

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dewasa ini *handphone* sudah tidak lagi jadi kebutuhan barang mewah tetapi sudah menjadi kebutuhan barang pelengkap karena hampir seluruh lapisan masyarakat dari kalangan bawah, kalangan menengah, dan kalangan atas sudah memiliki *handphone*. *Handphone* memiliki berbeda-beda tipe dan merknya disesuaikan dengan daya beli masyarakat dan pendapatan masyarakat. Kebutuhan yang masih besar ini menjadikan kegiatan pembelian dan penjualan *handphone* oleh suatu perusahaan membutuhkan perhatian yang ekstra sehingga mampu melayani pelanggan dengan baik. Untuk penjualan, bagaimana caranya untuk menyajikan informasi ketersediaan stok *handphone* yang akan dibeli pelanggan, tanpa perlu lagi menanyakan kepada bagian gudang tentang ketersediaan barang yang di minta. Untuk pembelian misalnya bagaimana untuk mengetahui stok *handphone* apa yang telah atau hampir habis sehingga perusahaan dapat segera melakukan pembelian.

Toko Ponsel Pirma, Medan merupakan badan usaha yang bergerak di bidang penjualan *handphone* dan aksesoris *handphone* yang berdiri sejak tahun 2005. Dalam menjalankan usahanya, Toko mempunyai 3 karyawan yaitu bagian penjualan, bagian pembelian dan bagian gudang, Toko menemui beberapa permasalahan dalam proses pembelian, penjualan dan penyimpanan data yang belum terkomputerisasi. Ketika bagian penjualan menerima permintaan barang dari pelanggan, bagian penjualan masih harus menanyakan ketersediaan barang yang di minta kepada bagian gudang. Bagian gudang juga harus melakukan pemeriksaan barang dimana penyimpanan barang sendiri masih belum terkelola dengan baik dan tidak ada pencatatan stok barang. Hal ini menyebabkan transaksi penjualan menjadi lambat. Permasalahan juga dihadapi oleh bagian pembelian. Pembelian barang tidak terkontrol dengan baik.

Hal ini disebabkan karena Toko Ponsel Pirma tidak memiliki sistem pengecekan yang otomatis. Jadi bagian gudang harus mengecek satu per satu barang yang stoknya akan habis atau mencapai stok minimal. Baru kemudian bagian pembelian membuat *purchase order* untuk memesan barang. Proses ini tentunya tidak efektif karena sangat mungkin terjadi kekosongan stok jika ada barang yang terlewat pengecekannya. Dan pada penyimpanan data yang belum tersentralisasi dan terkomputerisasi disebabkan karena penyimpanan data yang masih menggunakan media kertas sehingga integritas data terkadang masih diragukan.

Dengan adanya sistem informasi yang diharapkan dapat membantu kegiatan operasional yang ada. Dengan menggunakan sistem yang sudah terintegrasi antara bagian penjualan, bagian pembelian dan bagian gudang diharapkan membantu agar proses-proses bisnis utama, seperti pembelian barang dari pemasok dan melakukan penjualan barang ke pelanggan. Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk mengembangkan sebuah sistem informasi yang sesuai dengan kebutuhan Toko Ponsel Pirma. Dengan mengangkat judul Tugas akhir “**Pengembangan Sistem Informasi Penjualan Dan Pembelian pada Toko Ponsel Pirma**”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Transaksi penjualan yang lambat di bagian penjualan yaitu informasi barang yang lama diperoleh dari bagian gudang.
2. Pembelian tidak terkontrol dengan baik karena tidak adanya sistem pengecekan otomatis pada persediaan barang di gudang.
3. Karyawan menghadapi kesulitan dalam pemeliharaan data karena penyimpanan data yang masih menggunakan kertas. Hal ini menyebabkan integritas data antar bagian terkadang diragukan karena media penyimpanan yang tidak tersentralisasi.

1.3 Ruang Lingkup Pembahasan

Ruang lingkup pembahasan dari tugas akhir ini adalah :

- a. Proses penjualan yang dibahas meliputi penjualan barang secara tunai, garansi barang dan *data service* dari pemasok. *Input* dari sistem adalah data penjualan barang, *data service* dan bukti penyerahan *service* barang. *Output* dari sistem adalah laporan penjualan, faktur penjualan, bukti *service* barang, informasi *service* barang dan informasi penyelesaian *service* barang.
- b. Proses pembelian yang dibahas meliputi pesanan dan pembelian barang secara tunai dan retur pembelian barang. *Input* dari sistem adalah informasi permintaan pembelian, informasi permintaan retur, bukti retur pembelian, *data supplier* dan *data* retur pembelian. *Output* dari sistem adalah *purchase order*, informasi retur pembelian, laporan *supplier*, laporan retur pembelian dan laporan pembelian.
- c. Proses pengelolaan persediaan yang dibahas meliputi:
 - a. *Input* terdiri dari data barang mencakup stok minimum dan maksimum, dan data penyesuaian barang.
 - b. Proses penyimpanan barang yang sudah dibeli akan disimpan di rak untuk setiap jenis barang.
 - c. *Output* informasi barang laporan persediaan dan laporan penyesuaian
- d. Rancangan Aplikasi
 - a. Rancangan *Input*, *output* dan *user interface* menggunakan bahasa pemrograman Microsoft Visual Basic .Net 2012 dengan bantuan aplikasi Microsoft Visual Studio 2012
 - b. Rancangan *Database* menggunakan aplikasi Microsoft SQL Server 2012.

