancang *database* menggunakan Microsoft SQL Server 2017, dan rancangan *output* menggunakan aplikasi *crystal report*.



UNIVERSITAS
MIKROSKIL