

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi informasi banyak memberikan manfaat bagi perusahaan dalam menyediakan informasi untuk mendukung kegiatan perusahaan. Informasi dinilai sebagai aset yang sangat berharga dalam meningkatkan efisiensi dan manajemen yang efektif di perusahaan. Secara garis besar kegiatan yang terjadi di perusahaan antara lain penjualan, pembelian dan persediaan. Kegiatan penjualan dan pembelian secara langsung mempengaruhi jumlah persediaan. Penjualan akan mengurangi persediaan dan pembelian akan menambah persediaan. Ketiga siklus tersebut akan saling berkaitan dan tidak bisa dipisahkan dari kegiatan inti perusahaan. Dalam siklus tersebut akan dihasilkan beberapa informasi atau lebih yang membantu pihak pemilik untuk mengambil keputusan apakah akan menambah jumlah persediaan, berapa jumlah persediaan yang akan dijual dalam waktu tertentu dan mengawasi serta mengontrol aset dari persediaan yang dimiliki.

Metro Anime Store adalah toko yang bergerak di bidang distro *anime* dan *gaming* seperti penjualan baju, jaket, *sweater* yang bertemakan karakter *anime* maupun kartun yang berlokasi di Jalan William Iskandar No. 72. Sistem penjualan yang dilakukan *Metro Anime Store* menggunakan sistem eceran dan barang yang dijual berasal dari beberapa pemasok. Dalam menjalankan kegiatan operasional, transaksi yang terjadi masih menggunakan *microsoft excel* yang membuat kurang efektifnya melakukan transaksi. Beberapa contoh kurang efektifnya menggunakan *microsoft excel* yaitu: belum dapat menyediakan informasi data persediaan barang yang telah mencapai minimum / maksimum dan pembuatan laporan penjualan, pembelian dan persediaan yang akan diberikan kepada pemilik membutuhkan waktu yang lama.

Dari uraian di atas, maka penulis tertarik untuk mengangkat topik Tugas Akhir yang diberi judul **“Pengembangan Sistem Informasi Penjualan, Pembelian dan Persediaan pada *Metro Anime Store*”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka dapat diuraikan rumusan masalah yang dihadapi oleh perusahaan, yaitu:

- a) Belum dapat menyediakan informasi data persediaan barang yang telah mencapai minimum / maksimum.
- b) Pembuatan laporan penjualan, pembelian dan persediaan yang menyita waktu.

1.3 Ruang Lingkup

Ruang lingkup yang dibahas pada penulisan ini adalah sebagai berikut:

- a) Input data dari sistem yang mencakup data pelanggan, data pemasok, data barang, data pemesanan pembelian, data pembelian barang, retur pembelian, data pesanan penjualan dan penyesuaian persediaan.
- b) Proses yang dibahas mencakup penjualan, pembelian, persediaan.
- c) Laporan yang akan dihasilkan oleh sistem mencakup laporan penjualan, laporan pembelian, laporan retur pembelian, laporan persediaan barang dan laporan persediaan yang sudah mencapai maksimum dan minimum.
- d) Retur pembelian menggunakan sistem retur uang.

1.4 Tujuan dan Manfaat

Tujuan dari tugas akhir ini adalah untuk menganalisis dan mengembangkan sistem informasi penjualan, pembelian dan persediaan pada Metro Anime Store sehingga pengelolaan transaksi lebih efektif dan efisien.

Manfaat dari penulisan tugas akhir ini antara lain:

- a) Mempermudah mendapatkan informasi data barang yang telah mencapai persediaan minimum / maksimum.
- b) Mempermudah pembuatan laporan untuk pemilik perusahaan.

1.5 Metodologi Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah SDLC (*System Development Life Cycle*) dengan tahapan-tahapan sebagai berikut ini:

1. Mengidentifikasi masalah, peluang dan tujuan.

Mengidentifikasi masalah, tujuan dan peluang serta tujuan dari hasil rancangan sistem serta melakukan analisis masalah dengan tools *fishbone*.

2. Menentukan syarat-syarat informasi.

Tahapan ini akan dilakukan analisis sistem berjalan menggunakan DFD (*Data Flow Diagram*), analisis dokumen keluaran dan masukan. Tahapan ini juga merincikan tugas dan tanggung jawab dari setiap bagian dalam perusahaan

Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan metode:

- a. Wawancara yaitu mengajukan pertanyaan langsung kepada pemilik mengenai penjualan, pembelian dan persediaan.
- b. Sampling yaitu mengumpulkan data berupa laporan serta dokumen yang mendukung proses penjualan, pembelian dan persediaan.

3. Menganalisis kebutuhan sistem

Analisis kebutuhan sistem yang dimaksud adalah menjelaskan kebutuhan-kebutuhan yang diperlukan dalam mengembangkan *software Metro Anime Store*. Analisis terhadap kebutuhan sistem terdiri dari analisis kebutuhan fungsional dan analisis kebutuhan non fungsional. Analisis kebutuhan fungsional dilakukan dengan mengidentifikasi layanan apa saja yang harus disediakan oleh sistem nantinya. Sedangkan analisis kebutuhan non fungsional akan didefinisikan melalui diagram PIECES (*Performance, Information, Economy, Control, Efficiency, Service*).

4. Merancang sistem yang direkomendasikan.

Dari informasi-informasi yang telah terkumpul, rancangan sistem akan dibuat dengan menggunakan DFD sistem usulan. Rancangan tampilan input menggunakan *Microsoft Visual Studio 2012*, rancangan tampilan output menggunakan *Crystal Report Viewer*, rancangan basis data dengan menggunakan teknik normalisasi dan implementasi dengan *Microsoft SQL Server 2012* serta rancangan *user interface* dengan *Microsoft Visual Studio 2012*.

5. Mengembangkan dan mendokumentasikan perangkat lunak

Pada tahap terakhir ini sistem informasi akan diprogram. Desain antarmuka akan diprogram dengan menggunakan bahasa pemrograman *Microsoft Visual Studio 2012* dan menggunakan *database Microsoft SQL Server 2012* sebagai *Database Management System (DBMS)* dalam merancang basis data yang akan digunakan.