1.4 Tujuan dan Manfaat

Adapun tujuan dari penelitian ini untuk mengembangkan sistem informasi penjualan dan pembelian pada Toko Ponsel Pirma.

Manfaatnya yaitu:

1. Menyediakan kepada Toko sebuah sistem informasi yang terintegrasi antara bagian penjualan, bagian pembelian dan bagian gudang yang menangani

transaksi pembelian, pengelolaan penjualan dan persediaan ponsel sehingga meminimalkan kekeliruan akibat *human error*.

2. Membantu Toko dalam mengatasi masalah penggunaan waktu dan lebih terpercaya dalam memproses penyajian laporan pembelian dan penjualan.

1.5 Metodologi Penelitian

Analisis dan perancangan sistem mengikuti *System Development Life Cycle* (SDLC) atau Siklus Hidup Pengembangan Sistem (SHPS), dengan tahapan sebagai berikut:

- a. Mengidentifikasi masalah, peluang dan tujuan

Mengidentifikasi masalah yang didapatkan dari hasil pengumpulan informasi yang bertujuan untuk membantu penulis melihat apa yang terjadi di dalam bisnis dengan menggunakan diagram *fishbone* (tulang ikan). Mendefinisikan tujuan yang ingin dicapai adalah tahapan yang penting karena suksesnya sebuah sistem informasi yang dikembangkan diukur dari terjawabnya semua masalah yang telah dijelaskan di atas, terbukanya peluang-peluang seperti peluang dalam memenangkan pasar, tercapainya tujuan yang benar-benar telah mengenai target sesuai dengan apa yang telah diidentifikasi dan menyusun proposal untuk mengajukan sistem baru.

- b. Menentukan syarat- syarat informasi

Pada tahapan ini, informasi-informasi yang dibutuhkan oleh pemakai sistem nantinya akan dianalisis. Dengan menganalisis dokumen masukan dan dokumen keluaran dari sistem yang sedang berjalan dengan baik akan sangat membantu dalam memodifikasi, apakah menambah, mengurangi, atau bahkan menghilangkan konten informasi-informasi yang akan dihadirkan sistem informasi yang dikembangkan. Tahapan ini juga merincikan tugas dan tanggung jawab dari setiap bagian di dalam Toko dan menggambarkan cara kerja sistem berjalan menggunakan *Data Flow Diagram* (DFD).

c. Menganalisis kebutuhan – kebutuhan sistem

Untuk menganalisis kebutuhan-kebutuhan sistem akan dibedakan menjadi dua, yaitu menganalisis kebutuhan sistem secara fungsional untuk mengetahui apa yang dapat dilakukan oleh sistem dan menganalisis kebutuhan sistem secara non-fungsional yang akan dijabarkan ke dalam sebuah diagram *Performance, Information, Economy, Control, Efficiency, and Services* atau yang lebih sering didengar dengan istilah diagram PIECES untuk mengetahui apa yang harus dimiliki oleh sistem yang akan dijadikan sebagai dasar dalam pengembangan sistem. Pada tahap ini juga akan dirancang sebuah grafik yang menggambarkan aliran-aliran data dari entitas-entitas eksternal maupun informasi-informasi yang dihasilkan proses-proses sistem usulan dalam sebuah *Data Flow Diagram* (DFD), kamus data yang menjelaskan arti aliran data, mendeskripsikan objek-objek yang ada dan menganalisis menormalisasikan struktur data dalam tiga tahap dengan Normalisasi.

d. Merancang sistem usulan

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan-kebutuhan sistem, maka selanjutnya adalah mendesain antarmuka yang merupakan jembatan antara pengguna dan sistem, merancang desain keluaran, merancang desain masukan dengan bantuan aplikasi Microsoft Visual Basic 2012 dan merancang desain basis data dengan bantuan aplikasi Microsoft SQL Server 2012.

e. Mengembangkan dan mendokumentasikan perangkat lunak

Tahap terakhir adalah tahap dimana sistem informasi akan diprogram. Desain antarmuka akan diprogram dengan menggunakan bahasa pemrograman Microsoft Visual Basic.NET 2012 dengan bantuan aplikasi Microsoft Visual Studio 2012 dan menggunakan aplikasi Microsoft SQL Server 2012 sebagai *Database Management Sistem* (DBMS) dalam merancang basis data yang akan digunakan. Dokumentasi bagaimana sistem digunakan juga akan dibuat dalam tahapan ini.